

ENTRETIEN AVEC NEGAREH HALIMI

Réalisatrice de *Pyracantha*

Pyracantha est le troisième court-métrage d'animation de Négareh Halimi après *The Great Wave* (2011) et *My Poor friend* (2013). Peintre, plasticienne, cinéaste et amoureuse de la nature, l'artiste iranienne raconte les étapes de fabrication de son film et théorise sa conception du cinéma d'animation.

Pouvez-vous nous raconter votre parcours ?

Je suis née dans une famille d'artistes et je peins depuis aussi loin que je m'en souviens. Après avoir terminé mes études secondaires, j'ai poursuivi mon chemin d'apprentie peintre en suivant une licence à la faculté des Beaux-Arts de l'Université de Téhéran. Une fois diplômée, j'ai continué mes études à l'Université D'Art de Téhéran. J'ai obtenu ma maîtrise en Arts Plastiques, section peinture mais je sentais toujours que quelque chose me manquait !

Cela m'a pris des années pour le comprendre, mais finalement je me suis rendu compte que mon amour pour l'image, la littérature, la musique et le mouvement me conduisait vers la création de courts-métrages d'animation et plus spécifiquement à la technique du stop-motion. J'ai donc ob-

tenu une deuxième maîtrise dans la même université mais cette fois dans la faculté Cinéma et Théâtre, en section réalisation de courts-métrages d'animation.

Combien de temps avez-vous pris pour la réalisation du film ?

Pour la préproduction, j'ai mis environ sept mois (du début du printemps jusqu'à l'automne) à photographier la nature pour trouver les différents extérieurs convenables pour les plans de mon film. En même temps, je travaillais sur le scénario et je préparais les matériaux et les accessoires.

Pour la production, le tournage a pris trois semaines entières au début de l'hiver. Nous étions obligés de filmer sept jours sur sept car les changements météorologiques hivernaux et les imprévus pouvaient perturber le tournage en pleine nature. Je me souvie-

-ns justement qu'une fois, au milieu du tournage, la neige s'est mise à tomber et ne s'est arrêtée que cinq jours plus tard ! Malgré le plaisir que j'ai à devoir m'adapter à l'aspect éphémère de la na-



-ture et à l'improvisation, il était impossible d'animer dans ces conditions ! Nous avons dû prendre un congé obligatoire de cinq jours, non sans déception! Mais je ne savais pas que la nature m'avait réservée des surprises car après cette période, j'ai découvert des scènes fabuleuses !

Pour la postproduction, le son et le montage ont pris 2 mois.

Pourquoi avez-vous choisi de mélanger des images de nature avec des personnages en argile ?

Mon amour pour la nature et la montagne date de mon plus jeune âge. A l'époque, mon père, artiste peintre et alpiniste professionnel, organisait des balades familiales. Enthousiaste, j'étais toujours prête la première... Vous savez, Téhéran, là où je vis actuellement, est situé au pied d'une chaîne de montagnes. C'est une belle aubaine pour les alpinistes et les escaladeurs. C'était aussi l'occasion pour moi de découvrir les merveilles de la nature que j'ai toujours reproduit dans des carnets de croquis.

D'autre part j'avais terminé le tournage

d'un film en stop-motion quelque mois auparavant, sous un éclairage artificiel et dans l'obscurité du studio. Cela m'a poussé à vouloir travailler en plein air et l'idée d'une photographie en lumière naturelle me réjouissait. Autrement, je suis passionnée de films et de court-métrages dans lesquels le milieu réel accueille les créatures fantastiques, imaginaires voire abstraites.

J'ai décidé alors de créer mon propre u-

-nivers pour lequel l'argile, mon medium favori, avait un rôle à jouer.

Alors que le film se déroule dans une nature reconnaissable, vos personnages sont eux abstraits : les personnages ne sont pas vraiment des escargots, le monstre est une masse grise. *Pyracantha* a d'ailleurs reçu un prix dans une catégorie expérimentale. Quelle importance accordez-vous à l'abstraction ?



Pour moi, l'animation est un médium absolument sans limite qui permet de concrétiser n'importe quelle idée. Pour *Pyracantha*, je voulais tenter une expérience plastique avec de la pâte à modeler à animer et à filmer. Ce matériau, est l'un de mes favoris car il permet d'inventer des formes libres et toutes les transformations sont possibles. Ces aspects m'intéressent et c'est pourquoi mon idée de départ était de donner vie à des créatures en argile coloré, sans forme précise. J'ai même fait quelques tests avec ces créatures mais finalement, j'ai décidé de leur donner une apparence assez reconnaissable afin de rendre les jeux et les interactions plus compréhensibles.

Le pyracantha est assez chargé en significations. Cette plante renvoie à la fois au buisson ardent dans la Bible et à un poison. Ces significations sont-elles conscientes ?

Y'a-t-il d'autres significations?

Votre question est intéressante. Depuis la première projection de *Pyracantha*, les gens me parlent de leurs points de vue sur le film et je suis toujours intéressée par les approches individuell-

-es envers toutes sortes d'œuvres d'art, dont les films.

L'intérêt de choisir le pyracantha, c'est parce que sa forme et sa couleur se distinguent du reste du milieu naturel. Aussi, la taille et la couleur de ses petits fruits rouges, par rapport à mes personnages ont été pris en considération. D'autre part, les séances d'écritures du scénario ont eu lieu sur place, en pleine montagne. J'avoue que la nature nous inspirait tellement qu'en regardant cette plante, le pyracantha, on se disait : « ce sera elle! » J'adore cette plante qui est assez abondante chez moi et je voulais lui donner un rôle dans mon film. Celui du lien entre le monde naturel réaliste et les personnages fantastiques.

Je n'avais pas l'intention de charger mon scénario de significations bibliques ou toxiques mais c'est curieux que de telles interprétations puissent s'accorder avec mon film.

Pourquoi l'animal vert est-il seul ? Pourquoi a-t-il un point rouge sur le dos ?

La créature verte est toute seule, exact-

-ement comme le petit bleu. Et cette solitude est devenue leur point commun. Le vert est de la même espèce mais d'un autre type. Les points rouges sur le dos et son environnement vert et moussé, caractérisent leurs différences. Elle ne peut pas se déplacer avec la même facilité que l'autre et on voit bien que la mousse sur son dos l'aide à se camoufler. Ses deux points rouges semblables au fruit du pyracantha, nourriture préférée de la créature bleue, vont lier ces deux personnages.

La fente dans l'arbre, par laquelle les animaux sortent, évoque une forme vaginale. La nature est comme leur mère. Est-ce intentionnel ? Si oui, quel rapport à la nature voulez-vous exprimer ?

Comme mentionné précédemment, en préproduction, j'ai mis beaucoup de temps pour trouver les bons endroits pour le tournage. Même les petits détails étaient importants. La maison-arbre était l'une des séquences les plus importantes et j'avais besoin d'un arbre assez âgé, joli et au tronc épais avec un arrière-plan convenable. Parmi les candidats, l'arbre du film, a été choisi



pour sa forme pour les plans larges et sa texture pour les plans rapprochés (notamment les gros plans). Pour moi, l'arbre est un individu. Il était impensable pour moi que leur nid soit ailleurs que dans la nature. Cette sorte de nid, ne pouvait pas être autre chose qu'un arbre. L'arbre est une créature pr-

-oche de l'être humain. Si on pouvait avoir des racines fortes et profondes comme les siennes, un tronc et un buste assez souple comme ses branches, on pourrait sentir le souffle unique de la nature. Oui, l'arbre peut-être, selon moi, l'essence et le symbole même de la Nature !

Tous les couples portent la même couleur. Mais la fusion entre l'animal vert et l'animal bleu crée un mélange de couleurs. Quel est le sens de ce mélange ?

Ce mélange peut symboliser leur union. Après l'attaque mortelle du magma noir, on assiste directement la création d'un ensemble tout à fait nouveau qui est la combinaison de ces deux amis. Dès lors, aucun d'entre eux n'est plus comme avant. Et en même temps quelques traces nous rappellent le passé : la base des couleurs est toujours la même. Le bleu et le vert sont désormais équitablement mélangés tout comme les deux points rouges. Ainsi ces taches rouges les distinguent des autres couples qui n'ont pas vécu la même expérience.

***Pyracantha* semble jouer sur des stimulations d'éveil des bébés. Les personnages disparaissent, réapparaissent, se cachent... La structure du film est très symétrique basée sur un aller-retour.**

Souhaitez-vous revenir à des enjeux visuels et narratifs très simples ?

C'est exactement un voyage en aller-retour. Je suis d'accord avec vous. Je ne cherchais pas à raconter une histoire ostentatoire et compliquée. On se disait : « Plus c'est compliqué, plus on s'éloigne de l'essentiel. Plus le concept est minimal, plus la signification peut s'agrandir. » Et pour arriver à cette simplicité, on a passé beaucoup de temps à l'écriture avec mon co-scénariste.

Pourquoi le monstre est-il le seul personnage à faire du bruit ?

C'est le symbole du danger dans l'univers du film. Et pour exagérer sa présence, on a décidé dès la conception de l'exagérer en le fabriquant plus grand, plus foncé, plus sauvage et plus effrayant que les autres créatures. Le bruit nous aide à lui donner cet aspect effrayant.

Dans les plans rapprochés sur les visages, vos empreintes de doigts sont clairement visibles sur l'argile. Pourquoi ne pas avoir cherché à les effacer ?

Je vous remercie pour votre attention car vous pointez un aspect très importa-



-nt. La question de la matière en art-plastique m'intéresse depuis toujours. La technique du stop-motion, nous permet toute sorte d'expérimentations sans limite avec des matériaux très variés. D'autre part, le lien naturel qui existe entre la matière et l'animateur - comme artiste donnant vie à ce matériel - est très important. La nature de cette technique, donne à voir une série d'œuvres instantanées créés par l'animateur. Chaque mouvement est pris en photo, image par image et la sui-

-te des mouvements enregistrés, donnera l'illusion du mouvement. Dans ce processus, l'animateur présentera, image par image, une série d'improvisations et de gestes artistiques. Acteur invisible, il reste derrière le rideau et le public ne voit que le résultat de sa performance. Seules quelques petites traces de son geste peuvent être perceptibles dans les images. Les traces des doigts en sont un bon exemple. C'est la marque d'une performance déjà exécutée. La trace de l'éphémère...