



Réalisateur et genèse Simon Rouby, aux frontières du cinéma et des arts plastiques

Premier long métrage de Simon Rouby, *Adama* renouvelle les techniques du cinéma d'animation en s'inspirant des arts plastiques.

Adama est le premier long métrage de Simon Rouby, un cinéaste passionné par les arts plastiques. Avant d'étudier l'animation à l'école des Gobelins puis à l'université CalArts à Los Angeles, en Californie, Rouby s'est exercé à la peinture, à la sculpture et au dessin depuis son enfance. Le graffiti et le hip hop font aussi partie de son univers artistique. Cette passion pour toutes les techniques liées aux arts visuels et plastiques a naturellement conduit Simon Rouby vers l'expérience du cinéma d'animation. Ses courts métrages de fin d'études (*Blindspot*, *Le Présage*, *La Marche*) ont voyagé dans de nombreux festivals et ouvert au jeune cinéaste la porte d'un premier long métrage. Dès 2011, Rouby se lance dans l'aventure d'*Adama*, un film au budget modeste (4 millions d'euros) entièrement produit à La Réunion, qui sortira sur les écrans quatre ans plus tard, en 2015.

● Un scénario inspiré d'une histoire vraie

C'est avec le scénariste Julien Lilti (coauteur d'*Hippocrate*, film sur le quotidien d'un hôpital, réalisé par Thomas Lilti en 2014), rencontré par Rouby en 2007, que le projet se met lentement en place. Le scénario est inspiré d'une histoire vraie, celle d'Abdoulaye N'Diaye, qui fut le dernier survivant décoré de la « Force noire », le contingent de tirailleurs sénégalais envoyé sur les champs de bataille. C'est en écoutant le récit du petit-fils d'Abdoulaye N'Diaye lors d'un voyage au Sénégal que Lilti a eu

l'idée du scénario d'*Adama*, choisissant de décaler le point de vue du film dans le regard d'un enfant. Le récit de cette expérience de guerre est l'un des enjeux capitaux du film : il s'agit de revenir sur une partie méconnue de l'histoire de France en mettant en lumière le destin des tirailleurs africains recrutés par l'armée française lors de la Grande Guerre. En cela, *Adama* est une véritable leçon d'histoire et peut être considéré comme un document pour les élèves : le récit des faits, la représentation de Verdun, le déchirement et l'absurdité de la situation des tirailleurs sont décrits scrupuleusement à travers le regard d'Adama.

● Entre l'organique et le numérique

L'identité visuelle d'*Adama* répond à un travail d'hybridation de diverses techniques d'animation. Le film ne s'inscrit pas dans la logique d'un dessin animé « industriel », au sens où le travail plastique et les techniques utilisées pour son élaboration sont le fruit d'une réflexion artistique élaborée et d'une confection artisanale méticuleuse. Simon Rouby a travaillé avec un plasticien et il n'hésite pas à comparer son studio installé à La Réunion à un « laboratoire de savant fou »¹.

Le personnage d'Adama a ainsi été réalisé à partir de figurines en argile (comme les autres personnages du film) qui ont été ensuite scannées par ordinateur pour être animées en 3D. Ce choix d'hybrider une technique artisanale (voire primitive) avec les nouvelles technologies offertes par l'industrie numérique n'est pas hasardeux : il s'agit pour Rouby de rendre plus vrais et authentiques les textures et les rendus animés du film. Les visages révèlent ainsi « leurs défauts et leur asymétrie » et semblent « plus directs et plus spontanés », estime le cinéaste.

En recourant à une dimension organique du cinéma d'animation, Simon Rouby a tenté de « contrebalancer le côté mathé-

¹ Entretien avec Simon Rouby publié dans *Le Parisien* le 19 juin 2015.
leparisien.fr/flash-actualite-culture/cinema-petit-bijou-d-animation-hybride-adama-electrise-le-festival-d-annecy-19-06-2015-4875851.php

matique de la 3D» qui ressort de nombreux films d'animation numériques, parfois trop fluides dans leurs mouvements ou trop aseptisés dans leur rendu. Si l'usage de sculptures donne un aspect plus saccadé aux images que ce que l'on a aujourd'hui l'habitude de voir (il serait intéressant de comparer le rendu visuel d'*Adama* avec les derniers dessins animés des studios Disney par exemple), c'est afin de «se concentrer uniquement sur l'information à donner au spectateur», précise le cinéaste. La volonté d'immersion du film, qui nous montre le monde à travers les yeux du jeune Adama, joue ainsi sur une sensorialité et une matérialité qui doit à l'inventivité de ces procédés hybridant 2D, 3D, sculptures, matières réelles et images numériques.

Ferrofluides utilisés pour la modélisation des décors. © D.R.



● Ferrofluides et travail sur le son : une quête d'hyperréalisme

La recherche d'hyperréalisme de Simon Rouby joue à de nombreux niveaux. Pour représenter les matières et les éléments, l'équipe a recouru à des liquides magnétiques, les ferrofluides, qui — puisqu'il s'agit encore de matières bien réelles et non de créations numériques — augmentent la dimension organique des plans. La scène de la grande tempête de sable du début et celle des bombardements démesurés de Verdun doivent beaucoup à cette technique très particulière. Ces fluides à base de nanoparticules de fer sont placés dans une huile qui peut ensuite être déplacée à l'envi à l'aide d'aimants. Il s'agit d'une simulation réelle et non calculée par ordinateur, ce qui permet de donner aux mouvements des éléments dans le film (sable, feu, eau...) un naturel impossible à obtenir avec la seule technologie numérique, notamment dans le cadre d'un budget aussi modeste. On pourra se reporter avec les élèves aux nombreux making-of² (documentaires sur l'élaboration du film) pour mettre en lumière cette confection artisanale et ces idées inventées par les techniciens du film.

● Une musicalité qui répond à la même logique d'hybridation

La bande son d'*Adama*, sur laquelle nous reviendrons [cf. encadré Matière visuelle, matière sonore, p.11], répond à une même logique de sensorialité et d'hyperréalisme. Les musiques du film, interprétées par Pablo Pico, ont été composées à l'aide d'un orchestre à cordes mais aussi de toute une gamme d'instruments africains traditionnels afin non pas de simuler une musique exotique mais de confronter et d'allier des univers musicaux hétérogènes. Quant à la création sonore, elle met en valeur l'élan d'immersion du film et se veut elle aussi sensorielle. Simon Rouby a souhaité que les bruits des objets, des matières et des textures touchés par les personnages (bruits des pas, frottements de vêtements...) soient mis en avant, dans l'idée de «rapporter» de la réalité et de la sensation dans un film à base d'images artificielles.

● À la recherche du sensoriel

Rendre tactiles et presque palpables les images d'*Adama* est l'un des paris tentés par le cinéaste. Cela fait de cet objet singulier une expérience au croisement du cinéma d'animation traditionnel, des nouvelles technologies numériques et d'un travail de plasticien. Ces recherches font partie intégrante du projet artistique de Simon Rouby, qui à la suite du film (qui a connu une belle carrière en salles) s'est lancé dans un projet ambitieux intitulé *Terra Incognita*, sélectionné à la Villa Médicis de Rome, et qui s'articule à nouveau sur la frontière entre cinéma et arts plastiques. Il y est question de «trouver des zones de liberté et d'errance dans l'animation», d'estomper «l'opposition entre cinéma animé et prises de vue» ou encore d'extraire des «objets physiques inattendus glanés à travers la surface de l'écran»³. Autant de promesses et de partis pris plastiques dont on trouve déjà la genèse dans *Adama*, film d'animation d'une richesse technique, sonore et plastique peu commune dans l'univers du dessin animé. ■

2 [↳ dailymotion.com/video/x3hs6vw](https://www.dailymotion.com/video/x3hs6vw)

3 [↳ villamedici.it/fr/residences/simon-rouby-2](https://villamedici.it/fr/residences/simon-rouby-2)

