

# A QUOI TU JOUES ?

- I - SYNOPSIS
- II - NOTE D'INTENTION
- III - INTENTIONS TECHNIQUES
- IV - UN PROCESSUS CRÉATIF ORIGINAL
- V - PARRAINAGE
- VI - PARTIS PRIS
- VII - LES SCÉNARISTES-RÉALISATRICES
- VIII - RÉFÉRENCES

UN COURT-MÉTRAGE DE 26 MINUTES

CO-ÉCRIT ET CO-RÉALISÉ

PAR LAURE MULLER-FEUGA ET AURÉLIE NURIER

# I SYNOPSIS

Ariane est aquaphobe. Elle se douche avec des lingettes, boit essentiellement du lait, met un casque pour ne pas entendre la chasse d'eau, rêve de requin dans son appartement, refuse de sortir lorsqu'il pleut, refuse de sortir tout court, au cas où...Même lorsqu'il s'agit d'aller voir en spectacle Gabriel, son voisin complètement déjanté mais suffisamment cocasse pour arriver à l'étonner ou à lui décrocher un sourire.

La vie quotidienne d'Ariane est parsemée d'images mentales loufoques de personnages vivant sous l'eau et qui incarnent ses sensations et émotions : le sentiment de routine, la solitude et le poids du travail, la légèreté, la recherche de la maîtrise de soi...Mais Ariane s'isole de plus en plus dans une réalité toute grise, infestée de cauchemars.

Pourtant, les années ont passé depuis son traumatisme. Ce jour noir où, en vacances sur un voilier avec ses parents, elle saute par dessus bord un bout à la main pour se faire tirer par le bateau et jouer avec les vagues. Or, le bout est mal attaché au taquet. La jeune Ariane se retrouve seule, affolée et perdue au milieu du grand bleu. Lorsque ses parents la hissent hors de l'eau, elle est à moitié noyée.

15 ans plus tard, Ariane prend conscience de l'absurdité abyssale de sa vie et se confie à son amie Béatrice. Celle-ci ne trouve rien de mieux, avant de partir en vacances, que de demander à Ariane de garder son chat, pour qu'ils se tiennent mutuellement compagnie. Ariane déteste les chats. Elle accepte cependant pour ne pas être aquaphobe et chiante. Commence alors une relation d'attraction-répulsion avec l'animal. C'est d'ailleurs lui qui va lui redonner le goût du jeu, une certaine confiance et qui sera le passeur entre réalité et imaginaire.

Enfin, elle se laissera amadouer par son voisin Gabriel et deviendra gourmande de choses bonnes pour elle.

Une histoire ordinaire, pas si ordinaire que ça, «**A quoi tu joues ?**» est une **comédie dramatique** légèrement **fantastique** de **26 minutes**, co-écrite et co-réalisée par **Aurélie Nurier et Laure Muller-Feuga**.

Un conte actuel, sensible et drôle qui appelle au rêve, au jeu et à l'esthétique de l'eau.



# II NOTE D'INTENTION

## Peur & Jeu

Tout être humain expérimente de façon permanente ou ponctuelle le sentiment d'effroi. Peur commune ou peur individuelle, la **peur** est originellement un **instinct de survie** physiologique donc naturel, et positif sur du court terme. Poussé à son extrême, elle devient phobie névrotique et finit par caractériser un individu en l'enfermant dans un **cercle vicieux**.

Ariane, le protagoniste principal, est **aquaphobe**. Un cauchemar si l'on réfléchit à la nécessité vitale toute triviale de se laver ou de boire.

La peur a des conséquences certaines quant à la relation que nous entretenons avec autrui, et l'image que nous avons de la vie. Toute la question est cependant de savoir sous quelle forme la peur peut être reconnue, acceptée et surmontée.

« *Le plus grand philosophe du monde, placé sur une planche au-dessus du vide, ne pourra avoir recours à de belles théories. Il devra affronter la peur.* » Blaise Pascal, dans « les Pensées ».

Le **jeu** est l'un des moyens le plus malin d'être **conscients de nos forces et nos faiblesses** et de prendre du **recul** sur celles-ci. Le jeu n'est pas réservé aux enfants. Il est une magnifique parade à la tristesse et à la violence, quitte à ce que les règles du jeu nous déplaisent parfois.

«A quoi tu joues ?» défend les **joies simples** et une **vision positive et active de la vie**.

C'est un voyage dans la mémoire d'Ariane, avec pour cheminement principal son **envie d'être bien et de sortir de sa torpeur**. Ce film invite in fine à mettre notre cerveau sur pause pour que **les sens et l'envie d'enchantement reprennent le dessus**.

« *Il faut que l'imagination prenne trop pour que la pensée ait assez* », nous dit Gaston Bachelard.

« *La vie réelle se porte mieux si on lui donne ses justes vacances d'irréalité.* » *L'eau et les rêves - Essai sur l'imagination de la matière (1942)*.

## Eau, Sensation & Intimité

**L'eau, c'est le sang du vivant**, et c'est ce même sang qui coule dans nos projets vidéo. Cette-fois, nous avons envie de parler de l'eau magique, allégorique, de son ambivalence et sa grande complexité : l'eau comme **terrain de jeu intime**.

Souvent, l'eau est associée aux plus beaux moments de nos existences : la vie en bleu.

**Mais l'eau est dualité**. Banalisée dans un usage journalier, elle est pourtant une ressource aux propriétés extraordinaires.

A la fois responsable de vie et de mort, d'émotions positives comme négatives, l'eau est fascinante et plurielle et crée **un terrain idéal de jeux**...de mots, de situations narratives et de tensions dramatiques.

L'un de nos enjeux avec «A quoi tu joues ?» est de réussir à traiter **scénaristiquement et esthétiquement les sensations liées à l'eau**.

## Jeu & Fantastique

Nous souhaitons, dans «A quoi tu joues ?», toujours plus détourner du réel dans le réel. A travers des recours ayant trait à la **«magie nouvelle»** (Cf. Note d'intentions techniques), nous dessinerons une dimension fantastique.

Le film comportera des séquences sous-marines dans lesquelles des personnages, les **«joueurs»**, surprendront.



## Jouer au chat et à la souris

Ariane, notre héroïne, prend conscience de l'absurdité de sa situation. Son voisin, Gabriel, déjanté, lui plaît de plus en plus. Mais sa peur de l'eau est une vraie barrière. La coupe déborde, elle se confie à sa meilleure amie, Béatrice.

Ariane se prend en main et décide d'essayer de se guérir.

Par amitié pour Béa, Ariane va faire l'effort de garder son chat. Au début, l'animal est comme un miroir irritant et envahissant. Mais leur peur commune de l'eau et le goût du jeu retrouvé va les rapprocher.

Totem de l'aquaphobie, le chat est une sorte de **métaphore du jeu**. L'instinct animal est ainsi mis à l'honneur. Le chat devient une sorte de « présence-mentor » pour Ariane qui la pousse à rechercher le plaisir et à se faire confiance.

Le jeu, l'envie d'être bien, son attachement naissant à son voisin vont enfin avoir raison de sa peur.

« *L'appel de l'eau réclame en quelque sorte un don total, un don intime. L'eau veut un habitant.* » G. Bachelard.

Sur la première partie du film, Ariane sera **filmée de dos ou de côté en évitant un rapport frontal**. Le spectateur est ainsi maintenu à distance, gêné. Jusqu'au moment où Ariane va affronter son problème et le regarder en face.

Le spectateur sera enfin invité à se débarasser de cette distance et à rentrer plus d'emblée dans l'intimité d'Ariane.

De manière plus générale, le type de cadrage évoluera en fonction de l'**état psychologique de notre héroïne**, avec des plans d'Ariane de plus en plus serrés tout au long du film.

## Mémoire de poisson rouge

On entre dans la mémoire d'Ariane via un **flash back** décrivant son traumatisme lié à l'eau. Le **poisson rouge** factice de l'aquarium offert par Gabriel et l'écran de veille d'ordinateur d'Ariane symbolisent l'oubli perpétuel et son pendant, **le souvenir indélébile**.



Plus généralement, c'est une sorte d'allégorie de la mémoire de l'être, de l'eau et des sens.

## Comme un poisson dans l'eau

Les **lieux de tournages sont contrastés**. Les grands espaces sous-marins alternent avec les scènes « aériennes » en espace réduit, essentiellement dans l'appartement du personnage principal. Le **huit-clos** délimite et dépeint ainsi son isolement grandissant. Il favorise une meilleure identification du spectateur.

Les **séquences sous-marines** nous plongent directement au cœur des peurs d'Ariane (requin, étouffement, chambre qui se remplit d'eau) et de ses émotions (colère, déception, satisfaction). Puis on pénètre ensuite dans un univers aquatique, plus vaste, favorisant **un retour à soi-même**. On erre dans un champ des possibles infini où les mots sont inadaptes et le corps léger. Ariane va reprendre contact avec son intimité et sa sensibilité et **surmonter sa peur**.

## Le fantastique

Tout au long du film, le chat joue avec le poisson rouge. Il parvient à l'attraper à la fin. Il « crève » l'écran d'ordinateur, représentation physique des barrières psychologiques. Cela déclenche une **déformation du temps et de la réalité**. Le fantastique s'empare du réel.

**L'imaginaire se remplit, chassant la torpeur**. Ariane a réussi son défi.

A l'heure où l'ordinateur est une extension de notre mémoire, de nos émotions, de nos corps, ce mix numérique du réel et du sous-marin laisse le spectateur sur une touche de **fantaisie sensorielle où la magie est permise**.

## III INTENTIONS TECHNIQUES

Nous avons acquis de bonnes connaissances lors de nos expériences passées notamment concernant l'aspect sous-marin des tournages. Nous voulons continuer d'explorer les possibilités techniques.

« *Pour figurer l'impossible, la magie nouvelle utilise des techniques existantes ou en crée.* » - Clément Debailleul

### Images sous-marines

De même qu'en **magie nouvelle**, l'eau est un support particulièrement propice aux illusions de lévitation, d'apparition, de disparition, de transformation, de téléportation, et d'invulnérabilité.

Ces effets sont rendus possibles par le truchement d'**effets spéciaux mécaniques et numériques**.

- Parmi les effets mécaniques : nous voulons continuer d'explorer les **effets d'optiques** et les **jeux d'échelles et de taille** dans des eaux à bonne visibilité.

De même pour la **gravité**, **l'inversion de l'apesanteur** et **la notion relative de temps**. Tout est plus lent sous l'eau.

- Parmi les effets numériques, **l'incrustation sous-marine**.

Nous utilisons un fond rouge (ou rose) au lieu d'un fond vert à partir d'une certaine profondeur. La couleur rouge disparaît en premier du spectre lumineux lorsqu'il pénètre l'eau. Nous avons pu tester les méthodes d'incrustations sous-marines à plusieurs reprises (Wat'Air ; Sea you soon...). Cette technique sera notamment utilisée pour les scènes cauchemardesques.

- Le travail de **lumières sous-marines**, notamment pour le cauchemar. C'est un travail rendu difficile à cause de la visibilité imprévisible et des particules contenues dans l'eau de mer.

### L'intervention d'un autre medium artistique : la Bande Dessinée

Nous avons observé l'utilisation du monde aquatique dans la bande dessinée. Ce ressort entraîne généralement le lecteur de BD dans l'inconscient, la volonté de déconnexion, la peur, ou la volonté d'abstraction du personnage. Ce sont souvent des images intimes et spectaculaires.

Nous proposons ici que ce soit l'image filmique qui aspire et inspire l'image Bande Dessinée en l'emmenant sous l'eau.

Le nouveau réel proposé par le film est immergé et revisité graphiquement.

Ce ressort servira de **transitions entre mondes** (imaginaire & réel ; conscient & inconscient ; aérien & sous-marin).

Par exemple, la première image du rêve ou d'une scène sous-marine est un dessin qui « fond » vers une image réelle. Ou le contraire, si le dessin est placé en fin de séquence.

L'auteur/dessinateur **Emmanuel Lepage**, aventurier et adepte des projets originaux, fait partie du projet. Il est venu sur un laboratoire et a fait ses premières esquisses sur papier immergeable.



Emmanuel Lepage  
lors d'un laboratoire

### Intentions de création musicale et habillage sonore

Nous imaginons une création autour de sons aquatiques, avec différentes fréquences apaisant le personnage. Nous utiliserons à nouveau des hydrophones.

(cf référence JP Carde)

## IV UN PROCESSUS CRÉATIF ORIGINAL

En octobre 2013, nous nous sommes retrouvées en Corse dans le cadre de l'Armada où Aurélie était capitaine de l'un des 13 voiliers. L'Armada, c'était 2 mois de spectacles itinérants d'escales en escales : de Marseille à Marseille, avec un tour de Corse et de Sardaigne.

Nous avons fait 2 journées d'essais improvisés et d'expérimentations où chacun s'essayait dans ses envies de jeux et de performances sous l'eau avec, pour cadre, celui imposé par la caméra et la position du cameraman. Totale liberté pour ses 20 « **joueurs** » parmi les 80 Armadiens.

Nous avons fait un rapide montage des images collectées. NB : Elles sont brutes, sans esthétique particulière, sans cohérence narrative mais prometteuses : cf « Les petits jeux sous-marrants ».

<https://www.youtube.com/watch?v=CHaJHPH66Wc>

Cette énergie collective, ces rencontres, ces envies communes émergentes nous ont donné envie de penser un **processus d'écriture et de conception de film**. Un moyen de créer ensemble, une façon de croiser les disciplines et les envies spontanées : motiver une « recherche de l'instant décisif », pour reprendre l'expression d'Henri Cartier Bresson... et magique.

Cela bouscule les schémas classiques de création de film. Et c'est ce qui, entre autre, nous anime. Ariane a besoin d'être soignée. Seule, elle n'y arrive pas. Il faut s'y mettre à plusieurs.



### Les joueurs

**Processus de création** : « Jouons à avoir peur ! »...vaut mieux qu'avoir peur de jouer.

L'idée essentielle est **le partage et l'échange de savoirs**, de compétences **entre plusieurs univers** : eau (plongeurs, apnéistes, marins), « joueurs » (clowns, acrobates, danseurs, plasticiens, ...) et vidéastes.

Les « **joueurs** » viennent de tous horizons :

- \* 2 clownnettes-comédiennes
- \* 1 biologiste marin
- \* 1 institutrice gymnaste
- \* 1 trapéziste équilibriste
- \* 2 plasticiens constructeurs
- \* 1 apnéiste-danseuse, monteuse de projets culturels transnationaux
- \* 1 comédienne chanteuse acrobate
- \* 1 plongeur-artiste-chercheur en écholocalisation (notamment pour les aveugles)
- \* 1 highliner wingsuiter
- \* 1 cadreuse pour la télévision
- \* 1 photographe sous-marin
- \* 1 musicien-compositeur créateur d'instruments en lien avec l'eau
- \* 1 camerawoman apnéiste
- \* 1 magicien apnéiste-plongeur
- \* 1 bédéaste qui dessine sous l'eau sur papier immergeable
- \* 1 scénographe
- \* 1 spécialiste des effets spéciaux sous-marins
- \* 3 marins



## V PARRAINAGE ET COLLABORATEUR



Emmanuel lepage

**Julie Gautier** ([www.lesfilmsengloutis.com](http://www.lesfilmsengloutis.com)), cadreuse sous-marine apnéiste aguerrie, participe au projet.

**Beyonce: nouveau clip en apnée pour "Running"**: <https://www.youtube.com/watch?v=eJSik6ejkr0>

**Jean-Philippe Carde** : <http://jean-philippe-carde.blogspot.com> et la compagnie Aquacoustique qui propose des concerts subaquatiques en mer, lac, fontaine et piscine et crée des instruments sous-marins (ex : saxophone arrosoir).

Nos projets antérieurs, notamment avec André Laban, Daniel Mercier, et Bernard Abeille nous ont montré toute la force et l'aide que représentent des « parrains » pour nous accompagner dans nos recherches, nos questionnements, les techniques abordées et pour simplement nous inspirer.

Nous faisons appel à des collaborateurs externes et personnalités pour participer à notre projet et nous aider à sa réalisation.

- \* **Emmanuel Lepage**, auteur de Bande Dessinée
- \* **Sandro Agénor**, scénariste et photographe, passionné de plongée
- \* **François Sarano**, océanographe, écrivain, co-réalisateur et conseiller technique d'«Océan»
- \* **Jean Matricon**, physicien-chimiste, professeur, écrivain : « Vive l'eau », éd. Gallimard, 2000. Conseiller technique exposition sur l'eau à la Cité de sciences à Paris en 1996 ; au Museum de Toulouse en 2012
- \* **Hugo Verlomme**, écrivain, amoureux des mers et des océans, «Mermère», éd. JC Lattès

La goutte d'eau d'Hugo Verlomme :

« Traiter un sujet fort, une phobie si communément répandue, avec la légèreté d'une histoire fantasque, poétique et subaquatique, tel est le défi de Véritable traversée des apparences, ce récit nous entraîne dans la dimension surnaturelle de l'eau, cette eau originelle d'où nous sommes tous issus, et dont nous sommes composés. Après avoir commencé de façon banale, anecdotique, l'histoire bascule en un clin d'œil dans cette autre réalité dans laquelle nous baignons sans en avoir conscience. Alors ouvrez grand les yeux (les poissons n'ont pas de paupières) et restez tout ouïe ! ».



*« Imaginer, c'est hausser le réel d'un ton. »*

*« C'est en se tenant assez longtemps à la surface irisée que nous comprendrons le prix de la profondeur. »*

Gaston Bachelard - L'eau et le rêve.



## VI PARTIS PRIS

### ∞ Un thème «tiroir» allégorique : l'aquaphobie.

Le thème d'une peur commune permet de traiter des peurs et angoisses en général dans notre société, souvent vectrices d'isolement.

### ∞ Un traitement de l'eau sous un angle original : l'intimité et le jeu.

Ce film appelle à un retour aux sensations grâce aux images sous-marines. Arrêter les mots, en faveur du jeu, de l'expression du corps et des émotions sous l'eau.

### ∞ Un projet transversal.

Développer une interdisciplinarité entre de nombreuses expressions artistiques et sportives tant au sein des «joueurs» que de l'équipe réalisation : plongée & apnée - acrobatie & danse & clown & magie & équilibre & trapèze - arts plastiques & bande dessinée & vidéo .

### ∞ L'utilisation de recours techniques empreints de magie nouvelle, et spécifiques à l'eau.

Des effets mécaniques et des effets spéciaux, notamment les incrustations sur fond rose, les effets de proportions, les jeux d'échelle cimentent un pont entre le réel et l'imaginaire.

Il s'agit d'aller chercher l'anecdote, l'impossible, le magique pour étonner, faire sourire, rêver, et voyager dans l'intime.

### ∞ Le dessin et la bande dessinée comme recours graphique de transition.

Certains passages entre monde réel et onirique, monde aérien et monde sous-marin seront matérialisés par des dessins d'**Emmanuel Lepage**.

### ∞ Soutien de parrains (auteurs, scientifiques, ...) : Sandro Agénor, Hugo Verlomme, Emmanuel Lepage, François Sarano, Jean Matricon ont déjà répondu à l'appel pour nous accompagner et nous inspirer.

#### Projets parallèles :

### ∞ Réalisation d'un Making-of en bande dessinée par **Emmanuel Lepage**, avec une partie créée in situ sous l'eau.

### ∞ Réalisation parallèle d'un documentaire ou série documentaire sur le processus transversal de création avec les «joueurs».

## VII LES SCÉNARISTES RÉALISATRICES

Nous nous sommes rencontrées sur «Sea you soon» en 2010 et avons réalisé les 3 courts-métrages «Eaulala» en 2011/2012.

On a projeté sur des voiles de bateau, en mapping sur des pistes de ski.

Cette fois-ci, ce n'est pas le mode de diffusion mais le concept d'écriture qui est innovant.

Ce film comporte des dialogues contrairement à nos réalisations passées.

Il est plus aisé d'introduire des images sous-marines dans une vidéo artistique que dans une fiction.

Nous souhaitons donc mettre l'accent sur **une narration forte en harmonie avec l'esthétique subaquatique.**



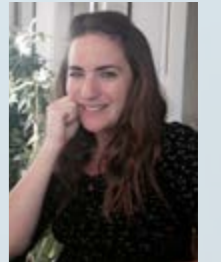
Aurélie Nurier

Diplômée des Beaux-Arts en 2004, j'ai obtenu mon premier contrat de film en rencontrant mon futur employeur en stop.

J'ai écrit et réalisé des films institutionnels, des vidéo clips, des documentaires et des fictions sous-marines.

Puis les aventures, de rencontres et de films se sont succédées sans se ressembler !

J'ai découvert la voile en 2009. La traversée de l'Atlantique m'a inspiré l'idée des projections sur voile et plus tard sur neige.



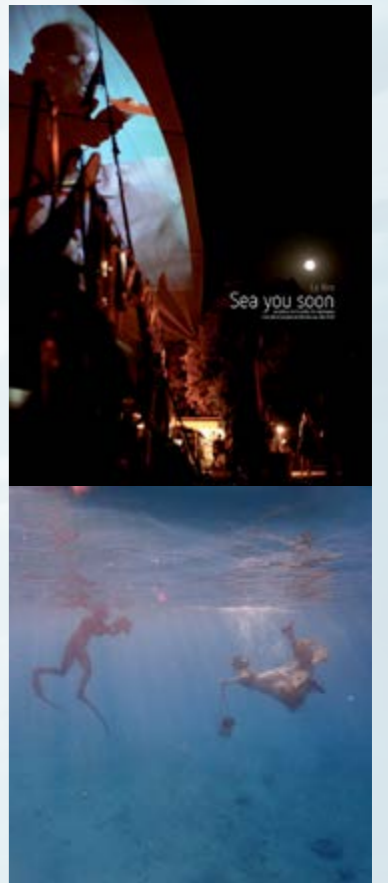
Laure Muller-Feuga

Diplômée de l'EDHEC en 2002, j'ai tour à tour travaillé en publicité à la Samaritaine à Paris, en conseil à New-York, en marketing chez Guerlain International, en Relations Presse à Toulouse avant de devenir professeur en communication et éthique en école supérieure. J'ai étudié le théâtre, la sculpture, la photographie et la vidéo en France et à Buenos Aires.

Je me suis passionnée pour la plongée en 2010 et ai suivi une formation à la vidéo sous-marine pendant plusieurs mois. Depuis 2009, je suis photojournaliste pour Milan Presse Jeunesse (Géo ados, Wapiti, Wakou, Julie, Manon), réalisatrice .

Aujourd'hui, je réunis mes diverses passions :

écriture, images, musique et plongée.



## A quoi on a joué, avant ? Les projets précédents...

En 2013/14 :

Laure Muller-Feuga a réalisé une fiction, un conte allégorique de sensibilisation, « **SNOWGLOBE** », pour la Fondation Eau, Neige et Glace (sensibilisation sur l'eau des montagnes). Sortie du film décembre 2014.

Visible sur [www.snowglobethefilm.com](http://www.snowglobethefilm.com). Diffusion Internet et sur la chaîne du câble **Montagne TV**.

En 2013/14 :

Aurélien Nurier a réalisé « **4 KM/H** », documentaire de 52 minutes.

Eloge de la lenteur et de la traction animale, mettant en exergue le rapport intime aux gens, aux rencontres et aux animaux.

<https://www.youtube.com/watch?v=1zdHDyhy5ZI>

En 2011/12 :

3 courts-métrages **EAULALA** (Let's Sea, Blue Blood et Wat'Air) pour sensibiliser sur l'eau ; diffusées dans 15 pays, 2 récompenses dont un **Prix Spécial du jury** au **Festival Mondial de l'Image sous-marine à Marseille** en 2012 remis par François Sarano et le second prix section «films indépendants» en Serbie au festival international d'images sous-marines...

Ces films ont été soutenus par **l'Europe, la région Midi-Pyrénées, l'Agence de l'Eau Adour-Garonne** et la **Fondation Eau, Neige et Glace**, sous l'égide de la Fondation de France. Projet labellisé par le Forum Mondial de l'eau 2012 de Marseille.

Au-delà de leur diffusion sur neige, concept de projection à la base du projet, ces films ont également été diffusés dans 15 pays et sur la **chaîne Numéro 23**. Ils sont désormais distribués par **Gonella Productions**.

<https://vimeo.com/96691823> lien Wat'air

<http://vimeo.com/95963002> lien Blue Blood

Diffusion sur neige (en guise d'écran) début 2012, dans les Pyrénées Atlantiques à Gourette, Eaux bonnes.

Les films ont voyagé dans plusieurs pays ou régions éloignées : Italie, Espagne, Pays-Bas, Canada, USA, Corée du Sud, Chine, Croatie, Malte, Mayotte, Nouvelle-Calédonie, Australie, Serbie, Monaco, Chili, Brésil, Paraguay...

Quelques festivals ayant sélectionné 1 ou plusieurs films Eaulala : Off-Courts de Trouville, Skepto, FREDD, Vidéoformes, Toiles de mer, Portneuf, MashRome, Seoul Green Fimm Festival, China Mobile SIFF, ...

En 2010 :

« **SEA YOU SOON** » / projet Windincap : film onirique de sensibilisation à l'accès des handicapés aux sports nautiques, projeté sur la voile d'un catamaran adapté, 4 mois d'itinérance de La Rochelle à Punat, en Croatie.

Sélectionné au FIPA : Prix «autre regard»

et au Festival «Regards Croisés».

<https://www.youtube.com/watch?v=vDxgPWBiyWs>



## VII A QUOI SE RÉFÈRE-T-ON ?

### Magie nouvelle :

Raphaël Navarro et Clément Debailleul

Compagnie Philippe Genty

Philippe Beau

Pierrick Sorrin

Le chorégraphe Découflé avec son ingénieux mélange des media artistiques

Aurélien Bory

Pina Baush : <http://vimeo.com/100021239>

La Compagnie 14:20 ; Fatou Traoré

### Cirque :

«O» du Cirque du Soleil

Cirque et sports extrêmes : <http://www.petit-bus-rouge.com>

The Serious Road Trip

**Photographie** : Ramette, Mozerton (1ères photos sous-marines),

Minkinen, Duane Michals (notamment «things are queer»), Gilbert Garcin

### Cinéma :

Les réalisateurs Michel Gondry, Wes Andersen, Jean Jeunet...Des films aux média transversaux : Sin city, Vidéodrome..

### BD :

- Emmanuel Lepage : «La Terre sans mal», «Un printemps à Tchernobyl», «La lune est blanche»,...son traitement de l'intime, sa sensibilité contagieuse, sa recherche de la justesse...

- "Nocturnes" : le rêve dans la bande dessinée : ouvrage de la cité internationale de la BD et de l'image, aux éditions Citadelles et Mazenod.

- Marc Antoine Matthieu : son traitement en noir et blanc, ses concepts d'histoires et de mélanges oniriques / sciences fiction. Son traitement graphique et ses audacieuses transfigurations entre fond et forme.

- la «Théorie du grain de sable» de Schuiten-Peeters/ Watchmen de Allan Moore et Dave Gibbons





**POUR NOUS CONTACTER :**

LAURE MULLER-FEUGA - [LAURE\\_MF@YAHOO.FR](mailto:LAURE_MF@YAHOO.FR) - 0658093398

AURÉLIE NURIER - [ORELILIE.NURIER@GMAIL.COM](mailto:ORELILIE.NURIER@GMAIL.COM) - 0674854398