

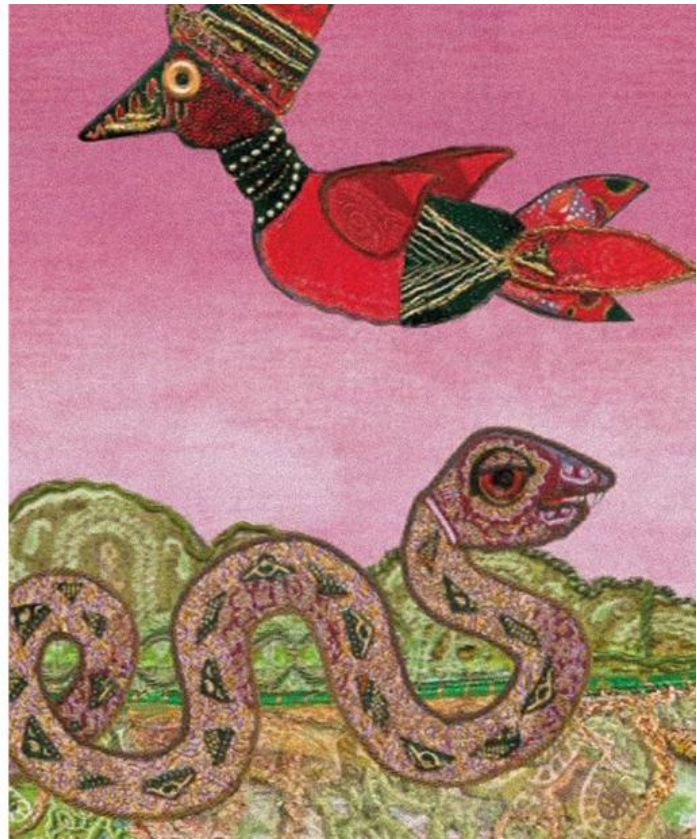
Dossier Pédagogique

La petite fabrique du monde

6 FILMS D'ANIMATION POUR LES PETITS
À PARTIR DE 2 ANS
(ANIMATION, 40 MINUTES, SANS DIALOGUES)

« La petite fabrique du monde »
Un programme de films inédits pour les festivals d'Ile-de-France.
La conception artistique a été élaborée par l'AFCA, Cinéma
Public, Cinémas 93 et Enfances au cinéma.
En partenariat avec : Cinessonne, Ecrans VO et KMBO Films

RENSEIGNEMENTS
AFCA - www.afca.asso.fr
Juliette Crochu : 01 40 23 08 13 - j.crochu@afca.asso.fr



Fiches rédigées par Cécile Giraud

Contact : cecile.gi@free.fr

La Création [La creazione]
De Cristina Lastrego & Francesco Testa
2010, Italie, 10 min

Cristian Lastrego et Francesco Testa réinventent *La Création* du monde, du big-bang à l'apparition de l'Homme en passant par celle des poissons et des mammifères, le tout en musique et en couleurs.



Les réalisateurs



Cristina Lastrego a fait des études d'architecture à Buenos Aires et à Turin, où elle rencontre Francesco Testa. Depuis plus de 30 ans, le couple a écrit et illustré plus de 180 ouvrages. Ensemble, ils ont créé leur propre société : Lastrego e Testa Multimedia, spécialisée dans le cinéma d'animation.

Technique

La Création est adapté du livre homonyme de Carlo Fruttero. Le film est réalisé en tissu découpé, une technique dérivée de celle du papier-découpé, dont la pionnière a été Lotte Reiniger dans les années 1920 avec notamment le film *Les aventures du Prince Ahmed*. Il s'agit de découper les silhouettes, articulées ou non, des personnages et des décors pour ensuite les filmer image par image à plat. Des films s'éloignant de l'aspect silhouetté hérité du théâtre d'ombres apparaissent ensuite, comme le film *La Planète sauvage* de René Laloux, ou *Le Conte des contes* de Youri Norstein. De nombreux courts métrages d'animation utilisent des formes de collage avec du papier journal, des photos, du tissu, ou tout autre matériau de ce type. L'aspect « papier découpé » peut aujourd'hui être rendu grâce à des logiciels sur ordinateur, comme dans le film *Jamais comme la première fois* de Jonas Odell. Les réalisateurs de *La Création* ont choisi d'utiliser du tissu très coloré pour représenter la création du monde. Ces marionnettes en deux dimensions sont articulées : les membres et le corps sont créés séparément avant d'être reliés pour leur permettre une indépendance. Un véritable travail d'artisan est réalisé pour chaque élément du film, des vagues aux êtres humains en passant par les plantes et les animaux, puisque tout est brodé.



Analyse

Le film propose une vision très simplifiée et festive de *La Création* du monde. Ici, pas de cataclysme dévastateur, pas de dinosaures, et une théorie de l'évolution assez sommaire. Malgré tout, le film comporte une certaine logique et fonctionne par association d'idées et progression. D'abord, tout était noir. Puis, de petites particules lumineuses et colorées apparaissent, qui se font de plus en plus nombreuses avant d'éclater en des vagues bleues qui envahissent le cadre puis s'écartent pour laisser découvrir le ciel et une petite colline. Sur cette colline apparaissent des plantes, le soleil se lève dans un mouvement ascendant que l'on suit, puis la lune se couche et nous emmène dans les profondeurs, où se cache un poisson, qui rencontre d'autres poissons, etc... Le film nous entraîne dans un mouvement continu, qui ne s'arrêtera jamais, ou alors lorsque le monde sera totalement créé. Comment apparaissent les créatures marines ou terrestres ? Le film ne s'embarrasse pas de considérations scientifiques, préférant un mouvement festif, emmené par la partition musicale. Au petit poisson succède un gros poisson, puis un plus gros encore. L'éléphant rencontre la souris, qui rencontre à son tour le chat...

De ce point de vue, *La Création* rappelle le court métrage *D'un peu plus loin* de François-Marc Baillet, dans lequel des créatures se faisaient gober par un être toujours plus gros. *La Création* respecte néanmoins une logique dans la succession des apparitions, puisque les animaux marins précèdent les

terrestres, avant que n'apparaissent les êtres humains (d'abord homme, puis femme, puis enfants : choix discutables), rois et reines de la Terre.



Pistes pédagogiques

- Discutez avec les enfants de *La Création* : demandez-leur comment est apparue la vie sur Terre et comparez leurs idées.
- Créez des marionnettes et des décors en papier et tissu découpés.
- Quels sont les êtres vivants que les enfants connaissent ? Les classer par type.
- L'éléphant est très grand et la souris très petite / le chat chasse la souris. Quels autres animaux peut-on associer de cette manière ?

A visionner

Le conte des contes

http://www.dailymotion.com/video/x9niwg_le-conte-des-contes-1_music

http://www.dailymotion.com/video/x9no2x_le-conte-des-contes-2-fin_music

Jamais comme la première fois

http://www.youtube.com/watch?v=cOlwIMJ_xbl

D'un peu plus loin, de François-Marc Baillet

<http://www.videolog.tv/video.php?id=351943>

Une bouteille à la mer [Bottle]

De Kirsten Lepore

2012, Etats-Unis, 6 min

Sur une plage, un bonhomme de sable reçoit une bouteille pleine de neige venant de la mer. Il la vide et la remplit de sable avant de la rejeter à l'eau. Dans un paysage enneigé au bord de l'eau, un bonhomme de neige récupère la bouteille et la renvoie, non sans y avoir introduit un nouvel élément. Echange après échange, les deux bonhommes, curieux de se rencontrer, décident de se retrouver à mi-chemin et se dissolvent dans l'eau.



La réalisatrice



Kirsten Lepore a suivi des études à CalArts (Etats-Unis), l'école de cinéma d'animation créée par Walt Disney, et par laquelle passa notamment Tim Burton. Spécialiste de la *stop-motion* (animation image par image), elle est également illustratrice et a réalisé plusieurs films publicitaires parallèlement à ses travaux personnels.

La technique

Kirsten Lepore a choisi de réaliser son film intégralement en pixilation (animation d'objets image par image). L'originalité de ce projet est de n'utiliser que des matériaux naturels dans des décors naturels. Ainsi, les deux bonhommes sont réalisés en sable et en neige, à l'endroit même où ils sont filmés. L'animation en milieu naturel peut s'avérer compliquée, puisque les éléments climatiques ne peuvent pas être maîtrisés. Le passage de nuages peut faire varier considérablement la lumière, les vagues n'ont pas toutes la même ampleur, la pluie peut faire reporter le tournage... De plus, en utilisant des personnages de taille relativement imposante, contrairement aux marionnettes généralement utilisées en stop motion qui ne font que quelques centimètres, Kirsten Lepore cadre ses plans relativement larges. Les aléas du paysage, du passage de gens sur la plage, sont autant d'éléments source d'imprévus. Afin de créer l'illusion du mouvement, la réalisatrice a dû modifier légèrement ses personnages entre deux photographies, alors qu'elle pouvait être éloignée d'eux de plusieurs mètres, ce qui a également ralenti le rythme du tournage.

La pixilation mettant en scène des personnages de sable est peu utilisée, mais un film précurseur a marqué les esprits en 1977 : *Le Château de sable* de Co Hoedeman, dans lequel un homme de sable tente de fabriquer un château pour se protéger du vent, des êtres merveilleux surgissaient alors du sable pour l'y aider.

Sable ou neige ont tous les deux une dimension poétique, puisque leur matière, qui peut être dense, peut également se faire légère et se dissoudre, comme c'est le cas dans le film, jusqu'à disparaître.



Analyse

Le titre du film apparaît écrit en blanc sur fond noir, et une première indication sonore nous renseigne sur le film : le bruit de la mer. La mer sera en effet l'élément central, qui permettra aux deux personnages d'être ensemble et séparés à la fois, de se connaître sans jamais se rencontrer. Le film s'ouvre sur un plan de plage et de mer, laquelle bouge de manière saccadée, ce qui est dû à la technique utilisée par la réalisatrice. Un monticule de sable entre dans le champ et s'y déplace, comme si quelqu'un était caché sous le sable et essayait de bouger sans être vu. Le plan suivant nous révèle qu'il s'agit d'un bonhomme de sable, avec une tête et des bras, mais sans caractéristiques physiques supplémentaires. Est-ce un garçon ou une fille ? Il découvre une bouteille remplie de neige, un élément qu'on ne trouve certainement pas chez lui, sur une plage ensoleillée. Après qu'il ait remplacé la neige par du sable et renvoyé la bouteille à la mer, nous découvrons un bonhomme

de neige cette fois, qui n'a lui aussi aucune caractéristique physique, même pas celles d'un bonhomme de neige habituel : une carotte pour le nez par exemple. L'échange de la bouteille entre le bonhomme de sable et le bonhomme de neige se poursuit, chacun livrant à l'autre un élément représentatif de son environnement : algue, crabe, coquillages pour l'un, aiguilles de pins, bogues de châtaignes, branches pour l'autre. Chaque personnage utilise ces éléments pour se donner une identité, comme les enfants créent une identité à leur bonhomme de neige en leur faisant un nez, des yeux, des cheveux avec des éléments trouvés. Peu à peu, on comprend que le bonhomme de sable est un homme, avec ses cheveux en aiguilles de pin et ses boutons de chemise en bogues de châtaigne, et que le bonhomme de neige est une femme, avec son soutien-gorge en coquillages. Les deux personnages qui pensent se connaître grâce à cette correspondance presque épistolaire aimeraient enfin se rencontrer pour vivre l'amour qui s'est développé à travers la mer, mais n'y parviendront pas, issus de deux univers qui ne peuvent cohabiter.



Pistes pédagogiques

- Les personnages évoluent dans deux univers bien distincts. Quelles sont leurs caractéristiques ? Quels autres milieux naturels connaissez-vous ? (forêt, campagne...)
- Tentez des petits tests de pixilation avec les enfants. Filmez leurs doudous ou quelques jouets : prenez une photo de l'objet puis déplacez-le légèrement, reprenez une photo, et ainsi de suite, pour lui donner vie.
- Avez-vous déjà essayé d'envoyer un message dans une bouteille ? Quel message ou quel élément de chez vous aimeriez-vous envoyer aux enfants d'autres pays ?
- Quels sont les éléments utilisés par les bonhommes pour créer leurs visages et leurs vêtements ? A quoi reconnaît-on qu'il s'agit d'une fille ou d'un garçon ?

A visionner

Le château de sable de Co Hoedeman

http://www.onf.ca/film/le_chateau_de_sable/

Chinti
De Natalia Mirzoyan
2012, Russie, 8 min

Une fourmi vivante dans une décharge ramasse un timbre-poste à l'image du Taj Mahal. Emmerveillée par le monument qu'elle ne pourra jamais voir en vrai, la fourmi décide de consacrer sa vie à l'édification d'une réplique avec des éléments trouvés dans la décharge. Après de multiples tentatives, elle y parvient enfin, sans savoir qu'elle vivait au pied du véritable Taj Mahal.



La réalisatrice

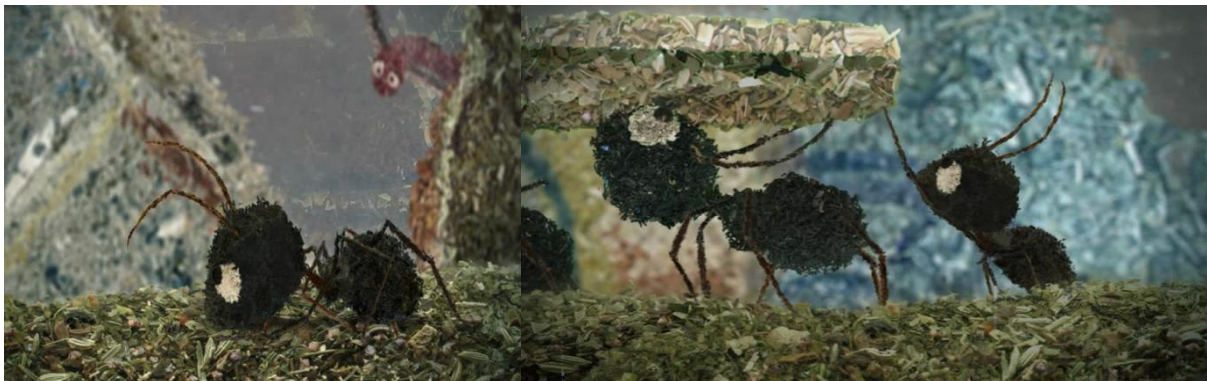


Née à Yerevan dans l'ancienne Arménie socialiste de la République Soviétique en 1982, elle a étudié à l'Académie des Arts H. Danielyan, dans le département de philosophie et sociologie, à l'université d'Etat de Yerevan, et à l'Institut des Arts Décoratifs Appliqués à Saint-Pétersbourg. De 2003 à 2004 elle travaille comme animatrice dans plusieurs studios d'animation arméniens. Elle vit et travaille à Saint-Pétersbourg comme animatrice et réalisatrice depuis 2004.

Technique

Chinti a été réalisé en animation de ce qu'on appelle globalement de poudre, c'est-à-dire de petites particules, en l'occurrence des feuilles de thé de différentes couleurs. Il s'agit d'animation sous la caméra : l'animateur fait évoluer petit à petit ses personnages et son décor, comme pour l'animation d'une marionnette, au contraire du dessin animé, pour lequel une feuille correspond à une image. Ici, c'est la même surface que l'on fait évoluer pour un plan de plusieurs images. Cette technique permet d'utiliser une multitude de matériaux : le papier découpé, le sable, la peinture, la pâte à modeler... Le dispositif est simple : on dispose sur une table (lumineuse ou non) son matériau, la caméra venant se placer au-dessus de la table, à la verticale, afin de photographier toujours sous le même angle de vue. Contrairement au cinéma en images réelles, voire à l'animation en volume, les changements d'angles de vue ne se font pas en déplaçant la caméra, mais en faisant évoluer le matériau lui-même. Il en résulte une animation souvent fluide, où l'on voit le matériau évoluer, les personnages et les décors se transformer, parfois se fondre les uns dans les autres, lorsque décors et personnages sont associés sur le même support (une plaque transparente).

Pour *Chinti*, la réalisatrice a opté pour le multiplan : les personnages et les décors ne sont pas posés sur la même surface. Ainsi, le décor fixe est posé sous la plaque où sont animés les personnages et quelques éléments de décor. Cette technique permet de ne pas faire interférer le mouvement du personnage et le décor, et de donner une certaine profondeur de champ à l'image.



Analyse

La fourmi de *Chinti* rappelle des artistes naïfs, notamment le Facteur-Cheval qui passa 33 ans à édifier son « palais idéal », puis huit ans à construire son propre tombeau, avec des pierres trouvées sur la route. On pense également aux créations que l'on a tous pu faire à l'école : du collier de nouilles au cadre en coquilles d'œufs.

Cette fourmi qui vit avec ces congénères, obéissant aux lois qui régissent la vie des fourmis, décide de s'écarter du chemin tout tracé qui était le sien dans l'unique but de créer une œuvre d'art, délaissant son destin initial pour quelque chose de fou mais de plus grand, y sacrifiant sa vie, comme les plus grands artistes. A l'art, la fourmi ajoute une forme d'écologie, puisqu'elle emploie des éléments trouvés, des débris, pour créer quelque chose de nouveau. Le recyclage d'éléments existants est courant dans la vie quotidienne, mais existe également dans l'art, y compris dans le cinéma, notamment le cinéma expérimental de *found-footage* (littéralement « images trouvées »).



Après avoir passé sa vie à construire une œuvre incomprise par ses semblables, qui ne s’y intéressent pas le moins du monde, seule dans son labeur, la fourmi reçoit, ou croit recevoir, enfin la reconnaissance qu’elle mérite, lorsqu’un bateau de touristes passe au large et photographie en s’extasiant l’édifice que la fourmi pense être le sien, alors que le véritable Taj Mahal se trouve juste au-dessus d’elle. Malgré tout, la fourmi termine sa vie heureuse d’être arrivée à ses fins. Le film fonctionne selon un principe de boucle, puisque le film se termine comme il avait commencé : avec des touristes sur un bateau. Le mouvement des touristes est sans cesse renouvelé, le Taj Mahal reste le même, alors que la vie se transforme, que de grandes choses sont créées, même si elles le sont à une échelle différente de la nôtre. En cela, peut-être la réalisatrice veut-elle pointer du doigt la façon dont nous percevons le monde et ce qui nous entoure. Tout est une question d’échelle et de point de vue.

Pistes pédagogiques

- Trouvez des matériaux inattendus pour créer un personnage, un paysage... : éléments trouvés dans la nature (feuilles, branches d’arbre, cailloux...), éléments trouvés dans la classe...
- Essayez de reproduire un monument, l’école ou une maison avec des petits éléments : morceaux de papiers découpés ou déchirés...
- Quels monuments connaissent les enfants ? Quel monument voudraient-ils visiter ? Quel pays ?
- Regardez bien votre environnement (la classe, lors d’une promenade...) : que voyez-vous ? Quels sont les éléments que vous n’aviez jamais remarqués ?

A visionner

Un film en found-footage : *Fast Film* de Virgil Widrich

http://www.dailymotion.com/video/xbd1za_fast-film-de-virgil-widrich_creation

Le site dédié au Facteur-Cheval

<http://www.facteurcheval.com/>

Dodu, l'enfant en carton [Dodu, o rapaz de cartão]

De José Miguel Ribeiro

2010, Portugal, 5 min

Dodu, un enfant des villes, découvre des univers différents en entrant dans un carton pour suivre une mystérieuse coccinelle, comme Alice au pays des merveilles et le lapin blanc.



Le réalisateur



Né en 1966 à Amadora, près de Lisbonne. José Miguel Ribeiro adore dessiner, monter et démonter des choses avec ses mains. A 15 ans, il commence à utiliser une caméra et apprend ainsi à donner vie à ses dessins et à ses personnages. Diplômé de l'université des arts de Lisbonne en section peinture, il étudie le dessin et l'animation de marionnettes en Bretagne. En 1999, il termine le film *Le soupçon* qui obtient le Cartoon d'Or 2000, référence prestigieuse dans le cinéma d'animation européen. Aujourd'hui, il exerce son activité dans le domaine de l'illustration, de la formation et du cinéma d'animation.

Technique

José Miguel Ribeiro a choisi la technique de la stop-motion pour donner vie à Dodu et son mystérieux insecte. Le garçon ainsi que les décors sont fabriqués à partir de carton ondulé peint, et la coccinelle magique a le corps d'une capsule de bouteille. Le réalisateur a choisi délibérément de laisser le matériau visible : on voit les ondulations du carton découpé dans l'épaisseur du personnage, ou dans les arbres. L'originalité de ce projet est d'avoir utilisé un matériau plutôt plan pour réaliser des personnages et des décors en volume.



Analyse

Ce court métrage est issu d'une série d'animation dans laquelle on retrouve chaque fois Dodu et la coccinelle découvrir un univers différent. Il s'agit d'une variation sur le thème du conte *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, plusieurs fois adapté au cinéma, notamment par Walt Disney, Jan Svankmajer et, plus récemment, Tim Burton. Dans Dodu, Alice n'est pas une jeune fille blonde, comme elle est généralement représentée, mais un jeune garçon. La rêverie d'Alice ne se fait plus dans la nature, mais en pleine ville, dans un immeuble, le lapin blanc est remplacé par une sorte de coccinelle, et un carton vide fait office de terrier (ou de miroir), dans lequel Dodu va pénétrer et être envoyé dans un monde parallèle. Comme Alice, Dodu va traverser différents environnements, en l'occurrence la mer dans cet épisode, un univers totalement différent de son immeuble en ville.



L'opposition entre la ville et le monde magique est appuyée de deux façons.

- D'une part les couleurs des décors et la lumière. L'immeuble de Dodu est gris et terne alors que la mer est bien bleue et que la lune propose une lumière argentée et que le ciel, qu'on voit peu en ville, peut prendre toute sa place
- D'autre part, les environnements sonores sont bien distincts. La ville et ses bruits de voitures s'opposent à la mer calme avec le bruit de l'eau.

Dans cet épisode, Dodu est pris de somnambulisme. Il ne résiste pas au sommeil et va jusqu'à arracher des morceaux de son bateau pour en faire d'autres petits bateaux. Il devient lui-même créateur, le réalisateur de son propre rêve. Dodu est avant tout une série sur l'imagination et la création, la faculté qu'ont les enfants à se projeter dans des univers imaginaires.



Pistes pédagogiques

- Comme José Miguel Ribeiro, fabriquez un décor et des personnages avec du carton que vous pourrez peindre.
- Les élèves connaissent-ils le conte de Lewis Carroll ? Demandez-leur de le raconter et de dessiner les personnages et les décors.
- Les enfants vivent-ils en ville ou à la campagne ? Demandez-leur de décrire leur environnement (habitations, rues, sons...).
- Si les enfants pouvaient partir quelque part en rentrant dans un carton comme Dodu, où iraient-ils ? Demandez-leur de décrire cet endroit.
- Enregistrez des sons divers et demandez aux enfants de deviner de quel son il s'agit.

Feu Follet [What light]

De Sarah Wickens

2009, Grande-Bretagne, 4 min

Du lever au coucher du soleil, la lumière qui entre par la fenêtre d'un petit appartement joue avec les obstacles qu'elle rencontre, se transformant en un personnage lumineux indépendant qui mettra à mal son environnement, pour finalement disparaître à la tombée de la nuit.



La réalisatrice

Sarah Wickens a suivi des études au Surrey Institute of Art and Design (GB). En 2007, elle réalise le court métrage d'animation *The Elephant in the Room*, avant de reprendre des études au Royal College of Art au Royaume Uni. Passionnée d'animation depuis qu'elle a réalisé son premier flip-book, elle aime tester différentes techniques. *Feu follet* est son film de fin d'études.

Technique

L'originalité du film vient de la matière que la réalisatrice a choisi d'animer : la lumière. Peut-on même appeler la lumière une matière ? Matériau qu'on ne peut pas toucher, la lumière est l'élément clé du cinéma, puisque c'est grâce à elle que les images viennent s'imprimer sur la pellicule, puis sont projetées sur un écran. Le film de Sarah Wickens est doublement un art de la lumière, puisque c'est elle qui en est la star. La lumière est ici le personnage principal et prend de multiples formes. Pour réaliser ce film, Sarah Wickens a réellement filmé la lumière venant se refléter sur les murs de son appartement, réussissant à la dompter, à lui donner autant de formes qu'elle le souhaitait grâce à un miroir de poche. Afin de pouvoir faire évoluer le rayon lumineux à sa guise, Sarah Wickens l'a filmé image par image, en stop-motion, comme elle aurait pu le faire avec des marionnettes ou du papier découpé, ce qui donne cet aspect légèrement saccadé aux images.



Analyse

Le film commence par un plan fixe face à la fenêtre d'un appartement, depuis l'intérieur, sur laquelle apparaît le titre du film. L'image blanchit de plus en plus, comme si elle était surexposée. Cette lumière blanche nous aveugle et nous empêche de voir quoi que ce soit. Le plan noir qui suit est un choc, comme si, la lumière étant si intense, elle avait simplement disparue. Plus que le titre original (*What light*), ce premier plan nous prépare à ce qui va se passer dans le film : l'apparition de la lumière et son évolution vers un comportement agressif. Le film proprement dit commence après le plan noir. Un plan sur le mur blanc sur lequel sont accrochées quelques photos, à côté de la fenêtre. Tout à coup, dans une légère variation de luminosité, des carrés de lumière apparaissent, qui sont en fait la forme de la fenêtre projetée sur le mur par le soleil. Ce premier plan et cette apparition apportent une première sensation d'étrangeté au film, on pourrait même dire d'inquiétante étrangeté, puisque l'apparition de la lumière est soudaine et se fait dans une sorte de vibration de l'image (due à la technique de la stop-motion) et que l'évolution de la lumière n'est pas naturelle. La lumière se déplace très rapidement, plus rapidement que le soleil. On assiste à son déplacement naturel mais en accéléré. Le plan suivant nous montre de nouveau l'extérieur de l'appartement depuis la fenêtre, et l'on peut se rendre compte que les nuages et les personnages se déplacent de manière saccadée, comme si on était dans un autre temps.

De retour dans l'appartement, la lumière réapparaît sur les murs verts, découpant la silhouette de la fenêtre en quatre carrés lumineux. Mais tout à coup, la fenêtre de lumière tombe dans un bruit de verre brisé. On ne peut plus douter du caractère étrange de cette forme lumineuse qui prend une vie

propre et commence à investir l'appartement d'une présence inquiétante. Les trois ronds lumineux s'accaparent tous les recoins de l'appartement pour finalement prendre forme quasi-humaine : pieds, mains et tête se fondent en une silhouette.

Mais cette vie qui semble indépendante et prête à tout est rattrapée par le temps qui passe et la course du soleil : la lumière déclinant petit à petit, le personnage se fait moins éclatant, et est happé par l'obscurité, dans le néant. On notera que les bruitages viennent épauler les mouvements des formes lumineuses, leur donnant un peu plus de relief, un aspect presque matériel.

Feu follet pourrait être considéré comme un film fantastique, un film de fantôme dans lequel un esprit s'incarnerait en forme lumineuse, un vampire à l'envers qui n'existerait qu'à la lumière du soleil et qui serait contraint de disparaître à la nuit tombée. Le film nous donne également la sensation étrange que nous ne savons pas ce qui peut se passer chez nous, dans la journée, quand nous n'y sommes pas...

Pistes pédagogiques

-Quelles sont les différentes sortes de lumière que vous connaissez ?

-Vous aussi, avec un miroir, essayez de faire aller la lumière où vous le voulez. Devenez maîtres de la lumière en essayant de lui donner des formes variées.

-Découpez des formes dans une feuille de papier, comme pour un napperon, et faites passer la lumière au travers dans une pièce assombrie, grâce à une lampe ou une lampe de poche, pour créer des formes sur les murs.

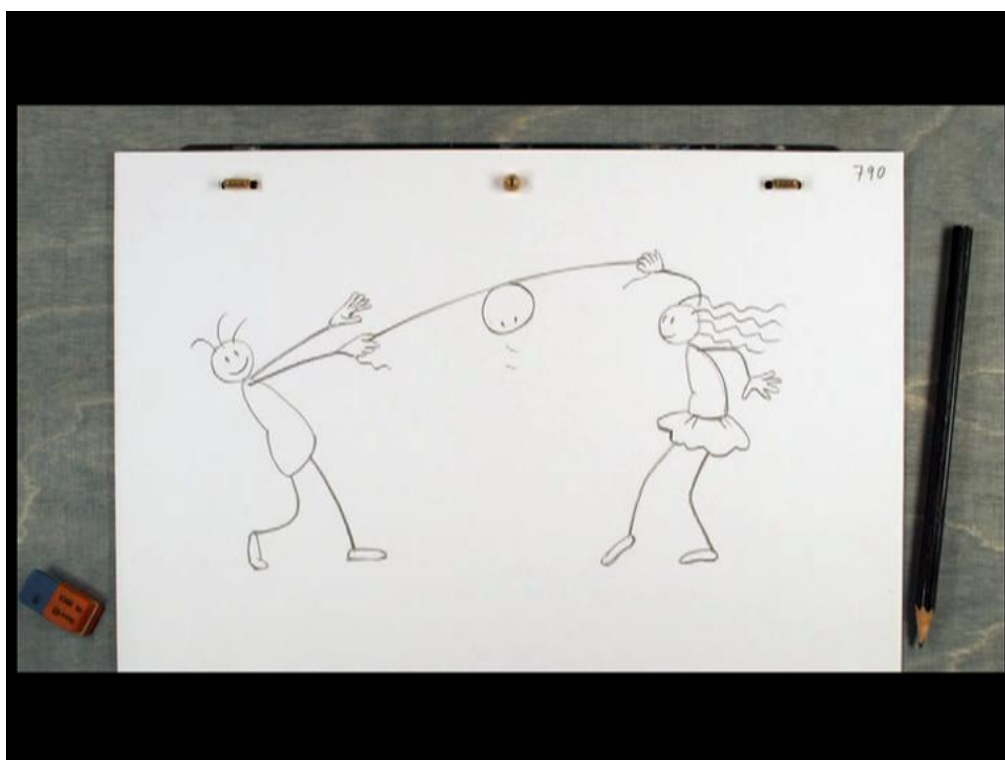
-Jouez avec la lumière, en imaginant qu'elle est un vrai personnage et prenez des photos pour raconter une histoire.

-Comme dans le générique du film, découpez des formes ou des lettres dans des feuilles de papier et collez les feuilles sur une fenêtre pour laisser la lumière passer au travers.



Grand frère [Der grosse Bruder]
De Jesús Pérez et Elisabeth Hüttermann
2010, Allemagne - Suisse, 6 min

Une main en images réelles dessine deux personnages sur une feuille de papier. Alors qu'elle esquisse un troisième personnage, la sonnette et le téléphone sonnent tour à tour, laissant seuls les personnages qui prennent vie. Les deux personnages jouent et se moquent du troisième personnage, qui n'est pas terminé, en l'absence du dessinateur qui poursuit peu à peu la création de celui qui deviendra in fine *Le Grand Frère*.



Les réalisateurs

Jésus Pérez est né en Bolivie en 1954. Il commence sa carrière en 1975 comme illustrateur, et c'est en 1977 qu'il commence à s'intéresser au cinéma d'animation, et plus particulièrement au dessin animé. Parallèlement à sa carrière artistique, il enseigne le film d'animation. Il vit actuellement en Suisse. Il a réalisé 16 courts métrages d'animation.

Elisabeth Hüttermann est née en Suisse en 1943. Dessinatrice de formation, elle est également productrice. Elle créa le magazine pour enfants « Chaski » avec Jesús Pérez en 1983.

Technique



La technique apparaît en tant que telle dans *Le Grand Frère*, puisque le cadre, réduit dans les dessins animés traditionnels aux dimensions du décor dans lequel évoluent les personnages, est ici élargi. On découvre donc les outils du créateur : la table à dessin, les crayons... Si on regarde bien, un numéro est inscrit en haut à droite de la feuille à dessin, et évolue très rapidement. L'animateur numérote ainsi chaque dessin pour ne pas en perdre l'ordre. Alors que le mouvement des personnages semble fluide, qu'ils semblent évoluer

naturellement sur une seule feuille de papier, on s'aperçoit que le nombre de pages, et donc le nombre de dessins, est extrêmement élevé, puisqu'il faut 24 images pour créer une seconde d'animation (ou 12 images photographiées chacune deux fois).

Plusieurs techniques ont été utilisées pour réaliser ce film : le dessin animé et la pixilation. Le premier dessin animé de l'histoire du cinéma, intitulé *Fantasmagorie*, a été réalisé par Emile Cohl (1857-1938) en 1908. Il présente un petit personnage irrévérencieux appelé Fantoche, dessiné au trait, dont le passe-temps favori est de faire des blagues à ceux qu'il rencontre. Cela nous rappelle bien nos deux personnages du *Grand frère*. Comme eux, Fantoche se joue de l'espace et du temps. Son corps même est l'objet de toutes les manipulations, puisqu'il lui arrive de tomber en morceaux avant d'être remonté par son créateur. L'apparence et le mouvement des personnages n'est pas sans rappeler également le cartoon traditionnel des frères Fleischer ou de Walt Disney, inspirés eux aussi par Emile Cohl.

Dans *Fantasmagorie*, la main du créateur apparaît dans le cadre, tout comme dans *Le Grand Frère*. A ce moment, le dessin animé laisse la place à la pixilation, c'est à dire l'enregistrement image par image du mouvement d'un objet ou d'un être vivant. Il en résulte un mouvement saccadé de l'objet filmé. L'idée de la main dessinant en direct le décor ou le personnage a été reprise par Osvaldo Cavandoli pour sa série d'animation très populaire *La Linea*.

La pixilation est également une technique qui apparut dès les débuts du cinéma, et qui fut très utilisée par l'un des maîtres du cinéma d'animation : Norman McLaren. Cette technique est aujourd'hui fréquemment utilisée dans la publicité ou les vidéoclips.

Analyse

Le film s'ouvre sur un plan d'une règle à tenons, l'outil qui permet aux animateurs de caller leurs feuilles à dessin. La main du dessinateur entre dans le champ et esquisse un personnage très simplement : un rond pour la tête, des bâtons pour les bras et les jambes, un triangle pour le corps.... Le dessin et le mouvement du dessinateur sont rythmés par une musique à la guitare sèche, interrompue par différents bruits : la bouilloire, le téléphone, la sonnette... Il n'a pas le temps de terminer le 3^e personnage, qu'il est interrompu. Les deux personnages « terminés » s'emparent alors de l'esquisse pour jouer. Ils en font tour à tour un tabouret, un ballon, un cheval... Ils s'interrompent à chaque retour du dessinateur. Ces deux personnages ont tous les attributs des enfants : ils sont espiègles, joueurs, et font mine d'être sages en présence de leur créateur. Jusqu'à ce qu'ils ne se

préoccupent plus du dessinateur et entrent dans la danse en sa présence, faisant de lui un complice dans leur jeu, leur imaginaire prenant le relais de celui du dessinateur qui les suit plus qu'il ne les invente.

Malgré tout, il reste maître de ses créations et semble vouloir leur donner une leçon en terminant le 3^e personnage, un géant imposant. Les personnages veulent quitter le cadre, fuir ce géant plus fort qu'eux, mais ne parviennent qu'à revenir traverser la feuille blanche dans un mouvement toujours recommencé. S'ils pensaient être libres de leurs faits et gestes, ils sont bien prisonniers de leur univers qu'est le cadre de la feuille et surtout de leur créateur. Le film joue avec le hors-champ lorsque les personnages disparaissent par le bord du cadre avant de réapparaître par le bord suivant, ou lorsque seule la main du géant (*Le Grand Frère* du titre) entre dans le cadre pour arracher la jupe du personnage. Que fait-il hors-champ ? Dans un film en images réelles, le hors-champ existe bien, même s'il ne fait pas partie du film (les acteurs existent toujours), mais dans un film d'animation, hors du cadre, il n'y a rien, les personnages ont cessé d'exister, si ce n'est dans notre esprit. Le hors-champ apparaît lorsque la main du dessinateur tourne les pages une à une (en fait il en tourne plusieurs, mais on ne le voit pas à l'écran grâce à la technique de la pixilation), et que le réalisateur nous propose alors un champ contre-champ entre le personnage féminin et *Le Grand Frère*, avant que les deux personnages, puis les trois se rejoignent.

Le Grand Frère apparaît alors autant comme un film sur l'enfance et les différences que sur un film sur l'imaginaire et le cinéma.

Pistes pédagogiques

- Créez un flip book en faisant apparaître petit à petit un personnage : d'abord la tête, puis les yeux, la bouche, le nez, le tronc, les jambes, les bras...
- Créez une table à dessin permettant d'attacher les pages
- Abordez les thèmes du film avec les enfants puis proposez-leur de dessiner ce qu'est pour eux la différence.

A visionner



La Linea sur youtube et dailymotion.

<http://www.youtube.com/watch?v=skb2gKR7rOk>

Fantasmagorie d'Emile Cohl

<http://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE>

Un film en pixilation : *Voisins* de Norman McLaren

<http://www.nfb.ca/film/voisins-neighbours/>

Le making off du film

<http://vimeo.com/23957425>