



Éléphant d'or (programme 2)

Compétition internationale de courts métrages

Pistes pédagogiques

Le questionnaire destiné aux élèves tentera de mettre en évidence certains des points évoqués ci-dessous.



HUBERT, L'HOMME AUX BONBONS de Marie Pacou

[France, 2010, 8'30, prise de vue réelle & animation]

Pistes avec les élèves :

1. Un documentaire qui n'en a pas l'air. Le documentaire est un genre cinématographique ou télévisuel qui, en général, représente la réalité de façon objective et plutôt neutre, par opposition à la fiction. Le portrait de Hubert, « personnalité » de Billom, petit village du Massif Central, appartient bien à ce genre : les personnages, lieux, faits présentés existent tous. Cependant, Marie Pacou brouille les pistes et éloigne son film des standards du documentaire en y introduisant différentes techniques d'animation : pixilation (animation image par image de personnes ou objets réels filmés), incrustation (intégration dans une même image d'objets ou personnes filmés séparément), papier découpé, dessin animé. Le film s'écarte du réalisme, de la neutralité et adopte un point de vue poétique, humoristique aussi, qui laisse place à l'émotion. En réalisant un documentaire « pas comme les autres », la réalisatrice questionne sur la normalité : celle d'un film et celle d'Hubert, bien réel mais « à part » lui aussi.

2. Le son. Très manipulée, l'image est accompagnée d'une bande-son plus « brute », plus réaliste. Les personnes qui parlent sont enregistrées dans leur milieu : lieu de vie, de travail. Les sons de l'environnement sont conservés : bruits de fond, discussions d'autres personnes. Quelques voix sont associées à leur « propriétaire » : celle de Marie-Thérèse la commerçante, celles du maire, du policier (sans que les paroles soient synchronisées aux images) mais on entend également des voix de proches qui témoignent de la vie d'Hubert sans qu'ils apparaissent à l'écran, ou seulement sous forme dessinée. Le maire disparaît même de son bureau alors qu'on l'entend parler ! Seul le dernier plan du film, montrant Hubert filmé sur scène, fait coïncider prise de vue et son de façon synchrone. Le son apporte une touche plus réaliste au film tout en accroissant son aspect énigmatique, en ne « collant » pas à l'image.



LA FILLE ET LE CHASSEUR de Jadwiga Kowoska

[Suisse, 2010, 5'23, animation]

Jadwiga Kowoska combine des techniques d'animation traditionnelle et numérique : papiers découpés et numérisés. Elle caractérise ses personnages et leur difficulté à communiquer avec une économie de moyens remarquable : un graphisme « hirsute », quelques onomatopées...

Pistes avec les élèves :

1. Le graphisme. Dans ses autres dessins animés, Jadwiga Kowoska utilise la couleur, des traits doux. C'est donc volontairement qu'elle utilise ici un trait rapide, griffonné, pour dessiner ses personnages et en particulier, celui du chasseur. Le choix de ce graphisme donne aux personnages un aspect rugueux, mal dégrossi, presque sauvage.

2. La difficulté à communiquer. C'est en prenant la fille dans ses bras que le chasseur arrête enfin ses larmes et sauve (provisoirement) le village de l'inondation. Ce geste d'attention, ce contact est le seul du film. La communication entre les personnages est minimale : il faut d'abord du temps avant que quelqu'un (le chasseur) lève les yeux et remarque la fille sur le toit de l'église. Quand il se met à l'observer, c'est à travers ses jumelles, de même que le gibier qu'il chasse. La communication verbale est presque nulle : là encore, l'absence de dialogue est significative. Seuls quelques bruits (pleurs, étonnement, grognements) sont émis. Trois syllabes (« ta, ta, ta »), 3 plans courts (un sur le doigt, un sur le seau, un sur l'eau) suffisent à faire comprendre l'ordre d'écooper donné par le chasseur aux villageois.

Pour aller plus loin :

Images du film **La Fille et le chasseur** / autres films de Jadwiga Kowoska (images et films) :

www.0x2a.ch/php/index.php?content=Ani



L'ARBRE DES REVES ENFANTINS (MY CHILDHOOD MYSTERY TREE) de Natalia Mirzoyan [Russie, 2009, 10'28, animation]

L'ouverture en douceur du film (couleurs chaudes, orangées, voix de l'enfant qui raconte **Les 3 ours**, voix de la mère) laisse vite la place à l'obscurité, à l'inquiétude liée à la perte de l'ourson et nous entraîne dans le rêve - cauchemar de l'enfant qui ne s'apaisera qu'au générique de fin. Natalia Mirzoyan nous fait suivre le parcours de l'enfant à travers de nombreuses figures symboliques (arbre, nid, escaliers, échelle, jouets, tourbillons...), le fait monter, chuter, progresser, retomber... Il doit accepter de quitter l'enfance (laisser son ours), s'accroche à elle, la poursuit, saute du nid et dort enfin paisiblement, mais l'ours est toujours dans ses bras...

Pistes avec les élèves :

1. Les couleurs. Souligner l'effet produit par les changements de couleurs. En début de film, les teintes rouge-orange donnent à la chambre de la chaleur, une ambiance rassurante. Tandis que lorsque l'ours disparaît, l'absence de couleurs dans l'obscurité la rend inquiétante. Le film se termine sur une note apaisée : l'enfant dort au pied de l'arbre, les jouets et branches qui tombent se transforment en flocons de neige au contact du sol. La blancheur et la clarté s'opposent à l'obscurité du début du rêve.
2. Le rythme. Le montage et l'effet qu'il produit peut être mis en évidence dans certaines séquences : le début du rêve de l'enfant est marqué par une accélération du rythme du film. Les plans sont plus courts et se succèdent rapidement avec, pour effet, un sentiment de peur, de panique même. A d'autres moments, c'est le contraire qui se produit : sur le nid, lorsque l'oiseau demande à l'enfant de lui laisser son ours, les plans sont longs et donnent l'impression de suspendre l'action, le temps.
3. Les figures symboliques. Attirer l'attention sur les figures récurrentes et chercher ce qu'elles représentent : le tourbillon (chute de l'arbre, dans l'eau), les escaliers, l'échelle (monter, chercher, grandir), le nid (quitter le nid), les oiseaux (protection et menace à la fois, prendre son envol), l'ours (la douceur de l'enfance), les jouets (la nostalgie de l'enfance), etc.

Pour aller plus loin :

Alice au pays des merveilles : le rêve, le fantastique.

Documents pédagogiques du *Festival Européen du Film Court de Brest* (analyse, images, recherches graphiques) :

www.filmcourt.fr/Des_Contes_et_des_Couleurs-3155-12167-0-1_popup.html

localhost/- http://www.filmcourt.fr/Des_Contes_et_des_Couleurs-3155-12167-0-1_popup.html



PIXELS de Patrick Jean

[France, 2010, 2'35, prise de vue réelle et animation]

Nostalgique des jeux vidéo des années 80, Patrick Jean les a intégrés dans une ville réelle, New York, qu'ils envahissent, pixellisent, pour rapidement réduire la planète à un unique pixel.

Pistes avec les élèves :

1. Le réalisateur explique qu'il a « *mêlé l'art du pixel à la réalité, comme dans **Qui veut la peau de Roger Rabbit ?**, où les dessins animés ne réagissent pas comme les éléments réels, et a appliqué la même formule à **Pixels**. Par exemple, la balle d'Arkanoid n'obéit pas à la loi de la gravité, elle bouge comme dans le jeu.* » La partie réelle du film (ville de New York, voitures, immeubles) a été filmée en deux jours à l'aide d'un appareil photo numérique. L'animation a ensuite été réalisée par ordinateur durant plusieurs mois.

Repérer quels éléments relèvent de la réalité et ceux qui ont été fabriqués de façon numérique.

2. Autre volonté de Patrick Jean : « *démarrer sur quelque chose d'amusant pour finir sur une note inquiétante.* » Le moment où le ton change peut être repéré. Il faut être attentif à ses émotions, à ce qu'on ressent en regardant le film. On peut alors essayer de comprendre ce qui provoque cette émotion. Un plan utilisant une grande profondeur de champ nous donne une vision générale de la ville : c'est à cet instant précis que nous prenons conscience de l'ampleur de l'invasion. Au tout premier plan, le jeu Arkanoid est sur le point de détruire un pilier du pont. Au deuxième plan, les briques de Tetris font s'affaisser les immeubles. A l'arrière-plan, les Space Invaders approchent dangereusement.

Pour aller plus loin :

- Site de Patrick Jean : possibilité de revoir le film et présentation du story-board (chapitre « Extras ») dessiné avant le tournage, ce qui permet de repérer ce qui diffère du projet à la réalisation. patrick-jean.allo-infopc.com

- Les références cinématographiques. Certains films sont cités comme une source d'inspiration par le réalisateur, pour leur mode de réalisation (**Qui veut la peau de Roger Rabbit ?**) mais aussi pour leur esthétique typique des années 80 (**Ghostbusters**). On peut aussi repérer des clin d'œil à des classiques de la science-fiction (**King Kong ; La Guerre des Mondes** ou encore, pour le dernier plan, **2001, l'odyssée de l'espace**).



ALITAS de Gabriela Palacios
[Mexique, 2009, 12', couleur, vostf]

Tourné en images réelles, *Alitas* (« Petites ailes » en espagnol) met en scène Juanita, écolière, et sa grande sœur Natalia. Leur mère étant partie, elles vivent avec leur grand-mère dans une maison modeste à la périphérie de Mexico. Les vacances commencent pour la fillette mais ce n'est pas une vie insouciant que la réalisatrice choisit de montrer : enfant, adolescente, femme âgée, toutes travaillent. Juanita prend conscience que son rêve d'acheter les « petites ailes » est bien difficile à atteindre : son imagination et l'aide de sa sœur lui seront précieuses.

Pistes avec les élèves :

1. La réalisatrice situe très efficacement, géographiquement et socialement, les personnages de son court-métrage : faire repérer comment, dès les premières images, nous pouvons situer l'action en Amérique du Sud (le langage, le soleil, la montagne, l'architecture des bâtiments dans la ville, la guitare de la bande-son). De même, lorsque les deux sœurs rejoignent leur maison, de nombreux détails nous permettent de savoir qu'elles vivent très modestement : elles vivent à l'extérieur de la ville, se déplacent à pied, leur maison est très rudimentaire (briques), etc.
2. Interroger sur ce que symbolisent les ailes : le rêve qui surgit dans la vie de la fillette. Leur blancheur éclatante, leur douceur (la fillette ne peut s'arrêter de les caresser) contrastent avec les tâches qu'elle doit mener : aider à vendre du tissu au marché, nourrir les poules, arroser... Elles représentent aussi les efforts que doit déployer cette petite fille pauvre pour obtenir ce que d'autres enfants possèdent sans difficulté (inégalité sociale). Enfin, les ailes « bricolées », seule, puis avec l'aide de la grande sœur, montrent la force de l'imaginaire, de la débrouillardise et surtout, de l'entraide.

Pour aller plus loin :

Le Mexique, la ville de Mexico.

Le droit des enfants, le travail des enfants.



NIMBUS MACHINA de Thomas Plaete
[France, 2010, 6', animation]

Pistes avec les élèves :

1. Définir comment *Nimbus Machina* représente la solitude de l'homme, sa folie destructrice et sa fuite en avant devant les catastrophes qu'il provoque. Les engrenages, les escaliers, les plans serrés ou parcellaires du corps du chauffeur l'enferment, le réduisent à sa fonction. Quand le champ s'élargit, c'est pour montrer un paysage désert, de fin du monde, dans lequel l'utilité de la machine reste mystérieuse. Enfin, le chauffeur de la machine craint le nuage qu'il provoque lui-même, sans s'en rendre compte : seul un hublot ouvre sur l'extérieur. Il n'a aucune vision, aucune compréhension de ce qui se passe.
2. Le réalisateur cite ses sources d'inspiration : *Les temps modernes* de Charlie Chaplin pour la scène de Charlot pris dans les engrenages à l'usine, le générique des *Orphelins Baudelaire* pour son aspect graphique et *Le Château ambulante* de Hayao Miyazaki pour l'énorme machine fumante et cahotante. Visionner ces films ou les extraits mentionnés et établir des liens avec le dessin animé de Thomas Plaete.

Pour aller plus loin :

Blog de Thomas Plaete : recherches graphiques (engrenages, machines), références visuelles : nimbusmachina.blogspot.com



CUL DE BOUTEILLE de Jean-Claude Rozec
[France, 2010, 9', animation]

Par différentes techniques d'animation et de mise en scène, le réalisateur situe son personnage principal dans un monde oppressant, dont le spectateur comprend vite son besoin d'échapper pour se réfugier dans un imaginaire beaucoup plus poétique.

Pistes avec les élèves :

1. Repérer ce qui crée le sentiment d'oppression du personnage. Plusieurs reprises, Arnaud est montré « encadré », enserré par d'autres personnages ou objets. Nous faisons connaissance avec lui à travers la lentille de l'appareil de l'ophtalmologiste, grossi mais aussi un peu écrasé. Ensuite, il est dessiné de dos, au 1^{er} plan, dominé par la taille du médecin, ainsi que plus tard, par celle du professeur. Quand les autres se moquent de lui, nous le voyons en arrière-plan, entre les filles qui sautent à la corde, puis encerclé par les garçons. Les vues en plongée sont nombreuses : même dans sa chambre, il semble un peu perdu. Quand il sort de l'école ou marche dans la rue, la plongée est verticale, le transformant en « fourmi » dans le décor.

2. Le passage du réel à l'imaginaire. Lorsqu'il s'échappe du réel, en ôtant ses lunettes, l'enfant invente, crée un monde poétique, qui lui est familier : la chambre aux contours flous s'adoucit, s'illumine. Les passages d'un univers à l'autre sont fréquents : radio devenant extra-terrestre, camionnette – dinosaure... Loin de l'inquiéter, les créatures imaginaires amusent l'enfant : troll, chauve-souris... Par contre, l'angoisse apparaît quand il se perd : la femme se transforme en mante religieuse, le train en dragon, le ballast en têtes de morts.

3. La voix off. « Rien, absolument rien ! » sont les premiers mots de la bande-son. Est-ce le docteur qui parle ? L'enfant ? Un de ses parents ? Chaque phrase nous aide à éliminer les choix mais ne donne pas la réponse. Le réalisateur a accordé de l'importance à la voix off (interprétée par Dominique Pinon, acteur fétiche de Jean-Pierre Jeunet). Il joue de cette voix d'homme pour nous conduire sur de fausses pistes : nous ne l'associons pas d'emblée au personnage du coquillage, ce qui permet de laisser en suspens l'identité du narrateur jusqu'à la toute fin du récit.

Pour aller plus loin :

Bande-annonce, images du film téléchargeables en grand format sur le site de *Vivement lundi* ! :

www.vivement-lundi.com/vivement-lundi/Cul_de_Bouteille.html



VALISE de Isabelle Favez

[Suisse, 2009, 7'11, animation]

Pistes avec les élèves :

1. Les personnages. Sont-ils caricaturaux ? Font-ils penser à d'autres personnages de films ? Au contraire, sont-ils surprenants ? Pourquoi ? Ne réagissent-ils pas comme on l'attendait ?

Pour aller plus loin :

Documents pédagogiques du *Festival Européen du Film Court de Brest* : www.filmcourt.fr/files/3171/valise.pdf

Rédaction : Véronique Godéc // Illustration : Eric Jacob // Maquette : Marion Geerebaert

Festival de cinéma de Rennes Métropole

TRAVELLING JUNIOR

& MEXICO

22 février au 1^{er} mars 2011

www.clairobscur.info

