

QUESTIONS
DE TAILLES

2

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

LES COLOSSES MINUSCULES

L'AGENCE DU COURT MÉTRAGE
& L'ASSOCIATION FRANÇAISE
DU CINÉMA D'ANIMATION
PRÉSENTENT

UN PROGRAMME
DE 8 FILMS D'ANIMATION
PROPOSÉ DANS LE CADRE
DE LA FÊTE DU CINÉMA
D'ANIMATION 2016

**Présentation du programme de courts métrages
tout public**

LES COLOSSES MINUSCULES

8 films d'animation

83 minutes

à partir de 12 ans

Par les Sœurs Lumière, Cécile Nhoibouakong
et Suzanne de Lacotte

Les huit films qui constituent le programme ont pour point commun de jouer sur des effets d'échelle, de relativiser le petit par rapport au grand, le minuscule par rapport au gigantesque. C'est remettre en perspective notre propre existence en s'intéressant à la vie microscopique (*Planet Σ*), ou aux conséquences d'incidents en apparence insignifiants sur la vie (et la mort) d'êtres vivants dont nous nous soucions fort peu (*La Révolution des crabes, Accidents, Blunders and Calamities*). Le programme aborde ainsi, avec des techniques et des approches diverses, la vertigineuse évolution (*Rhizome, Atlas, Smart Monkey*). En jouant sur les points de vue, ces films remettent en question la place de l'homme.

Les relations intergénérationnelles sont par ailleurs au cœur de deux films (*Yùl et le serpent* et *Wellington Junior*), travaillant la notion de reconnaissance et d'intégration à un groupe à travers des rites de passage où la violence est centrale. La confrontation à plus fort que soi et les stratagèmes mis en place pour sortir gagnant, sont le thème central, traité avec humour, de *Smart Monkey*. Rapports de force, volonté de puissance, instinct de domination ou de survie, telles sont les problématiques à l'œuvre dans ces courts métrages. L'intelligence, la malice, l'obéissance ou à l'inverse la rébellion ne sont pas valorisées en tant que telles mais deviennent plutôt les moyens, pour ces «colosses minuscules», d'exprimer et de revendiquer une place dans le monde. Ces approches, qu'elles soient métaphysiques, existentielles, historiques ou poétiques, sont souvent empruntées d'humour, de distanciation. Le cinéma, d'animation qui plus est, lieu des métamorphoses par excellence, s'est plu à interpréter les Alice et les Gulliver de notre patrimoine littéraire pour proposer un univers taillé à la mesure de l'image. Il découpe le corps, le rétrécit, l'agrandit, fait de lui un monstre sacré où illusions, anamorphoses, jeux sur le proche et le lointain, changements d'échelles, tromperies, émerveillent et terrifient tour à tour.

FRANCE - 2014 - COULEURS - 11'40 - SANS DIALOGUE



Il y a 2,2 milliards d'années, la terre était en plein bouleversement : le froid cohabitait avec le chaud, l'accélééré avec le ralenti, le géant avec le microscopique.

FILM SCIENTIFIQUE OU EXPÉRIMENTAL ?

Planet Σ est le troisième volet de la « Série des planètes » (après *Planet A* et *Planet Z*) réalisée par Momoko Seto. Comme les précédents, ce film utilise la technique du time-lapse, un procédé consistant à mettre bout-à-bout des photographies prises à des moments différents, pour présenter en un laps de temps court l'évolution de l'objet photographié sur une période longue. Cette technique est par exemple souvent utilisée pour présenter en accéléré l'ouverture d'une fleur, le mouvement du soleil ou des étoiles dans le ciel, etc. La nature, l'univers : voilà précisément les grands thèmes que Momoko Seto met en scène dans sa série des planètes. Sa carrière scientifique d'ingénieur d'études au CNRS influence son œuvre. La mise en scène des insectes (principalement des grillons et des abeilles), souvent filmés sur fond noir, rappelle d'ailleurs un principe visuel souvent utilisé dans les documentaires animaliers. Mais ces insectes ne sont pas filmés ici à des fins entomologistes et, même si l'esprit de Jean Painlevé n'est pas loin (revoir ses films sur le monde animal, comme *La Pieuvre* (1928) ou *L'Hippocampe* (1933)), le récit et la dimension esthétique de cette « fiction scientifique » inscrivent plutôt le film de Momoko Seto dans la catégorie aux frontières un peu floues des films expérimentaux.

UNE ODE ENVIRONNEMENTALE

Planet A évoquait la catastrophe environnementale de la mer d'Aral, liée à la production en masse de coton. *Planet Z* mettait en scène une planète qui naît, puis se meurt... Dans *Planet Σ* , des créatures géantes sont piégées à l'intérieur de la glace ; des volcans souterrains explosent et la glace commence à fondre, rappelant un autre sujet très actuel : le réchauffement de la planète. Le dernier plan du film, un zoom arrière sur des centaines d'abeilles mortes, vient appuyer le propos écologique du film. Ont-elles succombé aux émanations des explosions ou aux réactions chimiques provoquées par la pluie ? *Planet Σ* donne à voir de nombreux phénomènes à caractère mortifère, reconstitués à partir d'éléments naturels, comme la moisissure et la pourriture, chères à Momoko Seto (cf. par exemple l'orange ou encore les choux fleurs que la réalisatrice laissait moisir, pour les besoins de *Planet Z*) ! Filmés en très gros plan et en timelapse, ces éléments de décors organiques prennent vie. En une dizaine de minutes ils nous donnent un aperçu de la fin de notre monde. Une autre forme de vie prend le dessus. L'équilibre du monde semble bel et bien

rompu. La plongée au cœur des quatre éléments (la terre, l'eau, l'air et le feu) que nous propose *Planet Σ* sensibilise le spectateur de manière presque physique aux bouleversements climatiques suggérés par le film.

UN UNIVERS SONORE

Cette expérience cinématographique, qui nous montre l'infiniment petit et nous fait deviner l'infiniment grand, laisse un sentiment d'inquiétude. L'univers sonore du film y est pour beaucoup. Plus encore que la musique de Yann Leguay et ses crescendos parfois anxiogènes, c'est le travail sur les bruitages qui contribue à donner vie à toutes ces matières organiques mises en scène par Momoko Seto. Du clapotis de la glace qui fond au souffle inquiétant du vent et au fracas des explosions, en passant par le battement des ailes des abeilles ou le « grondement » des champignons, le film donne corps à la moindre émanation gazeuse. Ce murmure continu nous plonge dans un univers étrange qui oscille entre science-fiction et fiction scientifique. Pourtant le craquement de la terre qui se dessèche et le bruit sourd des abeilles qui tombent nous ramènent, à la fin du film, à des événements bien réels...

PRIX

- Prix Audi du court métrage à la 65^e Berlinale en 2015 à Berlin (Allemagne)
- Grand prix du film animé expérimental en 2015 au 10^{ème} Animfest d'Athènes (Grèce)
- Meilleur film d'art européen au Festival Go Short – International Short Film Festival en 2015 à Nijmegen (Pays-Bas)
- Prix de la Meilleure Création Sonore aux Rencontres Cinéma-Nature en 2015 à Dompierre-sur-Besbre (France)
- Meilleur court métrage expérimental au Guanajuato International Film Festival en 2015 (Mexique)
- Meilleur court métrage expérimental en 2015 à Kratkofil Plus (Bosnie Herzégovine)
- Meilleure animation environnementale en 2015 à Anibar (Kosovo)

BIOGRAPHIE

Momoko Seto est née en 1980 à Tokyo, Japon. Après avoir été scolarisée au Lycée français de Tokyo, elle vient en France suivre des études d'art à l'École supérieure des Beaux-arts de Marseille, puis au Fresnoy, Studio National des Arts Contemporains. Elle a commencé par réaliser des courts métrages et des documentaires pour le CNRS où elle est ingénier d'études au Centre de recherches sur les arts et le langage. Elle réalise par ailleurs des films hybrides, à la croisée de l'animation, du cinéma expérimental et de l'art vidéo. *Planet Σ* est le troisième volet de la « Série des planètes » après *Planet A* (2008) et *Planet Z* (2011).

ACCIDENTS, BLUNDERS AND CALAMITIES DE JAMES CUNNINGHAM

NOUVELLE-ZELANDE – 2015 – COULEURS – 5'15 – VOSTF



À l'heure du coucher, un père opossum lit un livre à ses enfants : un abécédaire au sujet du plus dangereux des animaux... l'Homme !

Le gros plan d'un livre ancien portant le titre intrigant *Accidents, Blunders and Calamities* (Accidents, bévues et calamités) ouvre le film. On ne sait pas encore si cet ouvrage est un conte ou un manuel qui répertorie des cas remarquables, mais la curiosité du spectateur est assurément attisée. Elle l'est d'autant plus que l'illustration qui orne la couverture de l'ouvrage semble pour le moins décalée (un oiseau perché sur un fil électrique s'électrocutant), que la musique composée pour le film possède une tonalité bien mystérieuse et que c'est la patte d'un animal encore non identifié qui s'empare du livre. Une voix-off se fait alors entendre et nous découvrons un opossum accompagnant ses deux enfants vers leur lit pour leur raconter la rituelle histoire du soir. À la place d'un conte merveilleux, c'est un abécédaire terrifiant qu'il lit aux petits. Ce sont 26 histoires pour 26 petits animaux morts suite à une action humaine.

L'ARTIFICE AU CŒUR DU RÉEL

Réalisé à partir de prises de vues réelles auxquelles ont été mêlées des images de synthèse, *Accidents, Blunders and Calamities* joue la carte du réalisme avec une grande attention portée aux détails, qu'il s'agisse des accessoires (les jouets des enfants qui traînent ça et là), du rendu des textures (le vomit qui engloutit un cafard !) ou du travail sur le son. C'est cette précision, associée à un humour noir certain, qui confère au film son caractère décalé. Le cinéaste ne cherche pas à camoufler le côté artificiel de ses images. C'est plutôt la coexistence du familier (chaque action humaine appartient à notre quotidien) et de ses conséquences tragiques, traitée de façon très crue, qui caractérise *Accidents, Blunders and Calamities*. Le plaisir que peut ressentir le spectateur relève du jeu entre les attentes que le film suscite chez lui et la minutie avec laquelle chaque petite scène est construite.

MISE EN SÉRIE

Le film fait de l'homme un tueur en série qui s'ignore. C'est à un véritable jeu de massacre auquel nous assistons, présenté sous la forme d'un catalogue, dans une mise en récit qui joue sur un effet d'accumulation. Le montage nous fait passer d'un animal à l'autre, d'une situation à l'autre, contracte le temps et l'espace pour créer une saturation à même de susciter le rire. Cet effet

de répétition est bien connu des cinéastes comiques. Il est ici renforcé par un humour à froid qui n'hésite pas à appliquer ce principe au recensement strictement descriptif, et a priori peu réjouissante, de tous les moyens employés par nos congénères pour tuer les petites bêtes.

CHANGER DE POINT DE VUE

Accidents, Blunders and Calamities utilise un autre procédé de mise en scène efficace susceptible de provoquer la surprise et le rire : la construction d'un point de vue inhabituel. La mise en images de l'abécédaire nous permet en effet d'envisager le monde à hauteur d'insecte ou de reptile. Nous quittons notre point de vue humain pour une perspective beaucoup plus resserrée, le monde prend alors une allure très différente et les objets des dimensions gigantesques. Nous pouvons ainsi envisager des micro-drames auxquels nous ne prêtons absolument pas attention habituellement : comment une punaise se fait couper en morceaux par un ventilateur ou un perce-oreille pulvérisé par une enceinte. L'emploi du ralenti est une aide précieuse qui permet d'apprécier les moindres détails. Le travail sur le hors-champ a également une très grande importance : la menace, d'abord invisible (un pied, une main, un outil) apparaît soudainement, créant des effets de surprise efficaces et rendant le tueur particulièrement menaçant.

In fine, cet effet de catalogue conditionne le spectateur à considérer que tout animal est potentiellement menacé. Mais la fin du film nous ménage une nouvelle surprise car nous sommes nous-mêmes pris au piège de notre propre regard sur le récit : la mort qui attend l'opossum n'est pas celle à laquelle nous avons été préparés, la fatalité laisse place au pur accident, procédé bien connu des cinéastes qui pratiquent l'humour noir.

PRIX

- Meilleur film d'animation au Comic-Con International Independent Film Festival en 2016 à San Diego (Etats-Unis)
- Meilleur montage et Prix du public en 2015 au Show Me Shorts Film Festival d'Auckland (Nouvelle-Zélande)

BIOGRAPHIE

James Cunningham enseigne à la Media Design School en Nouvelle-Zélande. Il a auparavant été responsable des effets visuels dans la publicité et directeur technique chez *Weta Digital*, société de postproduction qui a œuvré aux effets spéciaux du *Seigneur des anneaux* de Peter Jackson (2003). James Cunningham a réalisé de nombreux courts métrages, parmi lesquels *Infection* (2000), présenté en compétition au festival de Cannes et au festival de Sundance.

FRANCE - 2015 - COULEURS- 11'55 - SANS DIALOGUE



De l'infiniment petit à l'infiniment grand, toutes les choses dans l'univers sont étroitement connectées : en interagissant, en se recomposant, dans une combinaison de mouvements en perpétuelle métamorphose.

RHIZOME ET PALINGÉNÉSIE

Des lettres se muent en d'autres lettres et se multiplient jusqu'à former le titre du film : *Rhizome...* puis disparaissent. Dès son générique, le film de Boris Labbé introduit le principe visuel de son film - autant dire l'essence de sa démarche en tant que réalisateur.

« Toutes ses vidéos, à l'instar d'une partie de l'héritage cinématographique expérimental, ont pour emblème la palingénésie, notion faisant à la fois appel à la boucle et à la régénération »

(cf. site web de Boris Labbé).

Ce terme de palingénésie est employé pour désigner le retour à la vie des divers éléments de la nature : dans un cycle éternel, les composants de la vie s'échangent, se redistribuent après la mort. Tel un rhizome, cette tige horizontale et souterraine qui émet des racines et des tiges aériennes, le film de Boris Labbé développe de multiples ramifications, qui vont proliférer de manière bien plus complexe qu'un simple rhizome ! Des petites graines s'échappent d'une faille et se dispersent en tous sens. Au gré d'une musique très rythmée, les voilà qui se transforment et se divisent en « familles » de formes, toutes évoquant des objets organiques à la structure plus ou moins géométrique, entre la fleur, l'étoile et la molécule. Chaque « famille » défile selon une trajectoire bien précise, évoquant une racine qui se ramifie très vite. Ces petits organismes sautillent, bondissent, évoluent puis se divisent eux aussi pour donner naissance à d'autres « organes » de plus en plus complexes. Certains prennent même l'allure de bâtiments (arches, tipis...), qui eux aussi poursuivent leur avancée... Jusqu'à croiser la trajectoire d'autres organismes, peut-être eux aussi nés de ces mystérieuses graines. Des pyramides de cubes, des labyrinthes, mais aussi des églises, se frayent un chemin à contre-courant des premières ramifications, l'ensemble formant à présent un immense fourmillement de milliers d'« êtres vivants ».

DE L'INFINIMENT PETIT À L'INFINIMENT GRAND (ET INVERSEMENT)

Un zoom arrière accentue l'effet de foule. Les éléments qui la composent vus à présent en plongée, semblent évoluer sans but précis. Or à bien y regarder, chaque élément observé individuellement continue de suivre une trajectoire, en avançant au même rythme et selon les mêmes mouvements. Mais ces mouvements échappent à notre regard. Le zoom arrière nous éloigne de ce microcosme,

et ne nous permet plus que de distinguer les églises, puis seulement les pyramides. Avec les labyrinthes, ces gigantesques constructions représentent les seuls éléments du film renvoyant à des constructions humaines, des symboles forts, représentations plus ou moins abstraites et symboliques de la vie. Les pyramides de **Rhizome** nous interrogent sur l'ordre cosmogonique et notre place dans le monde... Le solennel zoom arrière final fait écho au zoom avant qui ouvre le film. Passant par toutes les nuances de noir, ce zoom inaugural nous plonge dans un territoire dont les contours aux formes abstraites ont l'aspect synthétique d'images conçues par ordinateur. Un trou noir puis une faille obscure dont s'échappent les petites graines à l'origine de ce monde incroyable. Un aller-retour qui nous questionne fortement sur les mystères de la vie : par quel hasard incroyable notre monde est-il né ? **Rhizome** apparaît comme une métaphore de la naissance de notre propre monde, et comme une proposition poétique de sa disparition.

RÉGÉNÉRATION

Mais le film ne s'arrête pas là. Le zoom arrière laisse apparaître un grand trou noir qui attire un à un les objets de ce monde, entraînés dans un tourbillon qui peu à peu forme une véritable tornade. Celle-ci n'a rien de menaçant : en grandissant, sa forme évoque plus la structure en double hélice de l'ADN qu'un tourbillon cosmique ! Et n'est-ce pas précisément l'ADN qui contient toute l'information génétique permettant le développement des êtres vivants ? Ces derniers ne sont pas tant voués *in fine* à la mort qu'à une nouvelle naissance. Les objets entraînés dans cet immense mouvement vertical (contrairement au rhizome, qui se développe horizontalement) semblent accéder à une nouvelle forme de vie et prennent des couleurs vives. Dans la première partie du film, ces petits « organismes », délicatement dessinés à l'encre de chine, évoluaient dans un monde majoritairement en noir et blanc. Mais, de manière très fugace, ils laissaient apparaître, au gré de leurs sautilllements et métamorphoses, de petites taches d'aquarelles, apparitions multicolores presque subliminales, comme autant d'annonces d'un autre monde possible. Le voici qui apparaît, cet autre monde ; sa dimension verticale et colorée le distingue nettement de celui qu'il balaye. Comme si le premier monde était arrivé à une certaine forme de saturation et se régénérerait en un monde nouveau, plus aéré et coloré ! Cependant le zoom arrière poursuit son mouvement inéluctable, et renvoie l'immensité de ce monde à l'infiniment petit, nous laissant imaginer encore d'autres mondes possibles...

PRIX

- Golden Nica Award, Computer Animation / Film / VFX, Ars Electronica, Linz (Autriche)
- Mention spéciale du Jury, Stuttgart Festival of Animated Film (Allemagne)
- Grand Prix, Japan Media Arts Festival, Tokyo (Japon)
- Prix SACEM de la meilleure composition musicale, Festival du cinéma d'Animation, Bruz (France)
- Mention For wise Universe construction, Multivision, Saint Petersburg (Russie)
- Prix du meilleur film experimental, CutOut Fest, Querétaro (Mexique)
- Beans Road Prize, Bucheon International Animation Festival, Gyeonggi-do (Corée du Sud)
- Prix du meilleur son/musique, Fantoche festival, Baden (Suisse)
- Prix André Martin, meilleur film français (catégorie court métrage), Festival d'Annecy (France)

BIOGRAPHIE

Après son Diplôme national d'arts plastiques à l'Ecole supérieure d'art et de céramique de Tarbes, Boris Labbé poursuit ses études à l'EMCA à Angoulême (Ecole des métiers du cinéma d'animation). Il y réalise *Kyrielle*, son film de fin d'études, récompensé en 2012 par le Prix spécial du Jury au Festival international du film d'animation d'Annecy. Expérience après expérience, les films qu'il réalise évoluent vers des dispositifs d'installation vidéo. Ils ont été présentés dans des expositions d'art contemporain en France et en Espagne ainsi que dans plus d'une centaine de festivals de cinéma internationaux. *Rhizome* est son premier film professionnel.

FRANCE - 2014 - NOIR & BLANC ET COULEUR - 17'58 - VF



Dans la jungle paléolithique, un petit singe malicieux affronte de dangereux prédateurs. Il doit en particulier faire face au plus féroce d'entre eux : un tigre aux canines acérées, mais particulièrement stupide.

ANNETTE ET LES HARICOTS MAGIQUES

Smart Monkey est adapté du roman graphique de Winschluss qui reprenait déjà, sous une forme humoristique et souvent potache, la trame du combat éternel entre le faible et le fort. Le faible, en l'occurrence ici le plus petit représentant d'un groupe de singes, doit faire preuve d'imagination et de malice pour non seulement trouver sa place parmi les siens mais aussi sauver sa peau dans un monde où les prédateurs ne manquent pas. Winschluss et Nicolas Pawlowski reprennent à leur façon l'opposition classique entre la force brute et l'intelligence.

DEUX ÉPOQUES, MÊME COMBAT

Le film est structuré en deux parties distinctes, l'une se déroule à la période paléolithique, au fin fond d'une jungle où toute trace d'humanité est absente, l'autre, en pleine modernité, au temps des explorations qui ont ponctué le XIXe siècle où la découverte de terres inexplorées était encore possible. Les réalisateurs opèrent un parallèle malicieux entre le règne animal et l'humanité où les mêmes règles semblent avoir cours : qui du fort ou du malin aura le dessus ? Avec un cynisme assumé, *Smart Monkey* montre que la force brute et les instincts primaires (incarnés des millénaires plus tard par l'argent) ont raison de l'inventivité, de la curiosité, de la ténacité et de la sincérité, même dans les sociétés les plus codifiées, comme c'est le cas chez les bourgeois argentés et les aristocrates éclairés de la seconde partie du film. Ces dignes représentants de la nature humaine, par leurs manières surannées, affectées, ne nous apparaissent pas plus évolués que les animaux sauvages de la première partie. L'évolution ne semble avoir eu que des effets superficiels, en témoigne la ressemblance entre le comte et le petit singe. Tous deux se font dévorer (au sens propre pour l'un, au sens figuré pour l'autre) par leur ennemi naturel.

UN RIRE «EMPOISONNÉ»

Cette fresque pseudo-historique et totalement farfelue allie un univers graphique inspiré des dessins animés Disney des années trente (encore en noir et blanc et dont les personnages étaient des animaux anthropomorphiques) à un humour noir tranchant. Winschluss explique dans un entretien qu'il a accordé à Dorothée Charles, conservatrice et commissaire de l'exposition *Un*

monde merveilleux qui lui a été consacrée au Musée des arts décoratifs en 2013 : «J'ai besoin de m'amuser même si mon propos est assez noir. Cet aspect ludique est très important. Ce n'est pas de la nostalgie, plutôt une sorte de carburant. J'aime l'esthétique des vieux trucs. Dans mes albums, j'enfoncerais parfois Walt Disney mais en fait j'adore ses univers. (...) C'est un peu comme une boîte de chocolats empoisonnés : ça ressemble à quelque chose qui va être délicieux, en tout cas dans ma tête de malade, et après je me charge d'empoisonner les chocolats un par un.»

RÉFÉRENCES CINÉMATOGRAPHIQUES

Outre les films d'animations des studios Disney, *Smart Monkey* fait de nombreuses références à des genres et des formes cinématographiques passés de la culture populaire. Le noir et blanc et les cartons du début du film rendent hommage aux films de série B américain. *King Kong* est par ailleurs une référence assumée par les deux réalisateurs. On aperçoit aussi brièvement un dinosaure dont le dessin tranche avec le reste du court métrage : clin d'œil aux premières représentations de Godzilla par les illustrateurs japonais ? L'animation elle-même joue avec les changements d'échelle, les jeux de profondeur de champ, l'articulation entre le champ et le hors-champ, les ruptures de rythme, en particulier lors de la longue course-poursuite entre Smart Monkey et le tigre. Des effets de mise en scène qui ne sont pas sans rappeler les univers parents du burlesque et du cartoon. Bip bip et Coyotte ne sont jamais très loin.

PRIX

- Prix du public au Festival international de films d'animation de Bucheon (BIAF) en 2015 (Corée du Sud)
- Prix spécial du public au CoLCoA en 2015 (Etats-Unis)

BIOGRAPHIE

Nicolas Pawlowski

Il a suivi ses études à l'Ecole Emile Cohl à Lyon puis aux Gobelins à Paris avant d'intégrer la société de production *Je Suis Bien Content* en tant qu'animateur et story-boarder. Avec Alexis Ducord il co-réalise le court métrage *Fêlures* (2007). Il est engagé comme animateur sur *Persépolis* (2007) de Vincent Paronnaud et Marjane Satrapi, avec lesquels il a également travaillé en tant que story-boarder pour leur film en prise de vue réelle, *Poulet aux prunes* (2010).

Vincent Paronnaud (dit Winschluss)

Il a publié ses premiers travaux dans des fanzines et revues de bande dessinée avant de signer chez plusieurs éditeurs indépendants. En 2001, il signe ainsi *Pat Boon* (L'Association), *Welcome to the death club* (Six Pieds Sous Terre) et *Monsieur Ferraille* (avec Cizo, Les Requins Marteaux). *Smart Monkey* sort en 2004 aux Editions Cornélius.

Parallèlement à la bande dessinée, Vincent Paronnaud a réalisé trois courts métrages d'animation : *Raging Blues* (2004), *Il était une fois l'huile* (2010) et *Smart Monkey* (avec Nicolas Pawlowski, 2014). Avec Marjane Satrapi, il a adapté *Persépolis* (2007) au cinéma et co-réalisé *Poulet aux prunes* (2010).

LA RÉVOLUTION DES CRABES DE ARTHUR DE PINS

FRANCE - 2004 - NOIR & BLANC - 5' - VF



Les crabes de l'estuaire de la Gironde ont un sérieux handicap : ils ne peuvent pas changer de direction et sont condamnés à marcher toute leur vie suivant la même ligne droite. Comment vivent-ils ce tragique destin ?

LE TRAGIQUE DESTIN DES PACHYGRAPSUS MARMORATUS

Le narrateur qui relate le tragique destin des crabes de l'estuaire de la Gironde l'annonce d'entrée de jeu : la vie de cette espèce, condamnée à marcher de côté et toujours dans la même direction, est loin d'être drôle... Les dialogues, absurdes et drôles, ainsi que la voix du crabe narrateur ont subi un effet de « time stretching » (on a changé la vitesse d'enregistrement sans modifier la hauteur des voix) qui donne le ton comique du film.

Les traits faussement simples des dessins d'Arthur de Pins alliés à une écriture percutante et pleine d'ironie en font un film jouissif. Les rebondissements multiples sont à l'image des crabes : à la fois minuscules et hilarants. Les situations décrivant leur vie « compliquée » s'enchaînent à vive allure et s'amusent du destin supposé tragique de ces crustacés. On peut citer cette femelle crabe charriée par un gros tourteau (« Alors poupée, toujours dans le droit chemin ? »). Sans transition elle pond quatre œufs qui éclosent immédiatement. L'un des bébés ricoche sur un coquillage et repart dans la direction opposée à celle de ses frères (en émettant le son d'une boule de billard). La voix-off du crabe narrateur raconte que leur « destin est tracé dès leurs naissances, en fonction de l'emplacement de la ponte »... Mais cela n'empêche pas qu'un crabe puisse voir sa vie transformée... en se posant par exemple opportunément sur une sole, qui le fera changer de trajectoire ! Mais le crabe n'a décidément pas de chance, et se fait vite écraser par le pied d'un homme. Est-il donc condamné à une vie si médiocre ?

LA DANSE DES CRABES DÉPRESSIFS

Si ces existences fragiles et éphémères prêtent autant à rire, c'est aussi grâce à une mise en scène enlevée. Les droits de la musique, composée par Gérard Calvi pour le film de Jean Herman, *L'œuf* (puis reprise pour le générique de l'émission de télévision *Monsieur Cinéma*), ont été cédés pour *La Révolution des crabes*. La musique donne le ton : à la fois répétitive (à l'image de la vie des crabes) et entraînante – voire entêtante, elle donne au film toute sa dynamique et entraîne les crabes dans un chassé-croisé savamment chorégraphié.

On voit évidemment les crabes avancer, se croiser, discuter, mais le mouvement est aussi dans la mise en scène. Arthur de Pins use de nombreux zooms arrière. Il souligne l'insignifiance de l'existence du crabe dans un plan de la Terre vue de l'espace, jalonnée des multiples trajectoires

rectilignes des crabes, parallèle appuyé entre les hommes et les crabes.

Le mouvement se fait circulaire lorsque Arthur de Pins nous montre, en vue subjective, l'environnement d'un crabe condamné à tourner en rond après s'être fait arracher les pattes. Puis on retrouve le crabe, devenu philosophe, clamant un discours. Là encore le mouvement est de mise, avec un zoom avant qui insiste sur l'importance du moment : « Les tourteaux savent tourner mais ne vont nulle part ; nous on va droit mais au moins, on va quelque part ! ». Acclamé par ses congénères, il semble que la sentence de ce crabe « un peu moins bête que les autres » annonce un destin finalement pas si tragique...

L'ÉVOLUTION DES ORGANISMES À CORPS MOU

Ce crabe philosophe met le doigt sur quelque chose (ou bien devrait-on écrire « la pince », pour nous aligner sur l'humour du réalisateur qui signe son film Arthur « de Pince » ?). Toujours sur le ton de la blague, le film questionne la place du crabe parmi les autres espèces, notamment les tourteaux, qui apparaissent ou sont cités à plusieurs reprises dans le film, mais pas seulement, puisque l'espèce humaine est également présente. C'est l'interaction avec ces autres espèces qui amènent le crabe à s'interroger sur sa condition, et même à modifier son comportement lorsqu'une situation extrême l'impose, comme lorsque deux paquebots (conduits par des hommes pas beaucoup plus malins que des crabes) entrent en collision et sombrent dans l'eau.

Le crabe marbré peine à se situer dans l'échelle de l'évolution, que le film illustre rapidement sous la forme de dessins caricaturant des illustrations scientifiques. Mais le regard du spectateur n'a pas le temps de s'attarder sur les représentations de trilobites et autres arthropodes aux noms tout aussi savants que celui du « *Pachygrapsus Marmoratus* » (« crabe marbré »). La caméra passe rapidement d'une « branche » à l'autre, sans trouver la place de cette espèce que l'on suppose sans importance, destinée peut-être à disparaître comme de nombreuses autres. C'est que ce petit crabe, aussi surnommé « chancre mou » (le nom d'une maladie sexuellement transmissible !), peine à se rebeller contre sa destinée, même lorsqu'il découvre que changer de trajectoire est à sa portée.

Et pourtant l'évolution de ces « crabes dépressifs » (encore un autre de ses nombreux surnoms !) pourrait bien donner lieu à une vraie révolution, comme le suggère le titre du film, barré d'une faucille et d'un marteau. C'est en tout cas l'idée qu'Arthur de Pins s'est attaché à développer dans sa bande-dessinée en trois volumes publiés entre 2010 et 2012, *La Marche du crabe* (« La Condition des crabes », « L'Empire des crabes », « La Révolution des crabes »), et qui sera prochainement adaptée dans un long métrage où l'on pourra voir des crabes carrés se rebeller contre leur condition et bouleverser l'écosystème tout entier...

PRIX

50 récompenses entre 2004 et 2006 en France et à l'étranger dont : Lutin du meilleur court métrage d'animation, Prix spécial du jury, Prix du public et Prix de la jeunesse au Festival du film d'humour de Meudon (France) ; Prix du meilleur court métrage au Festival d'Auch (France) ; Prix du scénario Imagina (Monaco) ; Grand Prix Nicktoons Film Festival (Etats-Unis), Mention spéciale du jury compétition nationale Clermont-Ferrand (France) ; Grand Prix Anima du meilleur court métrage d'animation (Bruxelles) ; Prix du public Ottawa (Canada) ; Prix du public Annecy 2004

BIOGRAPHIE

Arthur de Pins est un dessinateur et auteur de bande dessinée français, né en 1977 en Bretagne. Il est publié dans plusieurs magazines, dont *Max* et *Fluide glacial*. Il a également participé à de nombreuses publicités (pour la Fnac, Carrefour ou encore Nutella) ainsi qu'à des courts métrages tels que le programme *Kézaco ?* en 2007. Il a aussi créé une série animée intitulée *Magic* diffusée sur France 3 et Disney Channel.

WELLINGTON JR. DE CÉCILE PAYSANT

FRANCE - 2015 - COULEURS - 12' - SANS DIALOGUE



Pour son dixième anniversaire, un enfant doit accomplir le rituel familial en chassant son premier animal. Alors qu'une compétition amicale s'installe entre plusieurs familles, la relation avec son père se durcit...

UN DÉCOR COMPOSITE

Wellington Jr. est un film d'animation en volume dont les personnages sont des marionnettes. Celles-ci, comme les décors dans lesquels elles évoluent, sont réalistes. Le salon où se déroule l'anniversaire de Wellington Jr. (on peut supposer que c'est son nom, même si le film, sans dialogues, ne l'évoque pas directement) rappelle les intérieurs bourgeois de l'Angleterre du début du XX^e siècle (grand miroir, parquet, fenêtres à guillotine...) de même que les vêtements (pour les sœurs de Wellington Jr. des robes marinières, pour les hommes et leurs fils, des guêtres et des costumes de chasse finement travaillés, dont le tissu pourrait très bien être du tweed !)

Les décors du film, le titre et les costumes des personnages évoquent l'Angleterre, mais le film comporte également des éléments oniriques qui le font basculer dans un univers plus fantaisiste. Les animaux de la forêt apparaissent comme d'étranges êtres hybrides : tapir-licorne au pelage rouge, ours à tête de cerf, ou encore oiseau-gargouille aux allures de diable. Quant au départ à la chasse, il se fait sur de drôles de véhicules à l'allure hétéroclite, mélange de tricycles, vieilles bicyclettes ou berceau... Ces éléments extravagants, qui font irruption dans un décor aride à la limite du fantastique, confèrent aux scènes de chasse une ambiance étrange voire inquiétante, et renforcent la tension entre les différents personnages : entre Wellington Jr. et son père, mais aussi entre eux deux et les autres familles (ils sont trois pères et fils à être partis à la chasse).

LA CHASSE COMME RITE DE PASSAGE

Le rituel familial mis en scène dans *Wellington Jr.* rappelle à certains égards le récit d'apprentissage, où le jeune héros, pour grandir, va devoir triompher de certaines épreuves (sur le même sujet, voir également le film de Jérémy Clapin, *Palmipédarium*, présenté lors de l'édition 2014 de La Fête du cinéma d'animation). Il s'agit ici de chasser son premier animal, à l'aide du fusil offert par son père à son anniversaire. L'initié doit trancher la tête de l'animal et s'en faire un couvre-chef, comme son père qui arbore fièrement la tête d'un sanglier sur son crâne. La tâche s'annonce ardue compte-tenu de la naïveté de l'enfant, qui croit d'abord que la tête du cochon servi à son repas d'anniversaire pourrait suffire à satisfaire au rituel !

La partie de chasse commence mal : alors que les autres filent à toute allure, Wellington Jr. et son père prennent du retard suite à l'accident de leur véhicule. La maladresse de Wellington Jr. se confirme lorsqu'il manque à deux reprises ses proies, pourtant calmes et immobiles. D'ailleurs,

n'a-t-il pas fait fuir l'une d'elles délibérément ? Certainement. C'est sans doute pourquoi son père le gifle violemment, au moment où les autres enfants ont déjà tué « leur » animal. Wellington Jr. va-t-il répondre aux attentes paternelles ?

L'HOMME, UN ANIMAL COMME LES AUTRES ?

Rien n'est moins sûr. Son incapacité à tuer ces animaux inoffensifs le rend attachant aux yeux du spectateur. Mais son père, s'il accepte encore les morceaux de flûte à peine audibles de ses deux filles, semble moins enclin à la patience face à l'inexpérience de son fils. Un coup de feu hors champ, une musique inquiétante, une plongée sur le père après la gifle : la tension est à son comble quand la nuit tombe sur le petit bivouac installé par les pères et leur progéniture. Cependant Wellington Jr. s'enfonce seul dans la forêt, malgré les bruits inquiétants de la nuit. Poursuit-il ses recherches ou cherche-t-il simplement à échapper à son père ? Celui-ci, lorsqu'il retrouve son fils endormi au creux d'un arbre, se fait attaquer par un ours géant à tête de cerf, que Wellington Jr. abat d'un seul coup de fusil. Le gros plan de la tête de l'animal, portée par le père et son fils (qui, paradoxalement, a retrouvé son grand sourire enfantin), laisse à penser que tout est bien qui finit bien : le rituel accompli, le père et le fils réconciliés.

Il n'en est rien car le père se comporte là encore avec une grande violence : alors que son fils a surmonté brillamment l'épreuve (d'autant plus que l'animal était très gros et très dangereux), le père oublie le rite de passage en mettant la magnifique tête de l'animal, avec ses grands bois, sur sa tête. L'égoïsme de son père empêche Wellington Jr. de rejoindre les autres autour du feu de camp. Sans sa tête d'animal, il ne peut pas appartenir au groupe qu'ils forment désormais. Mais veut-il encore rejoindre une communauté d'hommes qui se comportent comme des animaux ? Qui, les mains tachées de sang, parlent comme des cochons (des cochons avec un joli accent anglais, certes !), et se comportent avec la même violence. Les visages des marionnettes se déforment alors, et les personnages prennent des allures monstrueuses qui se confondent, au regard de Wellington Jr., avec autant de nouvelles cibles possibles... L'homme n'est-il pas un animal comme les autres ?

SÉLECTION FESTIVAL

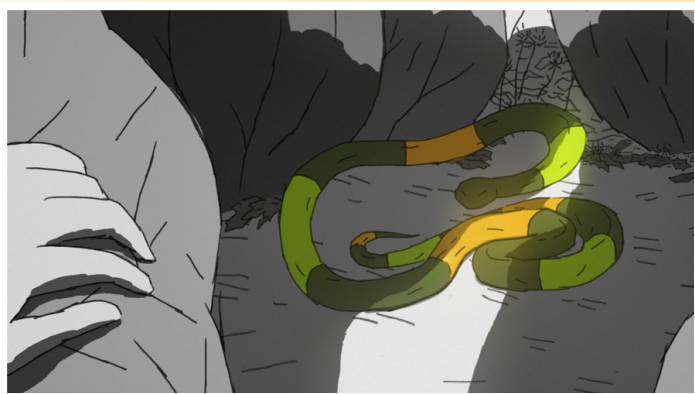
- Festival du film français de Richmond en 2016 (Etats-Unis)
- Leeds International Film Festival en 2015 (Royaume-Uni)
- Chicago international Film festival en 2015 (Etats-Unis)
- Festival International du court métrage de Clermont-Ferrand en 2016 (France)

BIOGRAPHIE

Après avoir passé quelques années en faculté d'Histoire de l'Art, Cécile Paysant poursuit ses études à La Femis (Ecole Nationale Supérieure des Métiers de l'Image et du Son) dans le département Décor. Elle y réalise *J et le poisson*, développé en parallèle de ce cursus, avec d'autres étudiants partageant un même intérêt pour l'animation en volume. C'est après ce premier film qu'elle réalise, dans le cadre de son travail de fin d'études et avec la même équipe, *Wellington Jr.*

YÛL ET LE SERPENT DE GABRIEL HAREL

FRANCE – 2015 - NOIR & BLANC ET COULEURS – 13'11



Yùl et son grand frère Dino ont volé un sac à main. Ils rejoignent Mike, un voyou accompagné de son pit-bull. Mike va humilier Yùl et briser la complicité qui unit les deux frères. C'est alors qu'un étrange serpent apparaît aux côtés de Yùl.

TROP PETIT

Yùl et le serpent relate les relations teintées de violence et d'intimidation entre trois personnages : Yùl, un adolescent de 13 ans et deux jeunes adultes, Dino, son grand frère, et Mike, un petit caïd. Le film s'ouvre sur l'arrivée en scooter de Yùl et Dino: l'aîné joue un rôle protecteur («Ça va Yùl ?» lui demande-t-il alors que le scooter fait un écart sur le chemin caillouteux) et le cadet agit comme l'enfant qu'il est encore un peu, très fier d'avoir volé un sac à main : «On l'a volé à une bourgeoise !» lance-t-il joyeusement à Mike en sautillant. La complicité fraternelle est d'emblée mise à mal par Mike : à ses yeux Yùl n'est qu'un «mongol» et il intimide Dino qui n'ose pas riposter.

Le film pose dès lors la question de l'inclusion dans un groupe. Ici deux possibilités s'offrent à Dino : maintenir l'équilibre familial et défendre son petit frère ou gagner la considération de Mike et perdre la confiance de son petit frère. Quant à Yùl, son âge est non seulement un obstacle à son accession au groupe des «grands» mais de surcroît, sa jeunesse va constituer aux yeux de Mike un motif d'humiliation en règle, verbale et physique.

PUISSANCE DE LA NATURE

L'action se passe sur une colline couverte de buissons et balayée par les vents. La nature est à la fois sauvage et marquée par la main de l'homme : on aperçoit des lignes à haute tension qui traversent ce paysage des Alpes du Sud où a grandi Gabriel Harel. C'est dans ce décor apparemment vide que la puissance des affects ressentis par Yùl s'exprime peu à peu, de la peur au sentiment de toute-puissance, à partir du moment où le serpent devient une arme qu'il retourne contre son agresseur.

Le choix de ce lieu vide et isolé permet au cinéaste de mettre l'accent sur des émotions très fortes, parfois ambivalentes, que l'apparition du serpent va décupler et alimenter. La présence de cet animal sauvage donne au film une dimension quasi fantastique : le reptile, tout comme le pit-bull, semblent prendre le relais de ce qu'éprouvent les personnages qui leurs sont associés : de la violence brute, non canalisée dans le cas de Mike, une violence plus complexe, défensive qui se mue en attaque - c'est-à-dire en vengeance - dans le cas de Yùl. C'est sur le terrain de l'irréel, du cauchemardesque, que se joue l'extériorisation de ces pulsions. L'usage des gros plans se fait plus fréquent, le spectateur perd la notion de l'espace et le serpent change de dimension: il devient gigantesque. C'est alors que Yùl laisse derrière lui son statut de victime en même temps que le monde de l'enfance.

UN FILM A LA CROISÉE DES TECHNIQUES

Gabriel Harel est revenu à plusieurs reprises sur la genèse de son film : il s'agissait tout autant pour lui d'une œuvre autobiographique, avec une dimension quasi-documentaire (les personnages décrits sont très proches de ses propres fréquentations d'adolescent) que de l'expression d'un univers mental (le cinéaste s'est inspiré de ses propres cauchemars). L'animation en 2D et la simplicité apparente du tracé associée à l'usage très mesuré de la couleur pour certains éléments et objets (le sac à mains, les yeux rougis de Yùl, le serpent, qui acquièrent de la sorte une valeur particulière) évoquent l'univers de la bande-dessinée. *Yùl et le serpent* comporte assurément une dimension réaliste dans le type de personnages mis en scène et la crudité des dialogues, mais il chemine vers le fantastique. Ces deux pôles sont pris en charge par l'usage de la prise de vue réelle comme étape préparatoire, et par l'animation : les acteurs qui prêtent leurs voix aux trois protagonistes ont été filmés et enregistrés en décors naturels ; ces prises de vue n'ont pas été montées mais elles ont alimenté le dessin.

Dans *Yùl et le serpent*, l'épure n'exclut pas la poésie, la violence est mortifère mais c'est aussi l'expression d'une pulsion de vie. La dimension concrète du décor (le bruit du vent) offre un terreau fertile à la fantasmagorie prise en charge notamment par la musique composée par Freddy Leclerc. Tout se bouscule pour permettre à Yùl de perdre sa peau d'enfant et de se muer en jeune adulte.

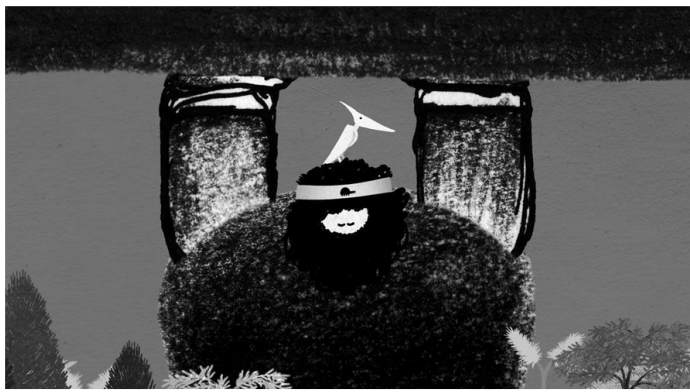
PRIX (les principaux)

- Prix André Martin 2015 au Festival international du film d'animation d'Annecy (France)
- Prix du meilleur court métrage d'animation aux Rencontres du court de Montpellier, 2015 (France)
- Ourson d'Or du film d'animation au Festival de Courts Métrages de la Côte Bleue, Carry le Rouet en 2015 (France)
- Prix du meilleur film court à Anim'fest, Festival international du film d'animation à Bucarest en 2015 (Roumanie)
- Prix du meilleur premier film au Festival international du film d'animation de Krok 2015 (Ukraine)
- Prix du jury au Festival international du court métrage Shnit, Berne, 2015 (Suisse)
- Prix du meilleur film fantastique Kaohsiung Film Festival, Kaohsiung en 2015 (Taïwan)

BIOGRAPHIE

Gabriel Harel s'est formé à l'Ecole des Beaux-Arts d'Epinal puis à La Poudrière de Valence où il a réalisé son film de fin d'étude *L'Eau à la bouche* (2009). Il a également travaillé pour la série TV *Michel* produite par le Studio Folimage, tant à l'écriture qu'au design et à la création des personnages. En 2015, il réalise *Yùl et le serpent*, son premier court métrage professionnel.

ALLEMAGNE – 2012 - NOIR & BLANC – 8'22 - SANS DIALOGUE



Le titan Atlas, est condamné à soutenir le Ciel. Mais de petites perturbations l'empêchent de réaliser son travail correctement, ce qui pourrait avoir des conséquences imprévues...

HAUT / BAS

Ce film, d'apparence très simple (dans son propos comme dans son graphisme en noir et blanc et aux formes épurées), s'ancre dans la mythologie grecque : après la guerre menée par les Titans contre les dieux de l'Olympe, Atlas se retrouve condamné par Zeus à porter la voûte céleste à la force de ses bras jusqu'à ce qu'un autre veuille le remplacer. Tâche difficile, même pour une divinité géante.

Traitée avec humour, la punition infligée à Atlas est surtout l'occasion de revenir sur la question de la relation - ou de l'absence de relation - que les dieux entretiennent avec le monde terrestre qui se déploie sous leurs pieds. Pour ce faire, *Atlas* propose une organisation spatiale simple : l'Olympe représenté par un temple grec et onze divinités, surplombe le monde terrestre. Entre eux, on retrouve Atlas, faisant office de séparation mais aussi de support, pour éviter que le ciel ne s'effondre sur la terre. Aike Arndt propose donc une organisation verticale du monde, où aucune communication ne semble pouvoir avoir lieu entre sa partie haute et sa partie basse. Le mouvement de caméra qui parcourt les lieux de haut en bas au début du film, qui s'apparente à un travelling, expose parfaitement la situation. Seul Hermès, le messager des dieux, lequel fait ici également office de musicien, et sa fidèle tortue volante, font le lien entre l'Olympe et Atlas qui fait vaciller la voûte céleste.

LE MONDE S'AFFAIRE, LES DIEUX DANSENT

Pendant que les dieux dansent au son d'une musique grecque dans une chorégraphie très simple mais qui semble les divertir beaucoup, le monde terrestre se développe rapidement dans la partie inférieure, avec l'apparition du règne végétal, animal puis humain. Le monde prend forme à vive allure, ce qui tranche avec l'immuabilité qui caractérise les divinités. C'est ce contrepoint qui donne sa dynamique au film, au-delà du pivot central constitué par Atlas. Les dieux de l'Olympe ne sont pas des démiurges, ils font simplement partie du monde, leur antériorité ne leur procurant aucun privilège si ce n'est celui de prendre du bon temps sans se soucier de ce qui se passe sous leurs pieds. Quant à Atlas, s'il en est le témoin, il ne peut que demeurer impuissant, coincé entre le ciel et la terre et concentré sur son fardeau, jusqu'à ce que les gratte-ciels prennent le relais et deviennent à leur tour les piliers qui supportent le ciel.

Plusieurs allers-retours mettent en perspective le temps divin, immuable et dévolu au divertissement, et le temps terrestre, historique, caractérisé par une accélération irrépressible, de l'apparition des premiers êtres vivants à la succession des civilisations. Si les dieux ne sont même pas les témoins

de cette transformation, les hommes quant à eux ne sont que suggérés, ils n'apparaissent jamais à l'écran mais ils sont bel et bien à l'origine de ces constructions envahissantes et les inventeurs de ces avions qui traversent le ciel de part en part. Ils sont les véritables puissances organisatrices (destructrices ?) du monde.

C'est dans cette perspective que le film peut être envisagé comme une réécriture de l'absence de lien entre l'humanité et le sacré. A qui la faute ? Aux dieux uniquement préoccupés par leur bon plaisir, ou aux hommes qui n'ont que faire d'un quelconque principe supérieur ? Le film met l'accent sur le caractère dérisoire de cette longue histoire en convoquant, jusqu'à l'absurde, des références à des époques différentes : la mythologie grecque cohabite avec la civilisation contemporaine à laquelle Hermès n'hésite pas à emprunter un lecteur de cassettes portable pour permettre aux dieux de continuer à danser. Lui-même fuit ce monde devenu invivable.

PRIX (les principaux)

- Grand prix Interfilm au Festival international du film court de Berlin en 2012 (Allemagne)
- Prix du jury jeune au Festival international du film d'animation de Genève en 2012 (Suisse)
- Prix du public à l'ITFS (Internationales Trickfilm-Festival) de Stuttgart en 2012 (Allemagne)

BIOGRAPHIE

Aike Arndt est né à Neuss, en Allemagne. Il a étudié le design, l'animation et l'illustration à l'Université des Sciences Appliquées de Münster dont il est sorti diplômé en 2007. Il travaille aujourd'hui à Berlin comme illustrateur et animateur. *Atlas* est son second film après *Styx* (2007)

