

Yùl et le serpent

Gabriel Harel



Les jambes du serpent (2008)

Gabriel Harel réalise ce film d'étude d'1 min, en animation traditionnelle 2D, en 2008 alors en formation à l'école de la Poudrière de Valence (<http://www.poudriere.eu/fr>) [Cette école de cinéma propose deux ans de formation à plein temps, à destination d'étudiants mais aussi de professionnels ayant déjà une pratique de l'animation et souhaitant se spécialiser dans la réalisation de courts-métrages d'animation]

Dans ce court-métrage, Gabriel Harel propose déjà certains éléments qui seront encore davantage travaillés, 5 ans plus tard, dans Yùl et le serpent : des choix chromatiques spécifiques, réservés au serpent (ou à ses déclinaisons) et contrastant avec le noir et blanc, un graphisme épuré, des paysages artificialisés, une animation qui joue sur les courbes et les ondulations, un savant dosage entre réalisme et fantastique, une musique électro composée par Freddy Leclerc (2^{ème} collaboration avec celui qui écrit la musique de tous ses films), plusieurs couches sonores, des gros plans sur les visages... et déjà une symbiose entre le serpent et le personnage.



Mais, ici, c'est peut-être davantage le serpent tentateur que le serpent vengeur qui est convoqué.

Gabriel Harel revendique lui-même cette filiation entre son deuxième court-métrage et Yùl, alors qu'il a réalisé deux autres courts-métrages d'animation entre les deux.

Filmographie :

- Apparence (2007) 10'
prise de vue photo avec acteurs et animation traditionnelle 2D sur Flash
film autoproduit
- Les jambes du serpent (2008) 1'
animation traditionnelle 2D
École de la Poudrière
- La malédiction de la lune rose (2008) 1'
animation papier découpé sur Flash
Concours Canal J-École de la Poudrière
- L'eau à la bouche (2009) 3'30
animation traditionnelle 2D
film de fin d'étude – École de la Poudrière
- Yùl et le serpent (2013) 11'
animation traditionnelle 2D
Kazak Productions

Gabriel Harel a voulu reprendre le même personnage, qu'il a désormais baptisé Yùl, l'a imaginé 5 ans plus tôt en nous livrant un moment de son enfance.

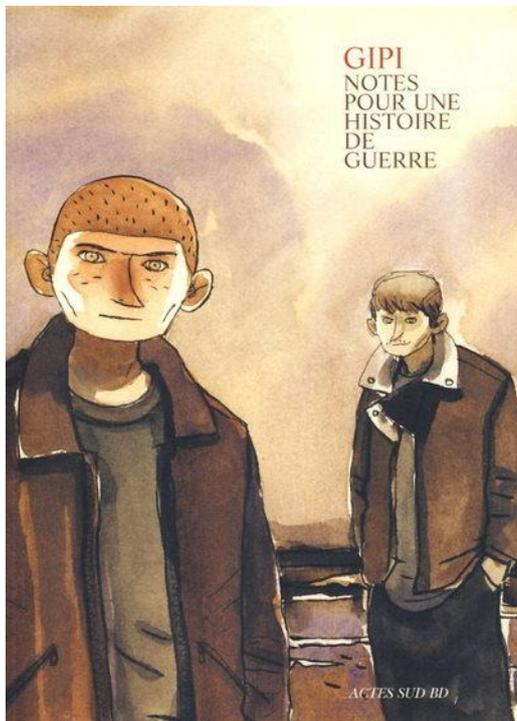
Dans Yùl, le rapport à l'autobiographie, au vécu, est incontestable. Outre le fait que Gabriel Harel situe l'action de Yùl dans les Hautes Alpes (Alpes du Sud) où il a passé sa jeunesse, son propos a davantage pour objectif de raconter les relations entre jeunes, ceux avec lesquels il a grandi, les rapports entre petits frères, ados, grands frères ou adultes et l'inclination des petits à vouloir imiter les grands. C'est une jeunesse délaissée qu'il dépeint, de jeunes adultes sans emploi, restés malgré eux dans le village, vivant du deal et de petits trafics avec pour univers des voitures tunées et des molosses (pitbull ou dogue argentin)



Pour cette histoire, les cauchemars du réalisateur sont fondateurs, des cauchemars liés à son éloignement de ce lieu où il a vécu son adolescence et où il rêve de ses amis restés dans la vallée (la vallée de Méouge et le village de Barret-le-Bas), de ceux qu'il considère comme ses frères et auxquels il dédie d'ailleurs son film. Un univers où errent des bandes de potes mais sans présence féminine, qui consomment de la drogue et organisent des rave-party pour se divertir, qui possèdent des pitbulls histoire de jouer aux durs et aux caïds en roulant dans des voitures tunées. De façon récurrente, dans ses rêves, ses amis sont attaqués par des monstres... il y puise le côté fantastique de son court-métrage.

Pourtant, Gabriel Harel ne vient pas de l'animation mais plutôt de la BD : il a fait ses études à l'école des Beaux-arts d'Epinal de 2002 à 2006 se spécialisant plus particulièrement sur l'image narrative, la BD et l'illustration. Intrigué par le cinéma, séduit par les films de la Nouvelle Vague mais ne sachant pas choisir entre le cinéma (ce qui retrouve dans la conception de son court car il a tourné en prise de vue réelle avec des acteurs) et le dessin, il est venu à l'animation.

Graphiquement, notamment sur Yùl, il peut être possible d'établir un rapprochement avec le dessin de Gipi, auteur italien, et Notes sur une histoire de guerre, en particulier.



"A cette époque-là, nous passions tout notre temps sur la colline, parce que descendre au village était devenu trop dangereux. Christian semblait avoir grandi d'un coup... On n'aurait jamais dit qu'il avait encore (et seulement) dix-sept ans.

A cette époque-là, notre vallée semblait dormir. Elle semblait dormir, blessée. Comme après une cuite de folie. En regardant bien on voyait les trous des bombes. "

Notes pour une histoire de guerre est l'histoire de trois ados un peu paumés : Julien, Christian et "P'tit Kalibre" - "parce qu'il est petit mais terrible".

On suit, dans cet album, la virée de trois adolescents dans un pays en guerre, leur départ dans les montagnes avec, en toile de fond, la violence et l'argent. Ils cotoient la milice et vivent du trafic.

Le graphisme de Gipi y est très schématique et joue sur la hichromie.

Gabriel Harel a commencé par dessiner des personnages et à écrire un scénario. Celui-ci aurait d'ailleurs pu, à ce stade, se traiter en prise de vue réelle mais, précédemment, il a déjà expérimenté l'utilisation de deux outils : photographie et dessin (extrait Apparence (2007) à 7'26).

A l'écriture, il a déjà des images en tête, des images assez psychédéliques avec un serpent. Cela est inspiré de ses lectures, de musiques mais aussi de trip d'acide ! (C'est le réalisateur qui l'avoue lui-même). Ainsi dès l'écriture, se construit progressivement un univers acide et fantastique. Et la figure du serpent amène cette dimension fantastique. L'apparition du motif du serpent au cinéma est, par ailleurs, souvent liée au genre (fantastique), ce que confirme cette longue liste répertoriant tous les films où le reptile peut figurer au premier plan :

[http://www.senscritique.com/liste/Les serpents au cinema/138473](http://www.senscritique.com/liste/Les_serpents_au_cinema/138473)

extrait : Le Serpent au cinéma Blow-up Arte (<https://www.youtube.com/watch?v=feg40mJKOrg>)

Cependant, Gabriel Harel précise avoir mis du temps à clarifier cette trame avec, d'une part, l'histoire de ces jeunes plutôt réaliste, voire un peu sociale, et d'autre part, l'aspect plus fantastique de son projet. La difficulté scénaristique était de parvenir à créer une connexion, un lien entre les deux... parvenir à trouver la place du serpent dans la narration. Suite à sa rencontre avec le producteur Amaury Ovise de Kazak Productions, le scénario s'est affiné avec, désormais, une co-écriture avec Nicolas Pleskof, auteur et même réalisateur de films de fictions.

SCÉNARIO,
accompagné d'un découpage aux séquences 4, 5 et 6
durée : 10mn

1 - CHEMIN ESCARPÉ MONTANT LA COLLINE (EXT-JOUR) 50''

Les hauteurs d'une petite ville. Le décor est sec et aride, le vent agite par petites bourrasques des sacs plastique accrochés aux buissons. On entend le trafic de la ville au loin.

Un scooter monte la colline par un chemin escarpé, soulevant la poussière.

Sur la bécane : DINO, 15 ans. Un air de leader conquérant traverse son visage orné de trois poils de moustache. Il tient un sac de femme à son bras.

Attaché à Dino, YÛL, 13 ans, son petit frère. Le gamin ébouriffé, un grand sourire admiratif aux lèvres, serre Dino, fier.

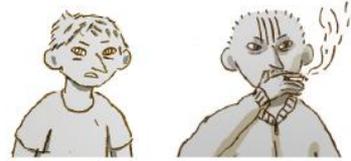
Titre : YÛL ET LE SERPENT

Le scooter de Dino est pris d'une violente secousse en roulant dans un trou. Dino se retourne vers YÛL, l'air inquiet.

DINO (criant)
Ça va YÛL ?

YÛL lui indique d'un pouce en l'air que tout va bien. Sourire rassuré de Dino.

Le haut de la colline se rapproche : on devine une silhouette appuyée sur une voiture.



2 - SOMMET DE LA COLLINE (EXT-JOUR) 50''

Le scooter atteint le haut de la colline. Le sommet est traversé par des pylônes de lignes à haute tension, seuls éléments qui dessinent le paysage. Un grand rouleau de câbles a été laissé au pied d'un des pylônes à côté duquel MIKE est appuyé virilement contre sa bagnole tunée, une bière à la main. Mike a une vingtaine d'années, et tout de la petite frappe : jogging, mini balafre sur le visage, cheveux plaqués en arrière. Il jette un regard dédaigneux sur le scooter qui s'arrête en dérapage se voulant contrôlé.

Dino saute de sa bécane, faisant son beau, et s'approche de Mike, avec démarche grossièrement masculine. YÛL, tout excité de la situation, le suit d'un pas de course désarticulé. Regard méfiant de Mike sur YÛL. Dino ouvre le sac tout en marchant vers Mike et en sort un smartphone.

DINO
Salut Mike ! Mate ça y'a du bon matos.

YÛL se met à singer grossièrement une bourgeoise.

YÛL
Ouais, on l'a volé à une bourgeoise !

MIKE (montrant YÛL)
C'est quoi ce merdeux là ?

DINO
T'inquiète, c'est mon frère.



5

Tout au cours du processus de fabrication, Harel ne se détache jamais du cinéma, son double intérêt pour le cinéma et le dessin ne le quitte pas : d'abord, il imagine des personnages qui sont proches de films de fiction en prise de vue réelle, des acteurs avec une psychologie, capables de donner des émotions aux spectateurs, et qui sont presque pensés en prise de vue réelle dans une 1^{ère} phase de travail.

Pour Harel, très vite, travailler avec des acteurs est devenu une évidence. Avec recours à un casting, comme pour un tournage classique (extrait casting audio blog YÛL : <http://yuletleserpent.blogspot.fr/>) Le tournage a eu lieu en décors naturels (précisément à Barret le Bas).



Un des objectifs principaux était d'enregistrer les voix des acteurs. Outre la voix, Harel a aussi été sensible à la ressemblance physique des acteurs avec les personnages déjà dessinés.



Le tournage a réuni une équipe plutôt réduite : acteurs, caméraman (chef op), ingénieur son, perchman.

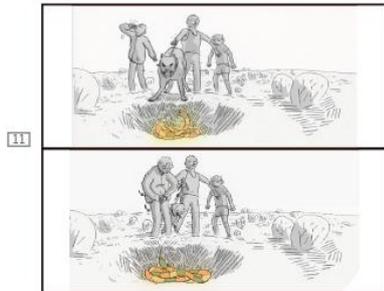
Avec pour appui un story-board déjà détaillé :





Le molosse grogne au-dessus du trou où s'est caché le reptile. Il se met à creuser, élargissant le trou et dévoilant le serpent.

Celui-ci, prisonnier de la cavité creusée, se lève en position de défense et se met à cracher.



Dino avale une gorgée de bière et jette la canette.

Décidé, il s'avance devant le trou, baisse sa braguette...



...et se met à pisser sur le serpent.

DINO
Hey Mike, regarde ce que je lui mets !

Rires de Mike et de Dino en off.

Yùl, frustré, n'a pas l'air de trouver ça drôle.



Le flot de pisser inonde la couleuvre qui se débat dans la cuvette de terre.

Soudain, une bourrasque de vent dévie le jet de pisser.

La couleuvre, enfin libérée de la pisser, parvient à fuir.



Dino essaie d'atteindre le serpent qui s'enfuit mais, à cause du vent, c'est Yul qui reçoit toute la pisser sur lui.



YÙL
Haaa Dino ! Bâtard !

Mike et Dino se marrent encore.

MIKE (off)
Houla, il sort les insultes, ça m'aurait pas plu.



DINO (off)
Ouais Yùl c'est bon, calme toi, tu vas pas pleurer.

YÙL
Mais Dino, tu m'as pissé dessus !

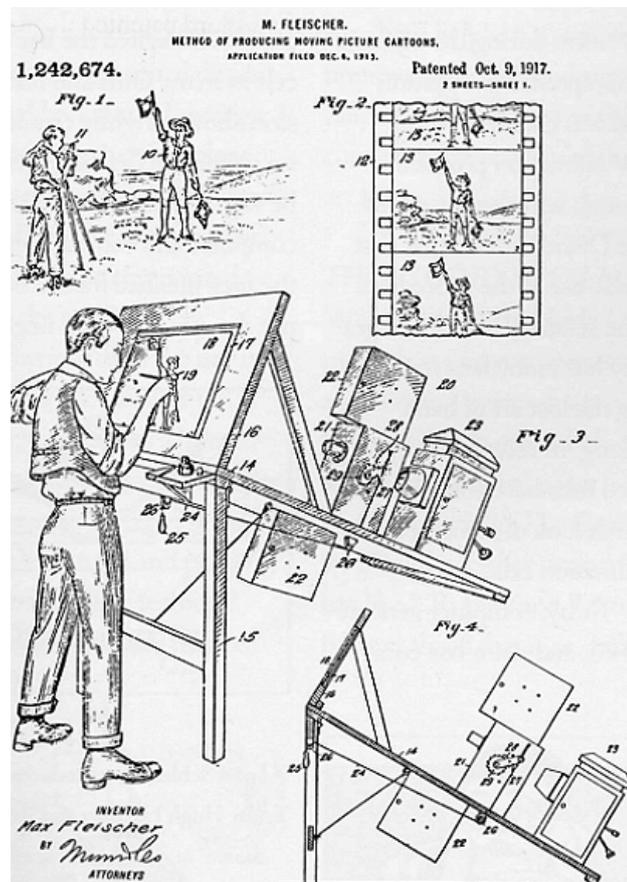
Mouvement de rage de Yùl qui s'apprête à lancer sa pierre sur son frère.

Mike intercepte le geste



et cale la tête de Yùl dans la flaqua de pisser de Dino.

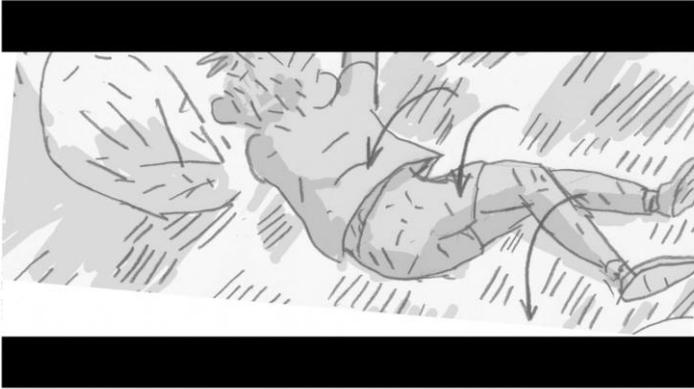
Seules les scènes dialoguées ont, bien sûr, été jouées afin d'obtenir un jeu assez juste et être dans la dynamique, pour rester proche de l'histoire où s'exprime la violence entre personnages. Par ailleurs, les scènes plus fantastiques n'ont pas été filmées pour laisser place au dessin. Il est important de préciser que techniquement, Harel n'a pas eu recours à l'utilisation de la rotoscopie.



Bien qu'ancien (les Frères Fleischer l'expérimentent dès 1917 – voir ci-contre), ce procédé crée quelques difficultés, si l'on souhaite rester fidèle à la prise de vue réelle, les acteurs changeant involontairement d'appui. Même si les techniques ont évolué grâce au travail sur ordinateur, Ari Folman, pour son long métrage d'animation Valse avec Bachir, précise qu'il n'a pas eu recours à la rotoscopie.

La prise de vue réelle a donc servi d'inspiration pour l'animation, assurée par 3 animateurs (voire 6). Le film a été réalisé en animation traditionnelle 2D.





Phase de l'animatique : fournit une ébauche de l'animation en décomposant les mouvements en pauses clés, déjà à la bonne durée, afin de synchroniser le storyboard sur la bande-dialogues

Gabriel Harel a ensuite passé 4 mois dans les locaux de Ciclic-Animation à Château-Renault pour réaliser la finition de l'animation (aplats de couleurs, ombres sur le film) puis le compositing permettant finir l'image (soit l'ensemble des méthodes numériques consistant à mélanger plusieurs sources d'images pour en faire un plan unique qui sera intégré dans le montage. Pour un film d'animation, il s'agit de l'étape finale de fabrication qui consiste à assembler toutes les couches des décors, des personnages et à réaliser les effets de caméra, à animer certains déplacements, et effets spéciaux), mais aussi pour achever le travail du son et de la musique. Cette partie a été confiée à Freddy Leclerc, rencontré à Marseille au lycée. Ensemble, alors lycéens, ils ont découvert la techno, la musique électronique (comme Kraftwerk, par exemple). Harel se dit sensible à sa musique depuis longtemps.

Freddy Leclerc est un musicien amateur, un autodidacte. La musique est un passe-temps, il n'en fait que pour lui, pour son entourage proche sur son temps libre. Leur collaboration est ancienne et fidèle : il a créé la musique des 1ers films d'étude de Gabriel. Mais leur méthode de travail est originale : ils travaillent à distance via Skype car Freddy Leclerc habite à la Réunion.

Gabriel Harel est crédité au générique comme réalisateur, co-scénariste, pour les décors, l'animation additionnelle, la colorisation et ombrage et le compositing.

Le film dure 13'11 génériques inclus, ou 11'13 pour sa partie animée. Il est composé de 169 plans environ. Il est possible de suivre deux axes principaux d'analyse.

Le film se distingue, d'une part, par son naturalisme, sa violence, sa tension et il peut être intéressant de s'attacher aux personnages des deux frères, qu'un tiers - Mike - va s'employer à diviser, en humiliant Yùl et en cherchant à créer une complicité avec Dino tout en continuant de s'affirmer comme le maître de la situation.

D'autre part, le film casse le naturalisme de l'ensemble en glissant vers le fantastique. Cette dimension apparaît avec la figure du serpent qui va être à l'origine de la métamorphose de Yùl, de sa mue et qui va lui offrir sa vengeance, sous la forme d'une symbiose.

Dès le 1^{er} plan du film, l'ancrage dans le réalisme est très marqué :



Un plan long d'un dizaine de secondes qui pose le décor, un paysage composé de bosquets au vent, de collines, d'un village à gauche, mais un paysage artificialisé, marqué par l'anthropisation avec une ligne à haute tension et un sac plastique que le vent a piégé dans les arbustes. Des effets sonores avec des cigales qui nous immergent dans un environnement méridional, le souffle du vent, des aboiements, des cris d'oiseaux et déjà on perçoit le bruit du moteur du scooter au loin mais qui se rapproche.



A 0'44, un effet « mouvement de caméra » laisse apparaître les deux frères réunis dans le cadre, au centre de l'image. Même, dans un léger sursaut du deux roues, Dino, le grand frère (dont on ne connaît pas encore l'identité) laisse entrevoir un côté protecteur envers Yùl (là, encore, le lien fraternel ne nous est pas encore donné) par un : « Ça va, Yùl ? »

Une fois arrivé sur les lieux, Yùl se met en avant avec son trop plein d'énergie. C'est Mike, par son agacement et sa violence verbale immédiate, qui nous permet de connaître le lien de parenté entre les 2 frères et qui nous permet aussi d'identifier Dino. Dès les 1ers instants, Yùl, dans sa fougue, est très vite stoppé par Mike, de façon particulièrement autoritaire.

Et à l'image, cela s'illustre rapidement par une 1^{ère} séparation des deux frères : Dino sort du cadre par la droite pour rejoindre Mike hors-champ et Yùl se retrouve seul dans le cadre. L'expression de son visage rend compte de la 1^{ère} humiliation qu'il vient de subir et de l'absence de solidarité de son frère dans ce 1^{er} affrontement avec Mike. Seul au bord du cadre, il est à nouveau stoppé.



Même si le graphisme peut paraître minimaliste, il laisse percevoir expressions et sentiments éprouvés par les protagonistes. (cf. le procédé d'écriture de Harel sur ses personnages)

Le scénario déroule alors l'action en temps réel, sans ellipse.

Le personnage de Mike est identifiable par les objets qui l'entourent : sa voiture (que l'on peut éventuellement deviner tunée), sa bouteille de bière à la main.

On suit le dialogue entre Mike et Dino, hors champ. Yùl est alors plein cadre mais exclu.

A 1'18, la division entre les 2 frères a déjà commencé à s'opérer : nous sommes dans le regard de Yùl, hors-champ, Mike et Dino sont réunis dans le même cadre mais le rapport de force entre les deux jeunes adultes est déjà signalé : Mike fait reculer Dino, le saisit fermement par la nuque dans une étreinte moyennement amicale, le taquine... et il affirme ainsi sa supériorité.



Un nouvel effet « mouvement caméra » nous fait suivre un sac plastique dans le vent avec un effet supplémentaire d'accélération et nous ramène à Yùl. Cette fois, le vent et la poussière vont troubler sa vue.



Le vent le repousse, l'éloigne encore davantage de son frère, il n'y voit plus rien... tout comme nous qui n'avons plus d'éléments visuels précis. Sa douleur oculaire est signalée par l'inflammation rougeâtre de ses yeux : il s'agit de la 1^{ère} apparition d'une touche de couleur dans le film.

Par la suite, après avoir découvert le serpent sous le scooter (ce sera l'objet de l'axe suivant), sa vision est à nouveau brouillée, empêchée par la poussière et il va même suivre une voie opposée à celle de son frère et de Mike, en leur tournant le dos (à ce moment, les dialogues sont peu audibles et imperceptibles).



Recroquevillé, le visage caché par ses bras, il avance à l'aveugle.

Plus loin, à 3'18, nous retrouvons Mike et Dino en plan fixe, côte à côte, dans la même attitude, bouteille à la main. Une forme de complicité est là, il y a moquerie envers Yùl et toujours violence verbale de la part de Mike envers Yùl.



Alors que Yùl sait se rebiffer en lançant un « Connard ! », la construction du plan renforce son isolement et l'absence de soutien de la part de son frère.



Cela se retourne même contre Dino, qui doit rendre des comptes au sujet de son frère.



Le ton monte, Mike lance des injonctions, il a indéniablement le dessus en occupant pratiquement tout le cadre. Dès lors que Dino essaie de protéger son frère (il n'a pas changé totalement de camp), Mike se fait encore plus autoritaire. Dino amorce même un mouvement de recul (à 4'03)

Très vite, le champ va être occupé par un autre protagoniste, Tyson :



Ce molosse terrifiant qu'on ne peut qu'associer à Mike, d'autant plus qu'ils sont chacun liés à l'autre par une laisse.

A 4'23, Mike repousse physiquement Yùl en lui écrasant la main sur le visage, le geste se joint à la parole, et il l'éjecte littéralement du champ. Jusqu'à présent, il avait déjà exclu Yùl mais à distance. Mike sort aussi du champ alors que Dino fait son entrée dans le cadre. Les personnages n'occupent plus le même espace.





Dans l'un des plans suivants, en plongée, Dino observe son frère à terre mais ne dit mot. Le seul échange se fait par le regard mais il ne dure pas. Dino reste passif, dans une attitude attentiste. Il est spectateur et non acteur.

Puis, il décide de passer à l'action : c'est Dino qui prend l'initiative d'uriner sur le serpent, peut-être pour se rallier les faveurs de Mike, quitte à humilier lui-même son frère, en reproduisant ce rapport de force qu'avait déjà établi Mike envers Yùl.



You bastard, Dino!



Adoptant la même démarche, ils peuvent donc être réunis dans le cadre. Dino a choisi son camp.

Cependant, ce schéma n'est pas si simple. Il y a multiplicité des conflits alors que l'agressivité et la violence demeurent.



- Gotta train 'em right.
- C'mon, Mike...



Who's the boss here, asshole?

Emporté par son nouveau rapport de domination, Dino réagit enfin, mais tardivement, en osant donner l'ordre à Mike d'arrêter. Inacceptable pour Mike qu'on lui dicte sa conduite, et, à nouveau, la situation se retourne. En giflant Dino, il reprend sa place de leader incontestable et replonge Dino dans sa passivité. Il n'exprimera qu'un air hagard quand Mike libère Tyson qui se lance à la poursuite de Yùl. Encore un décalage dans la réaction de Dino, seulement verbale (5'54). Il ne sauve pas son frère à temps. Un plan sur Dino, inséré dans la course poursuite (5'58), vient appuyer cette passivité.

Un nouvel épisode conflictuel oppose Mike et Dino entre 8'13 et 8'23. Mike se débarrasse à nouveau de ce qui le gêne, non pas en le sortant du cadre, mais en l'enfermant dans un coffre, cette fois.



Lors du « combat » entre Yùl (le serpent) et Mike, Dino entravé dans le coffre tente vainement de raisonner son frère. Et c'est Mike qui, désormais, appelle Dino au secours. Il y a eu basculement. Après l'altercation finale, les 2 frères vont à nouveau faire corps, ils se retrouvent « corporellement ». Ils ne sont pas pour autant réunis car Yùl se débat. Cependant, dès lors, les 2 frères vont presque toujours se situer dans le même cadre.



La réconciliation est laborieuse... Il n'y a pas de retour au dialogue dans un 1^{er} temps. Le crachat de Yùl sur Dino répond à une logique de loi du talion (crachat contre urine ? chaque frère a produit contre l'autre un rejet liquide de son corps) Mais Dino ne bronche pas, ne riposte pas.



Dans le découpage du film, on revient à des plans longs. Les deux frères vont pleurer successivement. Entre 10'35 et 11'14, Yùl rejoint Dino dans le cadre par la droite. C'est lui qui rétablit le dialogue. Un objet va recréer la connexion : le sac à main sert de vecteur, de calumet de la paix.



L'avant-dernier plan les relie dans un champ/contre-champ jusqu'au plan final où ils marchent au même rythme, avec un regard identique mais c'est Yùl qui se trouve désormais au 1^{er} plan et Dino légèrement en retrait, contrairement à leur arrivée sur les lieux.



Ce changement de place, de statut pour Yùl n'a pu s'opérer que par une métamorphose, une mue, un rite de passage.

Le serpent apparaît pour la 1^{ère} fois à 1'50 lorsque Yùl, dans un accès de colère, renverse le scooter.



La stupeur jette Yùl à terre, et il se retrouve ainsi à sa hauteur. A cet instant, Yùl fixe le serpent et se désintéresse totalement de son frère et de Mike, relégués à l'arrière plan. A 2'20, la musique vient appuyer la 2^{ème} rencontre avec le serpent.

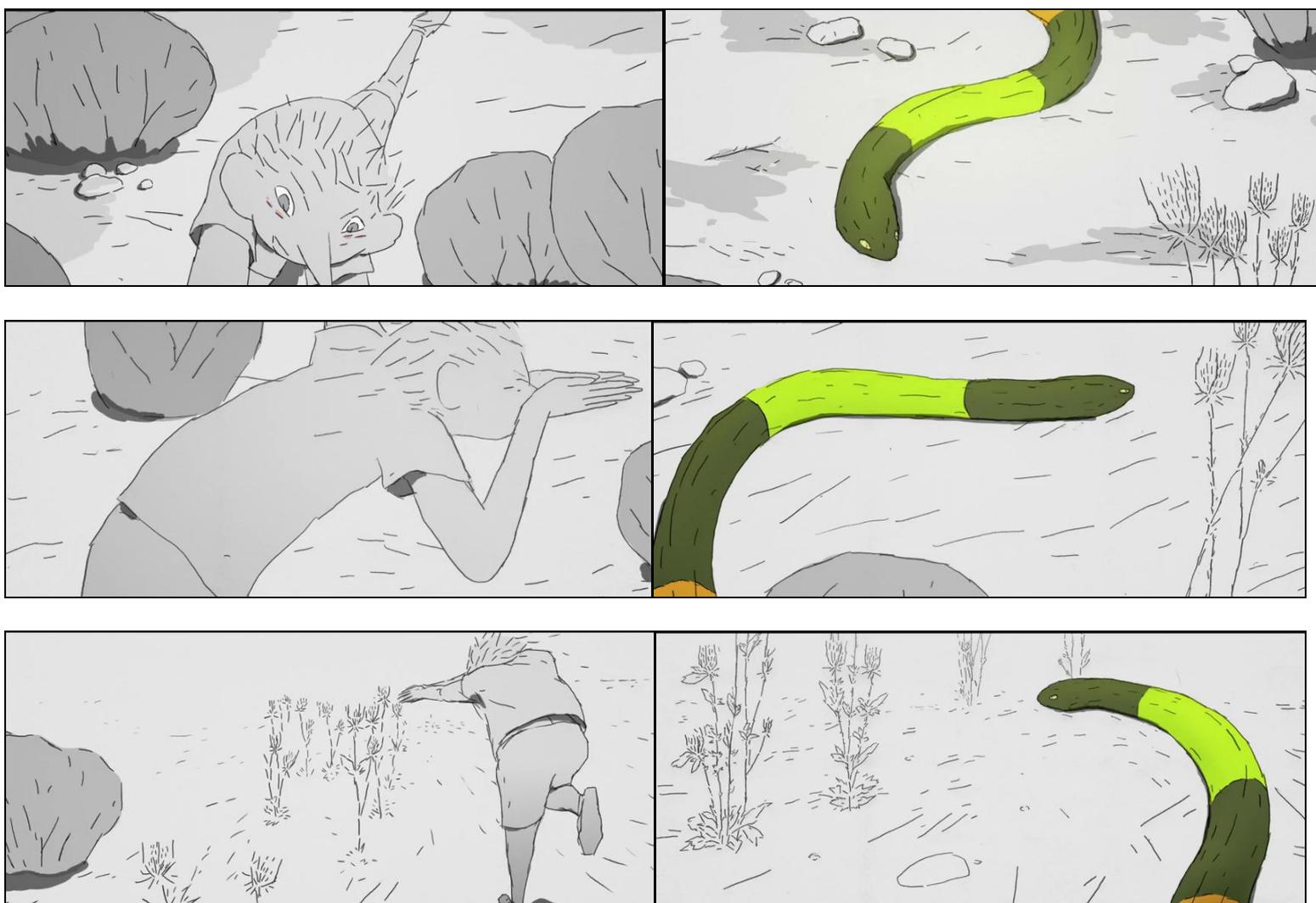


Les bosquets font écran. Yùl les écarte, nous sommes dans son regard, comme attirés par un monde dissimulé qui nous est donné à voir. Un rai de lumière éclaire le serpent centré, dans un plan composé de façon presque symétrique. Il s'agit d'un basculement sonore et visuel mais l'ancrage dans le réalisme n'est pas encore abandonné. Du regard de Yùl, on passe à celui du serpent. Un lien s'établit.



Alors que le serpent sort du champ, la musique électro évolue vers des ondulations. Les plans sont très courts (1''), s'enchaînent rapidement et alternent successivement entre Yùl et le serpent. Ils ne sont pas encore réunis dans le cadre.

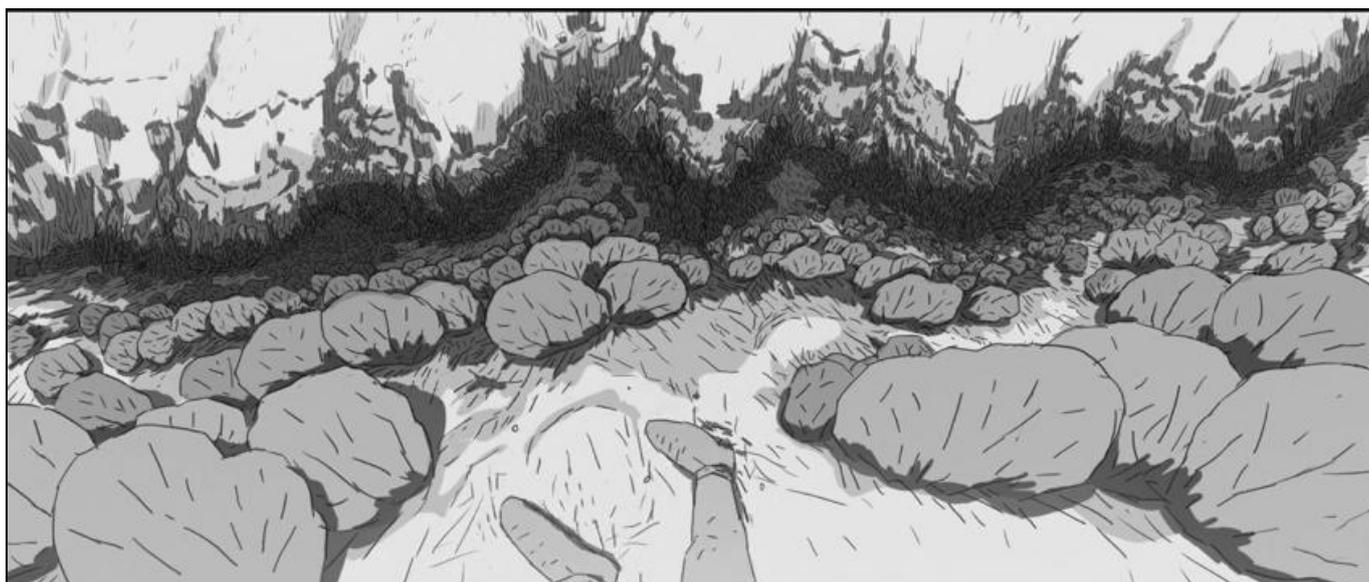
A 2'46, les mouvements de Yùl changent : il ondule et épouse le déplacement du serpent par mimétisme. Vont alors s'enchaîner 3 raccords dans le mouvement :



La communion est en marche. Mais elle est interrompue par Mike et son jet de bouteille. Alors que le serpent, après avoir été traqué par Tyson, échappe à la noyade dans l'urine de Dino dans un plan plus long que les précédents, qui figure sa lutte éprouvante pour la survie, Yùl va partager le même « bain ». Ils sont tous deux agressés dans le même liquide.



Yùl, tentant d'échapper lui aussi à la traque de Tyson, se retrouve au bord d'un précipice. Sa forme n'est pas sans rappeler les ondulations du reptile.

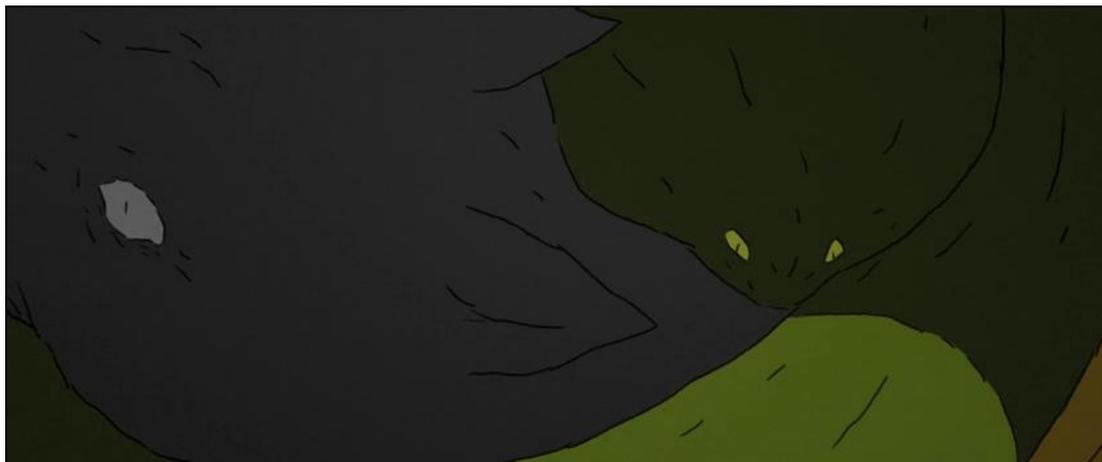


Et c'est dans sa longue chute que s'amorce le basculement dans le fantastique. Dans ces profondeurs, Yùl tombe dans un autre monde. Avec sa chute, la musique, composée dans les graves qui soulignait la tension, s'interrompt. Et ce n'est visiblement plus le même reptile qui lui fait face.



La « couleuvre » a fait place à un cobra. Des effets sonores rappellent le sifflement du serpent. A 6'35, alors que Yùl, acculé par la peur, se pense pris au piège, par un effet de surprise, le serpent se jette sur le molosse et le terrasse par une morsure mortelle. Ils occupent la totalité du cadre. Si l'on peut associer Mike et Tyson (le jeu sur les nom/prénom n'est sûrement pas anodin !), on peut considérer ce 1^{er}

combat comme une 1^{ère} phase de la vengeance... Ce sont d'abord les deux figures animales qui s'affrontent.



Extrait (7'09 à 8'13)

Une succession de plans courts figure le corps à corps puis la fusion entre Yùl et le serpent. Notre perception des volumes se trouble par des mouvements ondulatoires, une dynamique hélicoïdale.

Après un court retour au « réel », nous sommes à nouveau plongés dans un univers fantastique. Yùl, sur la tête du serpent à la taille disproportionnée, semble en être devenu le maître, il prend les rennes. Que s'est-il passé ? Nous n'aurons pas la réponse, cachée dans une ellipse, mais peu importe, c'est le propre du fantastique. Dès lors, le serpent est devenu l'instrument de la vengeance de Yùl qui domine désormais.



A 8'48, on change de perspective. Par un effet qui nous échappe, le serpent a retrouvé sa taille initiale mais ils ne font encore qu'un. Enroulé autour de son bras, que l'on peut associer au pouvoir, à l'action, le serpent en est le prolongement.



Yùl apparaît métamorphosé, plus grand, plus fort. Il s'est transformé, a effectué sa mue. Son regard est plus grave, l'insouciance de l'enfance des 1^{ers} plans n'est plus visible.



La vengeance accomplie, le serpent peut quitter le cadre : projeté dans les airs, il sort définitivement du cadre dès sa chute à terre.



Yùl, quant à lui, est sorti de l'enfance.

Sélections et palmarès :

Sélection

Compétition court métrage, Festival international du film d'animation d'Annecy (France, 2015)

Festival international du film d'animation d'Espinho (Cinanima) (Portugal, 2015), compétition internationale

Festival international du film francophone de Tübingen | Stuttgart (Allemagne, 2015), compétition internationale

Festival du film d'horreur et fantastique de Saint-Sébastien (Espagne, 2015), compétition internationale

Festival international de films d'animation de Bucheon (BIAF) (Corée du Sud, 2015), compétition internationale

Festival international du court-métrage de Clermont-Ferrand (France, février 2016), compétition nationale

Glas Animation Festival, Berkeley, Californie (USA, mars 2016)

Palmarès

Prix André Martin - Mention pour un court métrage français, Annecy 2015

Prix du meilleur premier film - Festival international du film d'animation de Krok (Ukraine, 2015)

Faune d'Or, shnit International Shortfilmfestival New York (USA, 2015)

Excellent Award - Japan Media Arts Festival (Japon 2016)

Liens :

Quelques courts-métrages de Gabriel Harel

Apparence (2007) : <http://vimeo.com/8671653>

Les jambes du serpent (2008): <http://vimeo.com/18427920>

Et une bande démo rassemblant des extraits de plusieurs de ses réalisations entre 2007 et 2010 :

<http://vimeo.com/14668679>

Le blog de Yùl et le serpent : <http://yuletleserpent.blogspot.fr/>

Céline ROCHON