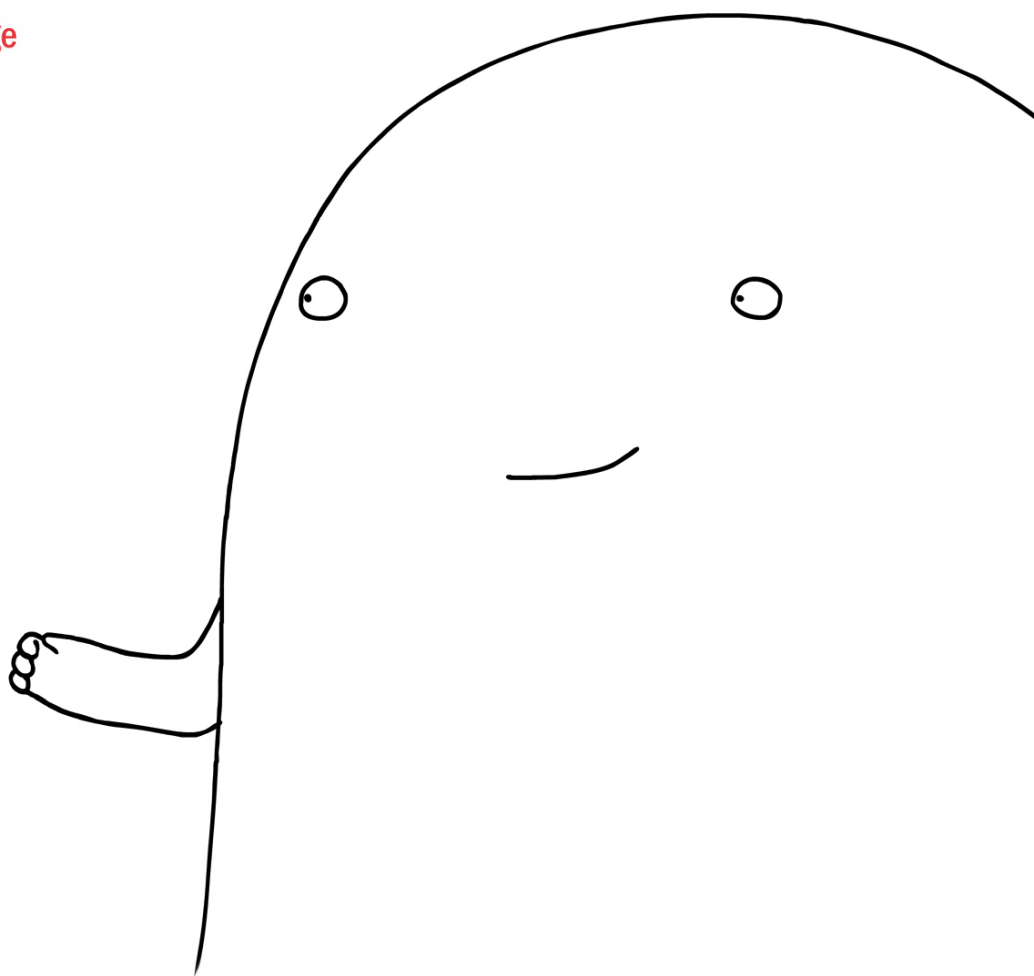


DOSSIER PÉDAGOGIQUE

L'Association française
du cinéma d'animation
et L'Agence du court métrage
présentent

En
compagnie
des
monstres #1



PAS SI MONSTRES

Un programme
de 7 films d'animation
sur le thème du monstre
proposé dans le cadre
de la Fête du cinéma
d'animation 2017

A partir de 6 ans
50 minutes

L'AGENCE DU
COURT MÉTRAGE



16^e FÊTE DU CINÉMA D'ANIMATION



afca
association française
du cinéma d'animation

Avant-propos

L'Agence du court métrage, association régie par la loi de 1901 et fondée en 1983, est née de la volonté de nombreux professionnels - réalisateurs, producteurs, distributeurs, exploitants - de promouvoir et développer la diffusion des films courts. L'Agence du court métrage est un lieu de réflexion, d'échanges et de ressources dans les domaines de la pédagogie du cinéma, ayant pour objectifs de sensibiliser l'ensemble des publics et de favoriser l'accès aux œuvres.

L'Association Française du Cinéma d'Animation assure depuis 1971 la promotion du cinéma d'animation auprès du public et des professionnels, en France et à l'Étranger, autour de trois pôles : la promotion (des films, des auteurs, de la filière), l'information et l'accompagnement. Elle coordonne tous les ans la Fête du cinéma d'animation au niveau national et organise le Festival national du film d'animation en Bretagne.

La Fête du cinéma d'animation a pour objectif de valoriser le cinéma « image par image » et de contribuer ainsi à la promotion des films et de leurs auteurs. Sa genèse et sa mise en place sont articulées avec la Journée mondiale du film d'animation, célébrée le 28 octobre en hommage à Émile Reynaud, pionnier du « film » image par image et en commémoration de sa première projection publique de bandes animées, à Paris, au Musée Grévin, précisément le 28 octobre 1892. L'événement se déroule chaque année simultanément en France et dans le réseau culturel à l'Étranger grâce à l'Institut français. Depuis 2002, la Fête du cinéma d'animation se développe et fait du mois d'octobre le mois du cinéma d'animation partout en France et dans le monde.

Dans le cadre de la Fête du cinéma d'animation 2017, l'Agence du court métrage et l'AFCA se sont associées pour faire découvrir au public deux programmes de courts métrages sur le thème du monstre intitulé « En compagnie des monstres », dont *Pas si monstres*, conçu pour le jeune public.

Vous pouvez découvrir l'intégralité de la programmation 2017 sur le site de la Fête du cinéma d'animation : www.fete-cinema-animation.fr

SOMMAIRE

Introduction à la séance de cinéma	6
Observer ensemble l'affiche de la 16 ^e édition de la Fête du cinéma d'animation	6
La figure du monstre	7
Pas si monstres ?	7
Présentation des courts métrages	8
Exploiter les films après la projection	9
Se souvenir des films	9
Gros plan	10
Place à la pratique : mon premier flipbook	24
Pour aller plus loin	27
Bibliographie	27
Filmographie	27

INTRODUCTION À LA SÉANCE DE CINÉMA

Avant de vous rendre à la séance, vous pouvez rappeler aux enfants les grandes règles qu'il faudra respecter dans le lieu de projection, qu'ils n'ont peut-être pas l'habitude de fréquenter.

Il est important d'être attentif à la fois aux images et aux sons, pour profiter pleinement de l'expérience mais également pour ne pas gêner les autres spectateurs.

Pour les préparer à ce qu'ils vont découvrir, vous pouvez dans un premier temps remettre cette sortie cinéma dans son contexte et observer l'affiche de la 16^e Fête du cinéma d'animation.

Vous pouvez ensuite leur raconter sommairement l'histoire de chacun des sept films mais il est important de ne pas trop en dévoiler pour garder une part de mystère et de découverte.

Observer ensemble l'affiche de la 16^e Fête du cinéma d'animation

Chaque année, l'affiche de la Fête du cinéma d'animation fait peau neuve. Celle de cette 16^e édition a été réalisée par Dahee Jeong, lauréate du Prix Emile-Reynaud en 2016 décerné par les adhérents de l'AFCA pour son film *La Chambre vide*.

Vous pouvez tout d'abord demander aux enfants d'énumérer les informations qui figurent généralement sur une affiche de film : titre, nom du réalisateur, date de sortie, éventuellement le nom des acteurs, de la production, des partenaires etc... Vous trouverez aisément de nombreuses affiches sur internet si vous souhaitez vous appuyer sur un visuel.

Vous pouvez ensuite leur montrer l'affiche de cette 16^e édition – disponible sur le site internet de l'évènement ou en contactant l'AFCA – et leur demander de comparer les informations présentes avec ce qu'ils ont vu précédemment. Cela peut être une manière d'amener le caractère particulier de la Fête du cinéma d'animation, qui a lieu sur une durée limitée et où il est possible de voir de nombreux films d'animation. Vous pouvez décrire ensemble l'image, qui laisse une grande place à l'imagination, puis guider les enfants dans la compréhension des informations :



> **Que peut signifier « 16^e » ?**

> **Quelle idée nous donne le titre « Fête du cinéma d'animation » sur cet évènement ?**

> **Quand a lieu la Fête du cinéma d'animation ?**

> **Comment appelle-t-on l'information « www.fete-cinema-animation.fr » ?**

A quoi cela peut-il nous servir ?

La figure du monstre

La représentation du monstre a toujours inspiré les artistes à travers les âges, et cette figure ne cesse de fasciner. Elle est à l'honneur dans d'innombrables peintures aux visions parfois très différentes et personnelles, et il serait un point de départ pertinent d'en montrer certaines aux enfants pour commencer la discussion, comme par exemple le travail de Jérôme Bosch et d'Arcimboldo.

La figure du monstre est aussi largement présente dans la littérature, de la mythologie (Minotaure, Chimère, Cyclope...) aux ouvrages les plus récents pour jeunes adolescents (*Harry Potter* ou autres livres de vampires...), en passant bien sûr par les grands classiques *Frankenstein*, *Dracula*, *Elephant man* ou encore *Docteur Jekyll et Mister Hyde*. Avant 6-7 ans, l'âge où les enfants lisent leurs premiers romans, leur rapport à la littérature est principalement centré sur les contes, où le motif du monstre est très présent. Il incarne un personnage symbolisant les éléments négatifs à combattre, présent dans le récit pour faire opposition au héros. A travers ces histoires simplifiées où les personnages sont séparés en deux catégories bien distinctes, les gentils et les méchants, l'enfant appréhende les notions de bien et de mal et plus largement les relations humaines. La vocation de ces êtres monstrueux, figures fondamentales dans l'imaginaire enfantin, est également de permettre aux enfants d'extérioriser leurs peurs d'être dévorés par le grand méchant loup ou encore l'ogre, mais plus largement leurs peurs de l'inconnu, de l'étrange.

Vous pouvez demander aux enfants leurs définitions du monstre et les commenter. Au regard de la représentation du monstre dans l'imaginaire collectif, voici quelques adjectifs qui reviendront sans aucun doute auprès des enfants pour le définir : étrange, bizarre, gigantesque, effrayant, difforme, méchant, féroce etc...

Vous pouvez ensuite chercher ensemble dans un dictionnaire. Voici les principales :

- > ***Le monstre est un individu dont la morphologie est anormale, soit par excès ou défaut d'un organe, soit par position anormale des membres.***
- > ***Une personne qui provoque la répulsion par sa laideur, sa difformité.***
- > ***Une créature légendaire, mythique, dont le corps est composé d'éléments disparates empruntés à différents êtres réels, et qui est remarquable par la terreur qu'elle inspire.***

Pas si monstres !

Le cinéma d'animation aime les monstres ! Parce que tout est possible en animation, celui-ci peut revêtir bien des aspects. Grand ou petit, effrayant ou intrigant, le monstre n'est pas toujours celui que l'on croit ! Petite bête ou grand méchant, c'est toujours un bonheur pour le spectateur de croire à l'existence de toutes ces créatures plus ou moins sympathiques, plus ou moins affreuses, bref, plus ou moins monstrueuses !

Vous pouvez avant – pour peut-être rassurer les plus sensibles – et après la projection, discuter avec les enfants du titre du programme qui peut au premier abord sembler énigmatique : « Pas si monstres ». Les personnages que nous allons découvrir dans ce programme seraient-ils finalement des monstres... pas si monstres ?

Présentation des courts métrages



LE CYCLOPE DE LA MER de PHILIPPE JULLIEN

France, 1998, 13 minutes - Production : JPL Films, Arte.

Pour tromper sa solitude, le cyclope de la mer, gardien de phare de haute mer, s'invente une compagnie d'êtres de bois et de liège auxquels il donne vie. Tout bascule le jour où il recueille un poisson échoué sur la plate-forme.



KALI LE PETIT VAMPIRE de REGINA PESSOA

France/Portugal, 2012, 9 minutes
Production : Folimage, Ciclope Filmes, ONF NFB Canada, Studio GDS, Arte.

Un garçon pas comme les autres rêve de trouver sa place dans le monde. Kali va devoir affronter ses propres démons, traverser ses peurs pour enfin trouver le chemin de la lumière. Telle la lune qui passe par des phases, il disparaîtra... ou peut-être passera-t-il juste à une autre phase du cycle.



SIENTJE de CHRISTA MOESKER

France/Pays-Bas, 1997, 4 minutes - Production : Institut Hollandais du film d'animation

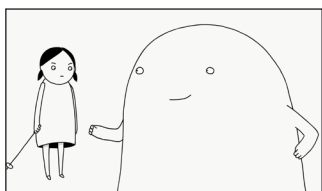
Une petite fille est en colère suite à une dispute avec ses parents, mais que peut-elle faire pour se calmer? Les quatre cent coups, pour finalement être à nouveau en bons termes avec sa mère.



SPOOKY SWABS de ISADOR SPARBER

USA, 1957, 5 minutes - Production: Famous Studios

Popeye et Olive dérivent sur un radeau. Ils montent à bord d'un vaisseau habité par des fantômes qui cherchent à les faire fuir du navire.



PAWO de ANTJE HEYN

Allemagne, 2015, 7 minutes - Production : Protoplanet Studio

Pawo - «être brave» en tibétain - est l'aventure magique d'une poupée qui se retrouve dans un monde curieux. Grâce à d'étranges compagnons, elle prend petit à petit conscience de sa ténacité et de ses capacités.



LE CRABE PHARE de BENJAMIN LEBOURGEOIS, GAËTAN BORDE, ALEXANDRE VEAUX, MENGJING YANG, CLAIRE VANDERMEERSH

France, 2015, 7 minutes - Production : RUBIKA - L'École des Talents de la Création Numérique

Le Crabe-Phare est un crustacé légendaire. Il capture les bateaux des marins égarés pour les ajouter à sa collection. Mais le crabe se fait vieux, et il est de plus en plus difficile pour lui de constituer sa collection...



L'HOMME AUX BRAS BALLANTS de LAURENT GORGIARD

France, 1997, 4 minutes - Production : Vivement Lundi !

Par une nuit sans lune, dans une ville endormie, un personnage aux bras démesurés marche. Précédé par son ombre, il se rend dans une arène accomplir un rituel...

EXPLOITER LES FILMS APRÈS LA PROJECTION

Se souvenir des films

Au retour de la projection et avant d'aborder plus en détails les films, vous pouvez demander aux enfants de raconter chaque histoire pour se remémorer les personnages principaux. Cet exercice permet aux enfants d'entraîner leur mémoire mais également d'acquérir du vocabulaire dans le cadre de la description des personnages et de leurs relations. Pour rendre cette restitution d'observations et d'impressions plus structurée, vous pouvez simplement réaliser un tableau. Dans une dernière colonne, après avoir vu avec les enfants les définitions du monstre et ses caractéristiques habituellement attribuées, vous pouvez leur demander si chaque personnage correspond ou non à ce qu'ils pouvaient s'imaginer et faire le lien avec le titre du programme.

	Figure du monstre	Description physique	Pensées / désirs	Pas si monstres ?
<i>Le Cyclope de la mer</i>	Le cyclope	Œil unique au milieu du front	Solitaire, envie d'un ami	Pas si monstre !
<i>Kali le petit vampire</i>				
<i>Sientje</i>				
<i>Spooky Swabs</i>				
<i>Pawo</i>				
<i>Le Crabe Phare</i>				
<i>L'Homme aux bras ballants</i>				

Gros plan

Nous vous proposons désormais, dans les pages suivantes, de revenir sur chaque court métrage pour mettre en avant leurs spécificités thématiques et formelles.

LE CYCLOPE DE LA MER DE PHILIPPE JULLIEN



Premier court métrage de Philippe Jullien, qui a depuis réalisé trois autres films, *Le Cyclope de la mer* nous plonge dans l'univers sombre et solitaire d'une célèbre créature mythologique. Caractérisé par son œil unique au milieu du front – son nom vient du grecque *kýklôps* que l'on pourrait traduire par « œil rond » – ce cyclope est pourtant bien loin de sa représentation traditionnelle de géant terrifiant. Son monde se limite au phare qu'il habite et auquel il est intimement lié : son œil fait office de source lumineuse permettant de guider les navires. Plus qu'un prolongement de cette tour perdue en pleine mer, il en est également le prisonnier.

Son habitat regorge de pantins bricolés avec les matériaux que les vagues veulent bien lui amener, ou plutôt que la mer rejette. À son réveil, il met en mouvement ses créatures articulées pour leur donner vie l'espace d'un instant. Emprisonné dans son phare il ne peut pas profiter du monde extérieur, il le fait alors venir à lui. Ces créatures semblent être ce qu'il a de plus proche d'une famille, et leur présence nous offre, dans une certaine mesure, une mise en abyme poétique. En effet la créature imaginée et animée par le réalisateur pour combler – a minima – son désir artistique, a créé à son tour des compagnons de fortune pour tromper sa solitude et oublier quelque peu son malheur. Le cyclope recrée de plus un monde artificiel pour le poisson au lieu de tout simplement lui rendre sa liberté. Mais lui sauver la vie lui donne-t-il tous les droits sur lui ? À jouer le créateur, n'est-il pas le responsable du déchaînement des éléments ?

Nous pouvons nous demander cependant si le cyclope pensait réellement mal faire. En installant l'animal dans ce bocal, il le met ainsi à l'abri de ses prédateurs. Il tente également de communiquer avec lui, bougeant les lèvres comme on mime un poisson. Ce monstre est résolument heureux de la présence de son nouveau compagnon, et c'est au moment où il allume la bougie célébrant leur année passée ensemble que le tonnerre se fait entendre. Du point de vue du poisson, cela ressemble plus au chaos qu'à une célébration, et ce qu'il subit sera infligé à son geôlier. Cette séquence de tempête, où la mer se déchaîne, fait aisément penser à une autre figure incontournable de la mythologie grecque : Poséidon. Une fin aux airs de punition donc, la tempête détruisant

une grande partie du phare et laissant le cyclope aveugle. Privé de sa raison d'être (comment guider les navires sans lumière ?) et désespéré, notre malheureux héros remettra finalement le poisson à l'eau.



Le film est intégralement muet et la musique y tient une place fondamentale. Composée par Yann Tiersen - mondialement connu notamment pour les bandes originales de **Good Bye, Lenin !** de Wolfgang Becker et du **Fabuleux destin d'Amélie Poulain** de Jean-Pierre Jeunet – elle apporte une grande poésie, et participe pleinement à la tension dramatique. Il y a également un travail très important au niveau des bruitages pour rendre crédible cette fable, avec les cris des mouettes, le bruit du vent et de la mer.

Le Cyclope de la mer a été réalisé en volume : le cyclope est une marionnette de 24 centimètres de hauteur fabriquée en fil de fer et plaques d'aluminium pour être facilement articulée, puis recouverte de mousse de latex. Sa tête, ses mains et ses pieds ont été sculptés avec de la pâte à modeler puis moulés, car cette matière permet de créer de nombreux détails mais est trop lourde ensuite sur le corps en fil de fer. Pour ce qui est des décors, la mer est constituée de feuilles de cellophane bleutées. Nous noterons également que les teintes du film sont ternes, à l'exception du poisson qui symbolise ici la liberté.



RÉCOMPENSES PRINCIPALES

- > **Prix du public au Festival d'un jour Folimage de Valence (2000)**
- > **Meilleure animation au Festival international du film de Manchester - Kino film (1999)**
- > **Prix SACD Meilleure première œuvre et Prix de la Presse au Festival de Clermont Ferrand (1999)**
- > **FIPA D'OR au Festival International des Programmes Audiovisuels de Biarritz (1999)**
- > **Meilleur film d'animation et Meilleurs décors au Festival Les Lutins du court-métrage (1999)**

KALI LE PETIT VAMPIRE DE RÉGINA PESSOA



Régina Pessoa s'est fait largement remarquer grâce à son second court métrage, *Histoire tragique avec fin heureuse*, qui a remporté près d'une cinquantaine de récompenses à travers le monde, dont le très prisé Cristal du court métrage au Festival international du film d'animation d'Annecy en 2006. Pour clore sa trilogie sur l'enfance, débutée en 1998 avec *La Nuit*, la réalisatrice nous propose ici de rencontrer Kali, un vampire pas tout à fait comme les autres. Ou plutôt, un enfant pas comme les autres.

À travers une voix off grave et mélancolique, Kali nous raconte son mal être, son refus d'être un vampire. Esthétiquement différent des autres personnages du film, il n'est cependant pas conforme à la représentation traditionnelle du vampire : pas de canines aiguisées ou de transformation en chauve-souris, et le seul sang qu'il goûte est le sien, pour soulager sa blessure. Il se nourrit pourtant bien des autres, mais d'une toute autre manière.

En dressant ce portrait intime de la plus célèbre créature des ténèbres, la réalisatrice semble vouloir dépeindre un aspect complexe de la figure enfantine : la peur de la différence et du rejet. Kali ne peut pas jouer dans la lumière et regarde jalousement les autres enfants, en groupe, s'amuser. De leurs parties de jeux près de la voie de chemin de fer, il restera quelques objets que le petit vampire gardera précieusement, avec d'autres collectés – ou volés selon lui – dans ce monde auquel il voudrait tant appartenir. Cet endroit spécial au fond de chacun d'entre nous, où nous gardons bien à l'abri ce qui nous est cher, est poétiquement symbolisé ici par un tiroir se trouvant dans sa cage thoracique. Lorsqu'il tente de rendre la balle abîmée par les barbelés aux autres enfants, il provoque une réaction de peur. Seul, avec la relique de ses espoirs à la main qui ressemble volontairement à un cœur meurtri, Kali est en proie à ses complexes et ses angoisses. Il espère que chaque matin lui apportera une délivrance. Le film est plus largement une réflexion sur les parts d'ombre et de lumière qui existent en chacun de nous, et qu'il est plus difficile à appréhender pour certains enfants. Kali n'hésitera pas à se dévoiler et à surmonter sa peur pour sauver un des enfants. Ne pouvait-il réellement pas aller dans la lumière, ou s'en était-il convaincu par peur de s'exposer ? Acceptant finalement ce qu'il est, il termine sur ces mots : « L'univers est si vaste, qu'il y a de la place pour les vampires, aussi ». La réalisatrice nous rappelle ici que la différence ne doit pas être une faiblesse et que chacun peut trouver sa place.



La musique que l'on entend tout au long du film rappelle celle de la fête foraine, lieu joyeux souvent plein de rires d'enfants. Mais celle-ci est volontairement éraillée comme pour placer le spectateur aux portes d'un cauchemar, qui ne deviendra jamais réalité.

Le film utilise une technique d'animation peu répandue et nouvelle pour la réalisatrice : la gravure sur tablette numérique. Ancienne étudiante des Beaux-Arts, Regina Pessoa a développé sa propre technique de gravure. Elle a utilisé la gravure sur plâtre pour son premier film, mais cette technique était trop fastidieuse et solitaire. Pour son second court métrage, ***Histoire tragique avec fin heureuse***, elle a utilisé la technique de la gravure sur papier glacé : tout d'abord animé sur du papier comme un dessin animé traditionnel, chaque image a ensuite été photocopiée sur du papier dit « couché », dont la surface est recouverte de plusieurs couches de pigments qui la rendent plus unie et poreuse. Tous les dessins ont ensuite été recouverts d'encre de Chine et retravaillés par grattage. Pour ***Kali le petit vampire***, le défi était d'obtenir un résultat esthétique similaire mais en utilisant uniquement une tablette et un logiciel de traitement d'image. Le rendu est époustouflant avec des jeux d'ombres incroyablement maîtrisés. Les touches de rouge du film (le sang, les cartes ou encore les balles) représentent à la fois la violence et le réconfort pour le petit vampire, prisonnier de ses contradictions. Le fond et la forme sont ici en osmose, évoquant l'ombre et la lumière à tous les niveaux.



RÉCOMPENSES PRINCIPALES

- > ***Prix du Jury Professionnel au Festival Plein la Bobine (France, 2012)***
- > ***Prix du court métrage d'animation au Festival Ciné Jeune de l'Aisne (France, 2013)***
- > ***Prix Hiroshima au Festival international du Film d'Animation d'Hiroshima (Japon, 2012)***



Pour son premier court métrage, Christa Moesker a choisi d'illustrer l'aspect monstrueux de l'enfance, lorsque la crise de colère relève de la mutation. Pour nous rappeler que quelque part, nous sommes tous – ou avons été – des petits monstres.

Le film s'ouvre sur une dispute hors champ, le spectateur attendant de l'autre côté d'une porte. Bien que les paroles soient inaudibles, le ton utilisé exprime très clairement un mécontentement. Lorsqu'une petite fille entre enfin par cette porte, son aspect physique trouble : étrangement proportionnée et faisant penser à une caricature, les traits du visage durs et le regard agressif, cette petite brute fait une entrée fracassante. Le film se déroule intégralement dans sa chambre, dans son intimité, là où normalement l'enfant se retrouve seul avec lui-même. Pour symboliser le cercle vicieux et l'escalade de la colère dans laquelle elle va entrer, la porte de la chambre disparaît : l'issue est incertaine.

Dès les premières secondes elle se transforme en monstre destructeur, et le malheur s'abat alors sur son lit, sur son ours en peluche et sur les murs de sa chambre. La petite fille utilise la peinture pour extérioriser sa colère, les enfants ayant bien souvent du mal à s'exprimer avec des mots dans ce genre de situation. Elle plonge alors un énorme pinceau dans un pot de peinture et le brandit victorieusement telle une arme prête à sévir. À première vue de façon anarchique, elle recouvre les murs et la caméra, nous laissant dans le noir, aussi perdus qu'elle. Lorsque l'image réapparaît en plan large, nous pouvons découvrir que ses barbouillages représentent finalement une version d'elle géante, comme si sa petite taille ne suffisait pas à contenir toute sa colère et qu'elle voulait en exprimer la démesure.

Telle une bête, un animal, elle ne s'exprime que par des hurlements et des grognements. Sa posture parfois proche du primate fait écho au célèbre *King Kong*, capable de détruire un avion du revers de la main. Lorsqu'elle s'ébouriffe ensuite les cheveux, le plan où l'on voit sa chevelure levée vers le ciel est accompagné d'un bruit d'électricité, lui donnant des airs de créature de Frankenstein.

En guise de figure parentale lors de sa crise, un groupe d'adultes la surplombe alors qu'elle est au sol, représentant sa relation conflictuelle avec l'autorité. Mais refusant de s'y soumettre, elle devient de plus en plus grande et les écrase en poussant un long cri monstrueux. Le spectateur ressent à ce point culminant de son déchaînement, sa volonté de vengeance face à ceux qu'elle considère comme des ennemis. Alors vidée de toute sa colère, la petite fille retrouve son calme, recroquevillée dans un coin. La tension retombe à mesure que la caméra recule, nous montrant pour la première fois une petite fille fragile et non un monstre destructeur. La porte réapparaît alors pour laisser sa mère entrer dans la pièce, pour observer si la petite fille est calmée. Celle-ci retrouve sa voix douce de fillette et court dans les bras de sa mère : la bête a repris forme humaine, du moins jusqu'à la prochaine transformation.



Pour accompagner et renforcer ce basculement dans la colère, la réalisatrice va utiliser les nombreux outils cinématographiques à sa disposition : changements de cadre, d'échelle de plans et de perspective. Les gros plans et les contre-plongées donnent un sentiment de toute puissance à l'enfant. Le spectateur est perdu, oppressé, tout à fait en osmose avec les sentiments de cette créature finalement inoffensive.

Le film utilise la technique d'animation dite « traditionnelle » du dessin animé sur papier. Le trait de crayon est noir, la seule touche de couleur étant le t-shirt de la petite fille qui symbolise sa colère. Le graphisme est épuré, se rapprochant d'un dessin d'enfant, comme si le film nous venait directement de cette petite fille voulant exprimer sa colère. Ce sentiment est renforcé par le scintillement de l'image, les sauts constants, qui traduisent son instabilité aussi bien mentale que formelle.



RÉCOMPENSES PRINCIPALES

- > *Meilleur premier film au Festival international du Film d'Animation d'Annecy (France, 1998)*
- > *Meilleur premier film au Festival Cinamina (Portugal, 1998)*
- > *Veau d'or du meilleur court métrage au Festival du film des Pays-Bas (1997)*



Le célèbre Studio Fleischer, à qui nous devons notamment *Koko le Clown* et *Betty Boop*, est également à l'origine de la série *Popeye le marin* qui a bercé plusieurs générations d'enfants à travers le monde, et qui a notamment été diffusée pendant près de 75 ans aux États-Unis. Popeye est un personnage de bande dessinée, apparu pour la première fois en 1929. Il est devenu rapidement le héros de près de 230 courts métrages (produits par les Studios Fleischer puis par une branche de Paramount Picture) entre 1933 et 1967, en plein âge d'or du cartoon (1930-1955). Débutant dès les années 1910 avec des adaptations de bandes dessinées, le cartoon se caractérise par son exagération, esthétique comme scénaristique, et par son humour irrévérencieux qui brise tout risque de dramatisation malgré des situations parfois violentes. Les coûts de production étant peu élevés, les animateurs pouvaient laisser libre cours à leur imagination. C'est grâce à ces cartoons que le Studio Fleischer sera dans les années 30-40 le plus grand concurrent des Studios Disney. Leur popularité est en partie attribuée au contexte historique : en pleine récession, le public américain avait besoin de divertissement pour se soustraire à la réalité. De plus, initialement destinés à des projections en salle, les cartoons font leur apparition à la télévision sous forme de séries pour toucher le plus grand nombre, aussi bien les enfants que leurs parents.

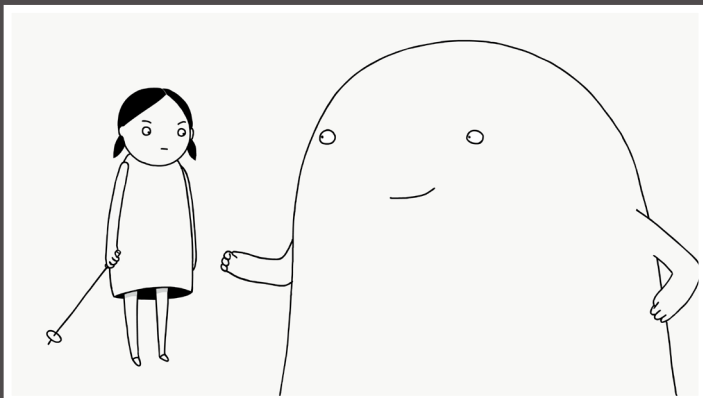
Spooky Swabs nous propose de (re)découvrir les personnages de Popeye et Olive, figures incontournables de cette grande époque. Les deux amoureux jouent tranquillement aux dames sur un radeau de fortune, visiblement perdus en pleine mer et attendant d'être secourus. Le ton burlesque est tout de suite donné : chaque passage de vague soulève le radeau et fait voler le jeu de dame, mais chaque pièce revient à sa place à l'atterrissage. Lorsque Popeye repère un navire à l'horizon, il utilise sa pipe comme moteur : un gag classique du personnage. Cette nouvelle ravie Olive qui a hâte de rentrer pour « regarder la télévision », un clin d'œil au mode de diffusion des courts métrages de la série à l'époque.

Le navire baptisé en 1678 porte le nom de « Sea Witch », que l'on peut traduire par « sorcière des mers », ce qui ne laisse rien présager de bon pour nos deux héros. La figure du monstre est ici représentée par des fantômes à l'accent anglais prononcé, à l'aspect traditionnel translucide et ayant le pouvoir de devenir invisible. Ils vont alors tout tenter pour faire fuir ces nouveaux passagers indésirables, par peur que ceux-ci ne les ramènent à terre au contact de la civilisation qui leur est désormais étrangère et dont ils ne font plus partie. Les gags s'enchaînent, et devant le couple récalcitrant, les fantômes vont jusqu'à brandir leurs sabres. Bien heureusement, Popeye dénicher dans la cabine sa botte secrète : des épinards. Grâce à la force herculéenne que ce légume lui procure, il va réduire ces monstres peu effrayants à l'état de draps blancs inertes, utilisés lorsque l'on veut se déguiser en fantôme. Comble de l'ironie pour ces derniers : non seulement ils n'auront

pu empêcher Olive et Popeye de regagner la terre ferme, mais cousus par Olive les uns aux autres, ils serviront de voile pour faire avancer le navire. Le titre ironise également sur l'aspect finalement inoffensif de ces fantômes : « Spooky » signifie « effrayant », et « Swabs » fait référence à de petits bouts de cotons utilisés par exemple pour des prélèvements médicaux ou aux extrémités des cotons tiges.



Dans ce dessin animé traditionnel en technicolor, le dernier de la série des Popeye, la bande son participe pleinement à l'effet comique, usant de bruitages en série pour accompagner les dérapages des personnages



Après un premier court abordant déjà l'interrelation entre le dessinateur et le personnage dessiné (*Lime*, 2008), Antje Heyn propose ici de suivre les aventures d'une petite fille créée sous les yeux du spectateur en quelques secondes par une main humaine, une main créatrice. Après le façonnage de son corps, place aux accessoires : elle lui offre skis et bâtons pour qu'elle parte découvrir le monde qui l'entoure.

Le début de son exploration se fait hors champ, le spectateur ne voyant à l'écran que les traces laissées par la fillette comme dans de la neige (aux allures de nuages), bercé par une musique joyeuse et des rires d'enfants. Lorsque la caméra la rattrape enfin, elle laisse tomber ses skis dans un trou noir et observe l'horizon, un seul bâton à la main. Celui-ci va alors faire office de baguette magique, capable d'agir sur la forme des personnages. Sous un crissement semblable à un doigt glissant sur un miroir humide, les contours d'un monstre se dessinent. Les deux personnages se toisent, se testent. La différence de l'un intrigue l'autre. La petite fille, ne semblant pas savoir quoi penser, use de son bâton magique le temps de déterminer si elle doit avoir peur de cette étrange créature. Elle le transforme tour à tour en oiseau, en mouton ou encore en lapin. Elle finit par vouloir se changer elle-même, mais à force de transformations et de mutations, il est impossible de savoir lequel des deux fait figure d'étrangeté.

Malgré quelques réticences, la fillette lui laisse utiliser son bâton magique pour se transformer une dernière fois, lui accordant ainsi sa confiance. Ils choisissent tous les deux de garder leurs formes originelles et de danser ensemble, pour célébrer leur acceptation. La morale de ce doux court métrage est qu'il ne faut pas tenter de changer ce que l'on est, car c'est au naturel que nous sommes les plus heureux.

Les thématiques de la mutation et de la métamorphose ont été de nombreuses fois exploitées au cinéma, et filmer la transformation des corps a toujours autant inspiré les réalisateurs que fasciné les spectateurs. Parmi les œuvres les plus connues figurent *Docteur Jekyll et de M. Hyde* de Victor Fleming (1941), *La Mouche* de David Cronenberg (1986) et *Le Loup-garou de Londres* de John Landis (1981). La mutation est également au cœur des films de super-héros bien connus des enfants et adolescents, avec des personnages tels que Hulk, Spiderman ou encore les X-Men.

L'animation a le pouvoir de transformer à volonté les corps encore bien plus aisément que la prise de vue continue, et il existe de nombreux exemples accessibles au jeune public : ***Pompoko*** de Isao Takahata (1994), ***Le Voyage de Chihiro*** de Hayao Miyazaki (2001), ***Le Royaume des chats*** de Hiroyuki Morita (2002), ***Ponyo sur la falaise*** de Hayao Miyazaki (2008), ***Les Enfants Loups, Ame et Yuki*** de Mamoru Hosoda (2012), ou encore plus récemment ***Lou et L'île aux sirènes*** de Masaaki Yuasa (2017).



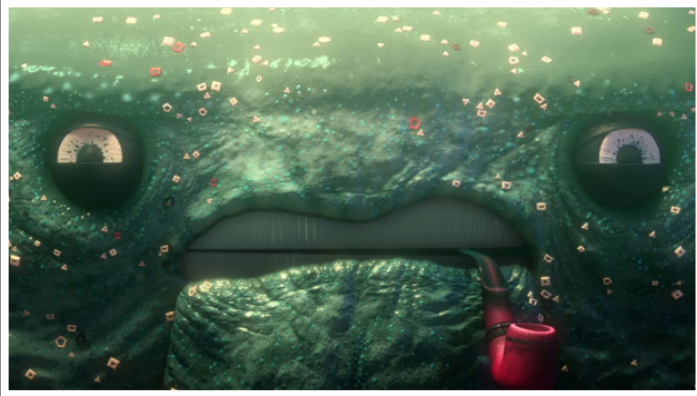
L'animation en 2D est très épurée, faite de traits noirs sur fond blanc. Les personnages sont faits de courbes rondes et enfantines, pour un effet de douceur.



RÉCOMPENSES PRINCIPALES

- > ***Grand Prix au Festival PSSSST ! du film muet de Zagreb (2015)***
- > ***Mention spéciale au Festival KUKI du film pour enfant de Berlin (2015)***
- > ***Meilleur court métrage d'animation au Festival BAMkids (2016)***

LE CRABE PHARE DE BENJAMIN LEBOURGEOIS, GAËTAN BORDE, ALEXANDRE VEAUX, MENGJING YANG ET CLAIRE VANDERMEERSH



Le Crabe Phare est un film de fin d'étude venant de l'école Supinfocom Rubika basée à Valenciennes. Depuis leur création en 1987, les écoles de Supinfocom se sont distinguées par la mise en place d'une pédagogie innovante et pionnière reposant sur la réalisation en équipe, et sont devenues des établissements de référence au niveau mondial notamment dans les domaines de l'animation et du jeu vidéo.

Le film nous fait découvrir la légende du Crabe Phare, créature marine aussi mystérieuse que fascinante, qui capture les bateaux de passage pour enrichir sa collection. Ce crustacé géant a une autre particularité plus étonnante que sa taille : sur son dos se tient un phare pour attirer les bateaux. La majorité de son corps est immergé, ne laissant apparaître qu'une petite surface de sa carapace pour faire office d'îlot. Un crochet à l'une des pinces tel un pirate, une pipe à la bouche tel un capitaine, il semble être le maître de l'océan. Mais le développement du tourisme va venir briser sa tranquillité, en commençant par les ancres des bateaux qui vont détruire peu à peu sa collection.

Après une ellipse symbolisée par un écran noir, le spectateur retrouve la pauvre créature totalement envahie par les constructions bariolées des touristes bruyants, qui sont allés jusqu'à transformer le phare en boîte de nuit. Son paysage est totalement dénaturé, il ne fait désormais plus office de prédateur, mais de victime. La bête va finir par céder sous le poids de la bêtise humaine, et disparaître en poussière. Mais bien heureusement, le cycle de la vie continue et la nature triomphe : des restes de l'ancienne créature subsistent, et l'on voit (re)naître un phare. La légende va pouvoir recommencer, en espérant que les mêmes erreurs ne soient pas commises.

Le parti pris des réalisateurs d'exposer le point de vue du Crabe Phare place de fait le spectateur de son côté. Nous sommes en empathie avec cette créature qui voit son espace vital envahi par les hordes de touristes. Se dégage alors une envie de le protéger ainsi qu'une colère face aux irrespectueux vacanciers. Le spectateur est donc naturellement heureux lorsque la créature renaît pour terminer le film sur une note d'espoir.

Le film moque le comportement des touristes, représentés par des appareils photos dotés de jambes : à chaque passage d'une mouette les flashes se déclenchent, et le mouvement des passagers fait tanguer le bateau. Il pose la question de nos modes de consommation, en les représentant à l'extrême. Le film prône la protection de la nature et critique ardemment les comportements des touristes, qui n'ont ici aucun respect pour la propreté des océans et la préservation de la nature. Le monstre n'est ici pas celui que l'on croit, et le film rappelle qu'il faut toujours se méfier des apparences.



Le film utilise la technique de l'animation 3D par ordinateur, permettant de créer une multitude de détails



RÉCOMPENSES PRINCIPALES

- > *Prix du meilleur film étudiant du Siggraph (2016)*
- > *Prix du cher public au Festival Paris Courts Devant (2015)*
- > *Prix du Jury au Festival du film de l'environnement de Poitiers (2016)*



L'Homme aux bras ballants est le second court métrage de Laurent Gorgiard, tiré d'une très courte nouvelle de Gilles Gozzer illustrée en noir et blanc. Le film s'ouvre sur la vue d'une ville grise et inquiétante, avec la brume au loin. L'esthétique du film emprunte ouvertement à l'expressionnisme allemand, par ses contrastes, ses ombres et ses perspectives. Nous retrouvons des similitudes avec notamment *Nosferatu le vampire* de Murnau (1922), *M. le Maudit* de Fritz Lang (1932), ou encore *Le Cabinet du docteur Caligari* de Robert Wiene (1922), avec des motifs représentatifs de ce courant tels que les grands escaliers, les portes en ogive et les ombres déformées.

La première chose que l'on aperçoit du personnage est son ombre, qui trahit déjà une forme étrange. Lorsque la créature apparaît à l'écran, son physique intrigue et tout l'apparente à la figure du monstre : sa difformité – de très grandes jambes et un buste court, de grands pieds – ; ses longs bras fins traînants au sol, sans mains aux extrémités, aux airs de tentacules ; ses yeux nacrés écarquillés et sa large mâchoire. Son allure inquiète également, avec son long imperméable sombre et son chapeau. Sa démarche est lente et l'homme ne semble plus avoir assez de force pour porter son propre corps. Ce n'est qu'une fois arrivée au centre d'une arène que l'errance de l'homme révèle son but : faire lever la lune. Ses deux bras tentaculaires s'accrochent alors aux arceaux, et l'homme tire de toutes ses forces, se déformant encore davantage. Il faut attendre les dernières secondes du film pour comprendre le résultat de son effort, la peur ou méfiance envers ce personnage étrange se transformant alors en tendresse.

L'Homme aux bras ballants agit dans l'ombre et sa mission est utile à la société. Par cet aspect il se rapproche d'une autre créature de la littérature et du cinéma : Quasimodo. Personnage de fiction créé par Victor Hugo en 1831 dans son roman *Notre-Dame de Paris*, Quasimodo a été abandonné par ses parents à cause de ses malformations physiques. Recueilli par un prêtre, il devient alors le sonneur de cloches de Notre-Dame et ne s'aventure que très peu hors de la cathédrale, par peur d'effrayer la foule.

Par extension nous pourrions également voir en ***Edward aux mains d'argent*** (Tim Burton, 1991) un cousin de l'Homme aux bras ballants, sa difformité devenant indispensable à la communauté.



Yann Tiersen, dont nous avons évoqué le travail sur ***Le Cyclope de la mer***, signe également ici la sublime bande originale. L'accordéon insuffle au film une atmosphère mélancolique, et les bruitages (tels que les bruits de pas) participent à rendre le personnage inquiétant. Unique personnage de ce film court, l'homme aux bras ballants est une marionnette au squelette métallique recouverte de mousse de latex. La structure des bras est en fil d'aluminium pour être plus souple et facilement manipulable. La tête et le chapeau sont en résine, et les yeux deux perles nacrées sur lesquelles les animateurs ont peint deux points noirs pour représenter les pupilles.



RÉCOMPENSES PRINCIPALES

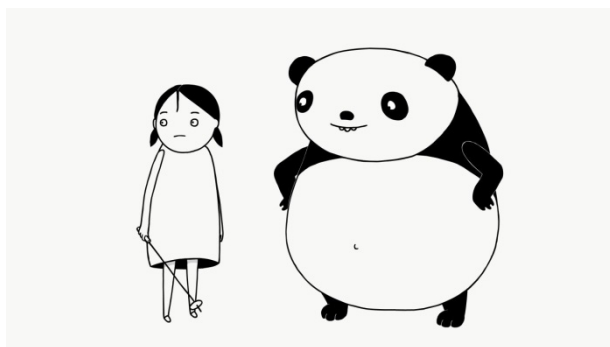
- > ***Prix spécial du Jury au Festival international du film d'animation d'Annecy 1998***
- > ***Fipa d'Or 1998***
- > ***Mention spéciale du Jury "pour son caractère poétique", Festival du Film court de Villeurbanne 1997***
- > ***Prix Fuji et Mention spéciale du jury, Festival Tous Courts d'Aix-en-Provence 1997***

PLACE À LA PRATIQUE : MON PREMIER FLIPBOOK

Le flipbook – ou folioscope – est le jouet optique le plus connu de la période dite de « pré-cinéma ». Inventé dans les années 1860, cet objet se présente sous forme de livret. Des images, dessins ou photographies, représentent des personnages en mouvement dont les gestes sont décomposés. Ainsi, lorsqu'on feuillète rapidement le livret, les personnages prennent vie devant nos yeux. Cette illusion de mouvement est possible grâce à la persistance rétinienne, phénomène qui rend possible le cinéma. Vous pouvez expliquer simplement aux enfants cette particularité physique de l'œil :

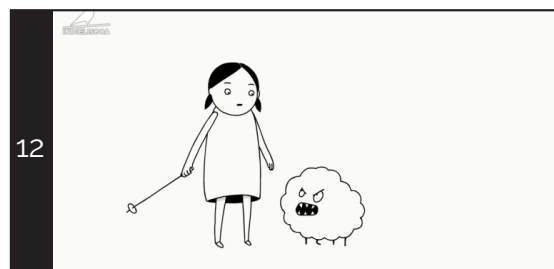
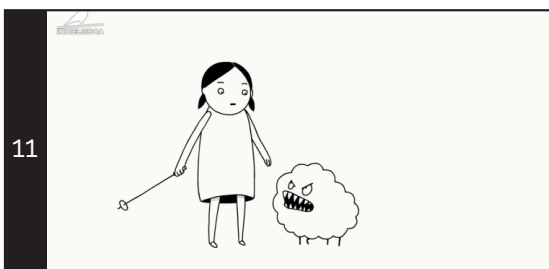
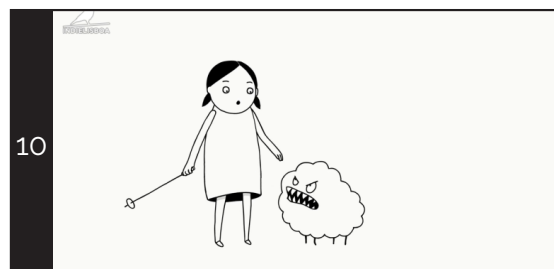
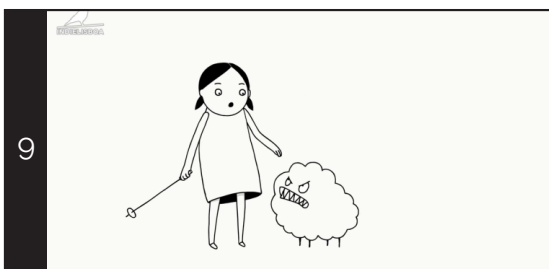
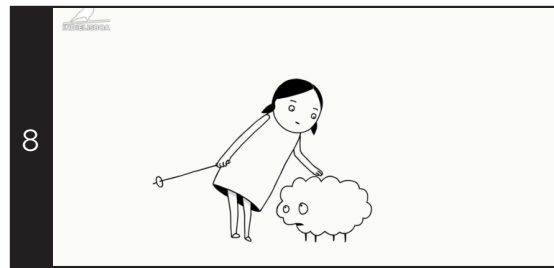
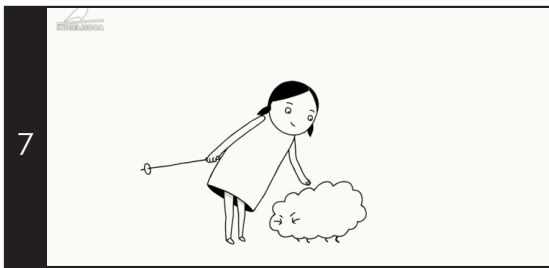
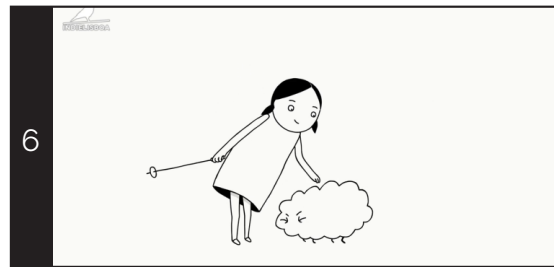
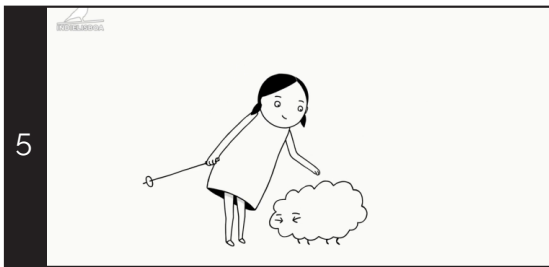
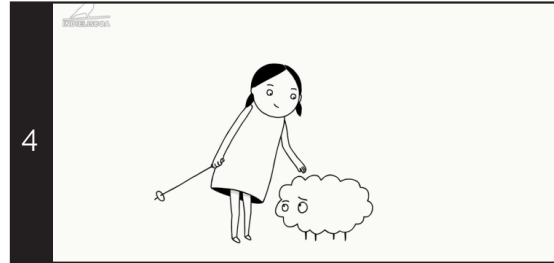
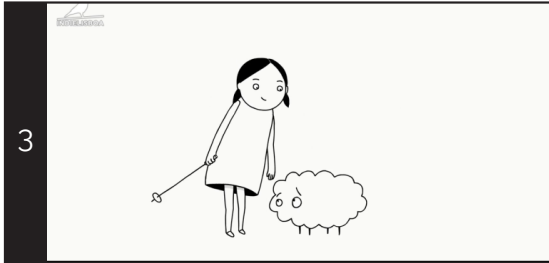
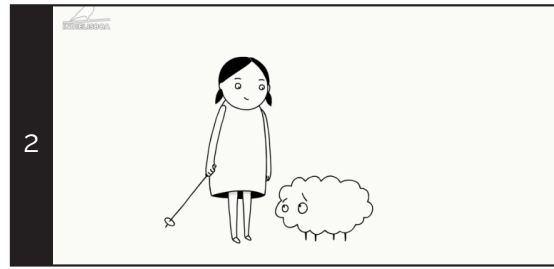
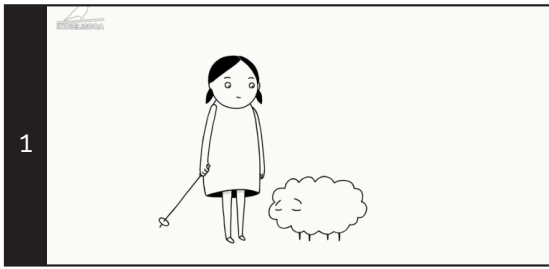
Lorsque nous regardons un objet, son image se forme sur notre rétine, qui se trouve au fond de notre œil. Tel un minuscule appareil photo, la rétine enregistre cette image quelques fractions de seconde. Si nous la remplaçons tout de suite par une nouvelle image, l'œil va alors les superposer. Si ces images que nous lui soumettons les unes à la suite des autres représentent un personnage en mouvement, le cerveau va alors interpréter cette suite d'images comme un film et donner vie aux personnages. Après de nombreuses expériences, comme notamment les jouets optiques, il a été constaté que la cadence idéale de défilement des images pour donner l'illusion du mouvement est de 24 images par seconde. Ainsi, pour un film d'animation de 1h30 utilisant la technique du dessin animé comme en voient le plus souvent les enfants, il faudra réaliser près de 130 000 dessins. De la même manière, si un film utilise la technique du stop motion avec des marionnettes (comme *Le Cyclope de la mer* et *L'Homme aux bras ballants*), il faudra décomposer les mouvements que l'on veut faire réaliser à son personnage, et prendre 24 photographies pour chaque seconde de film .

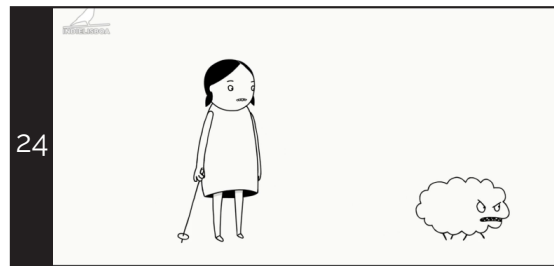
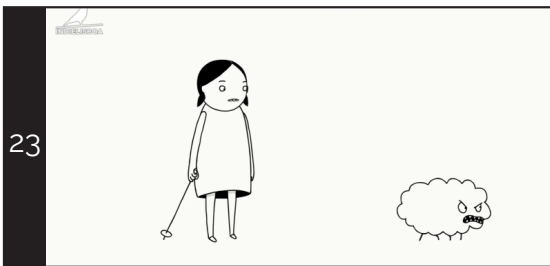
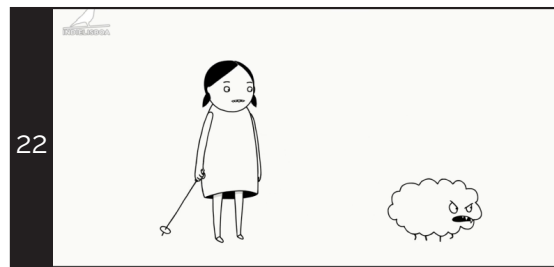
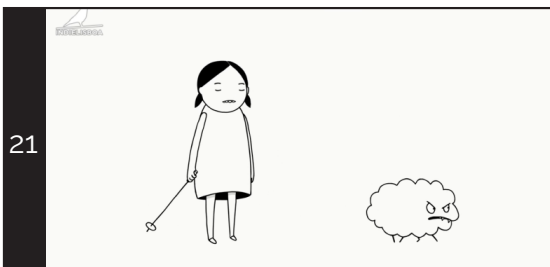
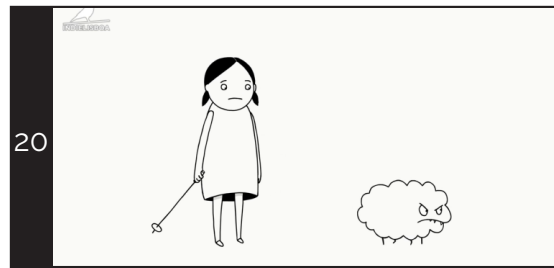
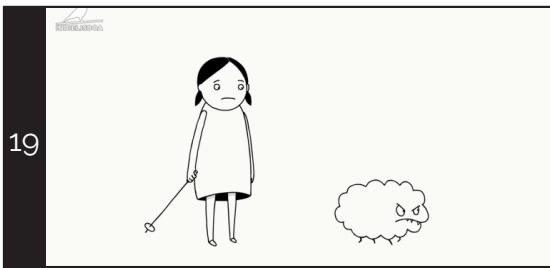
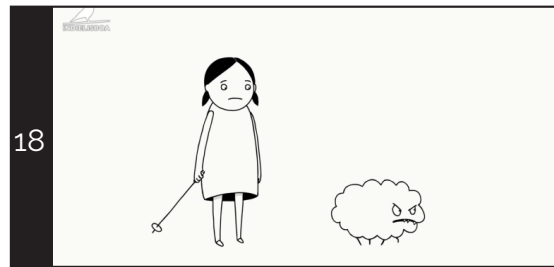
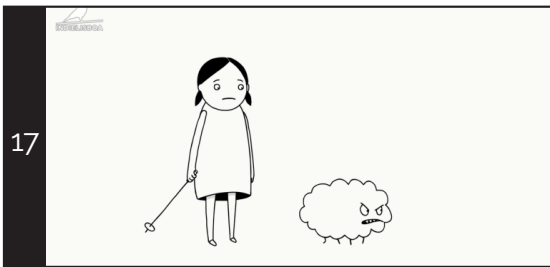
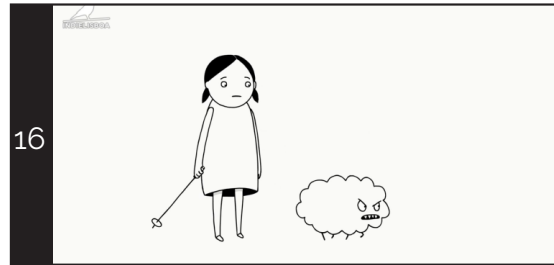
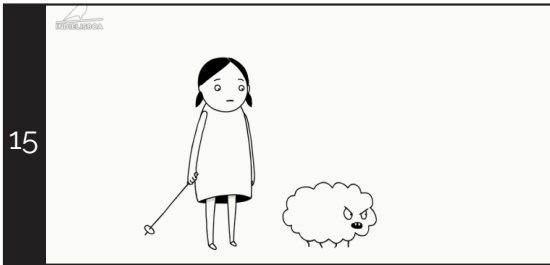
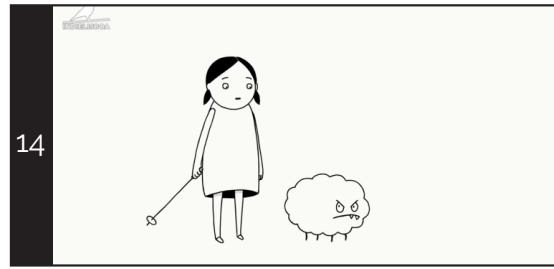
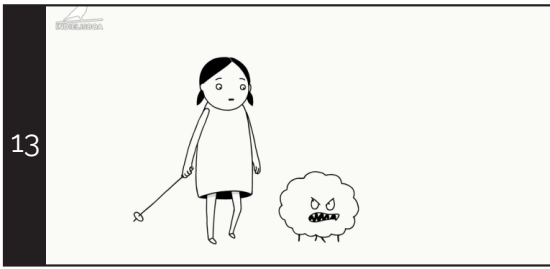
Dans les pages suivantes nous vous proposons de faire fabriquer à chaque enfant un flipbook avec des images extraites du film *Pawo*, qu'il pourra ramener chez lui ensuite. Pour cela il vous suffit d'imprimer - sur du papier blanc épais - et de distribuer à chaque enfant les 24 images pour qu'il les découpe et les classe ensuite dans le bon ordre (la première image sur le dessus). Vous pouvez ensuite choisir d'agrafer le livret sur le côté (sur le numéro), ou bien de le relier avec une petite pince à dessin. Le fonctionnement du flipbook est ensuite très simple : il suffit de tenir le livret entre ses doigts de la main gauche, et feuilléter les pages avec le pouce de la main droite.



¹ L'anglais John Barnes Linnett a déposé un brevet pour cette invention en 1868 sous le nom de Kinéographe.

² La cadence peut varier en fonction des productions pour des questions de moyens et de temps, mais également d'un point de vue esthétique si le réalisateur souhaite un mouvement plus ou moins saccadé.





POUR ALLER PLUS LOIN

Bibliographie

OUVRAGES EN LIEN AVEC LES THÉMATIQUES :

- Van Loon Paul, *Tout savoir sur les vampires, les monstres, etc*, Ed. Hachette jeunesse, 2004.
- Drake Ernest, *La Monstrologie : l'encyclopédie des bêtes légendaire*, Ed. Milan Jeunesse, 2009.

OUVRAGES SUR LE CINÉMA D'ANIMATION :

- Cotte Olivier, *100 ans de cinéma d'animation*, Ed. Dunod, 2015.
- Génin Bernard, *Le cinéma d'animation*, Ed. Cahiers du cinéma, Collection CNDP, 2003.
- Kawa-Topor Xavier et Moins Philippe (sous la direction de), *Le cinéma d'animation en 100 films*.
- Lecarne Pierre, *1001 activités autour du cinéma*, Ed. , 2008.

Filmographie

- *Edward aux mains d'argent* de Tim Burton (1991, États-Unis, 1h45) - À partir de 7 ans
- *Frankenweenie* de Tim Burton (2011, États-Unis, 1h27) - À partir de 8 ans
- *Jason et les Argonautes* de Don Chaffey (1963, États-Unis, 1h44) - À partir de 7 ans
- *King Kong* de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack (1933, États-Unis, 1h36) - À partir de 8 ans
- *La Belle et la Bête* de Jean Cocteau (1945, France, 1h36) - À partir de 6 ans
- *Le Royaume des chats* de Hiroyuki Morita (2002, Japon, 1h14) - À partir de 5 ans
- *Le Voyage de Chihiro* de Hayao Miyazaki (2001, Japon, 2h) - À partir de 8 ans
- *Les Enfants Loups, Ame et Yuki* de Mamoru Hosoda (2012, Japon, 1h57) - À partir de 7 ans
- *Lou et L'île aux sirènes* de Masaaki Yuasa (2017, Japon, 1h52). - À partir de 8 ans
- *Monstres...Pas si monstreux !* (2013, France/Belgique, 41 minutes) - À partir de 6 ans
- *Max et les Maximonstres* de Spike Jonze (2009, États-Unis, 1h42) - À partir de 7 ans
- *Pompoko* de Isao Takahata (1994, Japon, 1h59) - À partir de 8 ans
- *Ponyo sur la falaise* de Hayao Miyazaki (2008), Japon, 1h41) - À partir de 4 ans

