



Compétition internationale de courts métrages

Éléphant d'or (programme 2)

Fiche enseignant



FRANGIN

De Geoffroy Moneyron [France, 5'40, Animation]

Comme l'indique le titre, mot familier et affectueux écrit d'une main enfantine, le point de vue est ici celui d'un jeune garçon dont le frère aîné part à la guerre. La guerre, lointaine, est montrée « en creux », par l'absence qu'elle provoque.

Après le départ de son grand frère, l'enfant se met en attente : il ne joue pas, est montré allongé, assis, ou lançant ses pigeons voyageurs en direction de son « frangin ». Le vide de sa nouvelle vie lui laisse le temps de rêver à des épisodes heureux de sa vie passée : ces flash-back contrastent par leurs couleurs intenses. Les sous-bois obscurs, la scène de la baignade, sont colorés de rouge, orange, brun, bleu, vert, tranchant avec la tonalité grise dominant les autres séquences.

Il faut attendre la dernière scène pour que la guerre soit réellement visible (explosions de bombes). Jusque-là, elle n'est que suggérée. Seuls quelques indices permettent de la deviner : roulements de tambours au moment où le frère quitte la maison, file de véhicules fuyant le pays, grondements lointains... Les pigeons (oiseaux proches de la colombe, symbole de paix) envoyés vers les combats, qui ne reviennent pas et dont le nombre diminue pour laisser les cages finalement vides, évoquent aussi la mort des jeunes soldats, sans forcer le trait.



BISCLAVRET

D'Emilie Mercier [Belgique / France, 14', Animation]

Le Lai du Bisclavret est un poème écrit par Marie de France au 12^{ème} siècle. Emilie Mercier a adapté ce poème pour l'écran : la narratrice (l'auteur est une femme) et les personnages racontent et dialoguent en vers.

La réalisatrice présente l'esthétique de son animation : « *Le visuel évoque l'art du vitrail dans les couleurs, la naïveté de la perspective et du graphisme, ainsi que l'abondance de motifs.* » Elle a peint les décors à l'encre sur papier, ainsi que les personnages qu'elle a ensuite animés à l'aide d'un logiciel, « *comme des pantins de papier découpé* ». Ce parti-pris nous plonge dans l'époque médiévale mais donne aussi une intensité et une transparence aux couleurs qui magnifient particulièrement les scènes nocturnes. Un contraste fort est ainsi créé entre les jours partagés par le seigneur et sa femme au château (décors, meubles réalistes, motifs de tapisseries, de céramiques) et les échappées nocturnes en extérieur : bleu profond, arbres aux troncs noirs et feuillages violets, rouges, oranges... La nature et le château gagnent en mystère et en beauté.

Le personnage du loup garou : le bisclavret n'est pas un personnage effrayant mais au contraire un homme souffrant de ses métamorphoses et victime de la trahison de son épouse. Elle le pense infidèle puis refuse sa différence, sa sensualité (qui est aussi sa faiblesse). Interroger les élèves sur d'autres personnages de loup garou qu'ils pourraient connaître et établir des comparaisons : *Le Loup garou*, une des six histoires des *Contes de la nuit* de Michel Ocelot reprend la même intrigue, *Harry Potter et le prisonnier d'Azkaban* présente également un personnage de loup garou « sympathique ».

Pour aller plus loin :

- extrait et images grand format à télécharger : <http://www.folimage.fr/bisclavret,us,8,112.cfm>
- blog du studio Folimage, présentation du film par la réalisatrice : <http://folimage.over-blog.com/article-bisclavret-un-court-metrage-d-emilie-mercier-43238706.html>
- *Le Lai de Bisclavret* de Marie de France : <http://www.monsieurtoussaintlouverture.net/Histoires/11-28-04Lelaidebisclavret.html>
- l'art du vitrail : <http://crdp.ac-bordeaux.fr/libadom/3309M077/e33092077.pdf>
- art visuel : transparence et opacité (travail avec encre), mélange des couleurs



PACKED LIKE SARDINES (Ilu Kilikarbis)

De Stella Salumaa [Estonie, 3'09, Animation]

Serrés comme des sardines aborde le thème de l'individu perdu dans une foule de semblables, la difficulté à être soi, à être différent. Le personnage qui sort de sa boîte ouvre des parenthèses de solitude, de calme, qui sont constamment envahies.

Faire remarquer le jeu d'oppositions :

- Uniformité (la boîte de sardines, les vêtements identiques, les cris indistincts).
- Originalité : les expressions (sourire, regard), le grand chapeau, les mouvements (sortie de la boîte, course) ; calme (chant d'oiseau), soleil radieux / cris, pluie, orage.

La menace de l'envahissement est omniprésente et « colle » au personnage qui tente de s'échapper. Ce sont les éléments très proches de lui qui se transforment en une foule criarde et étouffante : la pluie sur son dos, la mouche sur son nez, les feuilles sous lesquelles il se cache. Se questionner sur cette menace si proche : vient-elle de lui-même ? De sa difficulté à être différent (à la fin, il retourne dans sa boîte pour être tranquille) ?



THE CHANGELING (Der Wechselbag)

De Maria Steinmetz [Allemagne, 8'20, Animation]

Dans le folklore scandinave, le *changeling* est un enfant de fée ou, comme ici, de troll échangé contre un enfant humain. Maria Steinmetz a adapté une nouvelle (*L'échange*) extraite d'un recueil intitulé *Des trolls et des hommes*, écrit par l'écrivain

suédois Selma Lagerlöf.

Le graphisme choisi pour illustrer ce conte est fortement marqué par la peinture religieuse médiévale. Les premières images de la famille à cheval évoquent une scène de « fuite en Egypte ». La mère auréolée, portant son enfant emmaillotté, est une véritable icône. D'ailleurs, lorsqu'elle réalise que son bébé a été échangé, une série de tableaux de Vierges sans enfant défile. Les décors ne cherchent pas le réalisme, ils prennent leur inspiration dans les tapisseries (motifs de feuilles sur le sol quand le bébé est tombé) ou encore dans les panneaux d'icônes cloisonnés (galerie de portraits aux fenêtres, arcades).

Tout distingue et oppose les humains des trolls : les uns sont engoncés dans leurs vêtements ou leurs langes, les autres sont nus (la main du troll dénude instantanément le bébé, l'enfant troll craque sa chemise), leurs couleurs (camaïeu de bruns – jaunes des habits, pâleur des visages humains, noirceur des trolls), leur morphologie (petites jambes des parents humains, grandes pattes des trolls), leurs voix (babil contre grognement), leurs manières (le père troll renifle le bébé, le petit troll croque une souris)... La nature semble s'opposer à la culture, au raffinement. Mais l'amour maternel permet de dépasser ce clivage : contrairement aux villageois superstitieux et au père qui rejette l'enfant troll, la mère le chérit, le protège malgré sa douleur et de ce fait, sauve aussi son enfant. La séquence finale, en miroir, s'ouvre lorsque père retrouve son enfant. Un travelling latéral nous remonte les aventures vécues depuis l'échange. Au-dessus de l'étang, les épisodes du côté humain, et en reflet, dans l'eau, ceux de l'enfant avec le troll : les similarités apparaissent bien plus fortes que les différences.

Pour aller plus loin :

- Article et extrait du film : <http://www.formatcourt.com/2011/05/der-wechselbag-de-maria-steinmetz/>
- Présentation d'icônes, de tableaux (*Vierges à l'enfant*, *Fuite en Egypte*), de tapisseries (*Dame à la licorne*, tenture de l'Apocalypse)...



TCHIP TCHOP

De Karim Aït Gacem [Burkina Faso / France, 2'35, Prise de vue réelle]

Ce film court met en scène la rivalité de deux bandes d'enfants à Ouagadougou, avec une montée en intensité produite par des procédés simples mais très efficaces.

La graduation de l'intensité est marquée par le nombre d'enfants apparaissant dans chaque plan : le premier plan suit en travelling arrière un seul garçon qui marche. Le contre-champ nous montre les deux garçons adossés qu'il rencontre. Après une poursuite, le premier enfant rejoint quatre amis qui, à leur tour, se mettent aux trousses des poursuivants... La scène finale de la bagarre regroupe toute la bande d'enfants.

Mais c'est avant tout la bande-son qui donne un effet de progression. Elle n'est pas constituée de sons enregistrés lors des prises de vues mais de bruitages, de musique et de chant. L'alternance d'un silence complet avec les claquements de doigts ou les frappes de pieds provoque une forte tension. Elle s'accroît encore avec l'introduction de percussions qui semblent déclencher la course des enfants et qui s'arrêtent quand ils s'observent. A ces sons s'ajoutent des chants lors de la « mêlée » finale brutalement interrompue par la seule voix du film : celle de la mère qui rappelle à la réalité.



LES PERDRIX

De Catherine Buffat et Jean-Luc Greco [France, 6', Animation]

Adapté du *Dit des perdrix*, fable du Moyen Age, ce court-métrage en contient tous les ingrédients : mise en scène à des fins comiques des défauts de personnages « types » (femme mensongère et rusée, mari crédule et colérique, chapelain gourmand et ridicule), ton familier voire grossier, textes simples chantés.

Aider les élèves à caractériser les personnages et leurs défauts : femme dissimulant sa gourmandise par le mensonge, mari injuriant sa femme puis abusé par elle, curé ambitieux roulant en papamobile...

Repérer l'humour dans le film : caricature des personnages, utilisation de couleurs criardes (cheveux jaunes, joues roses, bouche bleue...) et de dessins simplistes (la technique d'animation utilisée est celle des papiers découpés), insultes démodées (« *C'est de la farce, Belzébuth ! Arrière, vieux cheval !* ») ou « gros mots » très actuels, dialogues chantés « faux »... A l'opposé, repérer les éléments inquiétants du film : incapacité de la femme à maîtriser ses pulsions, sa voracité (elle recrache des os telle une ogresse), mari qui aigüise un couteau, qui double de volume et devient écarlate quand il est en colère.

Pour aller plus loin :

- Les fables du Moyen Age : de quoi les hommes d'autrefois riaient-ils ?
<http://www.lardux.com/spip.php?article526>http://www.clg-doisneau-gonesse.ac-versailles.fr/IMG/article_PDF/article_a206.pdf



MWANSA THE GREAT

De Rungano Nyoni [Afrique du Sud, 23', Prise de vue réelle]

D'une durée de 23 minutes, en prises de vues réelles, *Mwansa the Great* permet à l'aventure de ce petit garçon voulant prouver sa grandeur, de se développer. Mêlant intimement l'imaginaire à la « réalité », il en montre la puissance et la richesse : les enfants vivent leurs rêves, y entraînent les autres et sont portés par eux.

L'imaginaire s'introduit au cœur de la vie des jeunes protagonistes : c'est ce que nous comprenons à la fin de la première séquence lorsque Mwansa vient interrompre le jeu de ses sœurs. Elles prenaient le thé dans de la vaisselle précieuse, vêtues de robes de satin. En cassant la poupée, il casse aussi le rêve : nous remarquons alors que le décor de maison a disparu, remplacé par la terre battue du village. La vaisselle est constituée de pots en plastique et les fillettes portent des vêtements ordinaires. Il en sera ainsi tout au long du film. Dès que les enfants se « racontent des histoires », elles prennent corps : la voiture, jouet bricolé, poussée par le garçon, prend la taille d'une vraie voiture et peuvent y monter tous ceux qui entrent dans le jeu ! Lorsque la grande sœur, Shoula, pousse la voiture, c'est elle qui apparaît au volant. Plus puissants encore, les souvenirs du père portant son fils lui donnent des ailes ! Il s'entraîne à plusieurs reprises, sautille pour tenter de s'envoler sans succès mais quand il est poursuivi par les chiens de garde, un travelling de la caméra au ras du sol suit ses pieds qui ne touchent plus le sol. Il crie « *Shoula, je vole !* ». Le gros plan sur son visage en plein soleil s'élargit pour laisser voir le père qui le porte.



PINCHAQUE, LE TAPIR COLOMBIEN

De Caroline Attia Larivière [Colombie / France, 5'07, Animation]

Commandé par la région de Tolima, en Colombie, *Pinchaque, le tapir colombien* est un film sur un animal découvert au 19^{ème} siècle mais qui reste très mystérieux encore de nos jours. La dualité entre la précision documentaire et l'ouverture sur l'imaginaire est au cœur de ce film d'animation. Amener les élèves à la ressentir en classant :

- **Les éléments documentaires, informatifs du film** : cartes, itinéraires, commentaire (avec l'accent espagnol), description de la faune, dates, noms des scientifiques, panneaux explicatifs clôturant le film, etc.
- **Les aspects faisant appel à l'imaginaire, au mystère, au symbolique** : le commentaire s'ouvre sur une phrase de conte (« *Il y a bien longtemps, un animal mystérieux est apparu sur terre* ») ; le « tapirus pinchaque » (« le tapir des fantômes ») joue à cache-cache : on le cherche à la longue-vue, il se cache derrière un arbre très fin, seuls ses yeux, nez et oreilles se dessinent en blanc sur un fond noir ; un cœur symbolise ses amours, des flèches le menacent et l'enserrent...
- **En faisant appel au mystère entourant le tapir pinchaque**, la réalisatrice attise la curiosité du spectateur, le tient en éveil et le sensibilise à la raréfaction qui menace cet animal.



UN OGRE

De Gérard Ollivier [France, 6'30, Animation]

Le réalisateur de ce court-métrage questionne sur notre vie moderne, sur l'insatisfaction permanente et sur l'avidité de l'homme : « *Un ogre, c'est vous, c'est moi, c'est la faim insatiable dévorant l'enfant qui est en nous. C'est demander, en quelques dessins, très simplement, ce que nous, peuple d'ogres, allons faire de nous.* »

Faire comprendre l'allégorie de l'ogre, homme victime de sa propre avidité, acteur de sa propre perte.

Attirer l'attention sur le graphisme :

- la simplicité des lignes à l'encre de Chine donne une candeur au dessin qui contraste fortement avec le côté horrible de l'ogre et de ses actes ;
- les lignes simples caractérisant le bébé ogre progressent vers des traits tremblants, gribouillés, alors que grandissent l'ogre et sa gourmandise ;
- enfin, remarquer le contraste entre la simplicité, voire la malhabileté du trait dessinant l'ogre et la forme très maîtrisée et réaliste des décors ou de ce qu'il mange (statues, voitures, châteaux...) : l'ogre brouillon, ignorant de ce qui l'entoure et des conséquences de ses actes s'oppose au raffinement de la société qu'il crée et détruit en même temps.

Pour aller plus loin :

- Dossier de présentation par le réalisateur, dessins, commentaire, découpage du film : <http://www.lardux.com/spip.php?article526>



LOFT

De Gareth Chambers [Irlande, 5'30, Prise de vue réelle]

Séparés par un mur, un homme et un enfant entrent difficilement en contact : leurs activités semblent, de prime abord, peu compatibles. L'enfant dérange la tranquillité de l'homme passionné de pigeons, perturbe son organisation mais y introduit de la surprise et de la vie.

Attirer l'attention sur l'absence de dialogues : pas un mot n'est échangé entre les personnages. La communication est très difficile. Elle est limitée à des échanges de regard, parfois même détournés, au début du film. Les sourires peinent à se répondre et ceux de l'homme ne sont pas toujours bienveillants (quand il prépare sa « blague »). Ce n'est qu'à la toute fin que l'homme sourit véritablement mais presque intérieurement, sans vraiment le partager avec son petit voisin. Quelques gestes (appel de la tête, main qui chasse, applaudissements) complètent la palette. Par contraste, les sons prennent de l'ampleur : rebonds du ballon, roucoulements...

Le réalisateur montre ses personnages cloisonnés, enfermés dans des jardinets, filmés en plongée* pour accentuer cette impression. Les plongées sont parfois même verticales : ainsi, quand l'enfant lance le pigeon mort, est-il filmé de dessus, avec pour effet de nous faire attendre la chute de l'animal. Au contraire, lorsque les oiseaux s'envolent, c'est en contre-plongée qu'ils sont vus, ce qui crée une sensation d'évasion, de liberté. Les gros plans sur les cages, les visages, les mains, contribuent aussi à resserrer l'espace.

* Cet angle nous permet aussi de comparer les différences entre les jardins et donne une idée de leur mode de vie et de leur personnalité : à l'abandon, servant de terrain de jeu d'un côté du mur, très organisé et décoré de statuettes, de l'autre.

Rédaction : Véronique Godec // Affiche : Eric Jacob // Maquette : Marion Geerebaert

