

PISTES PÉDAGOGIQUES

1/ Voir le court métrage précédant *Nuit Chérie* dans le programme *Des contes et des couleurs 2019* ainsi que *Micro Dortoir* qui se base aussi sur des témoignage d'enfants <https://www.youtube.com/watch?v=IZwYUUPeBVM>. Essayez ainsi de mieux cerner l'univers de la réalisatrice.

2/ Qui sont les différents personnages ? Avez vous réussi à les identifier ? Quelles sont leurs particularités ?

3/ Faites un débat philosophique en classe sur la question « Qu'est-ce c'est "grandir" » ? À quoi fait rêver la vie d'adulte ? En quoi est-ce mieux ou moins bien d'être un enfant ?

4/ Des formes de peintures rupestres apparaissent dans le film au moment où des personnages explorent une grotte. Regardez-en d'autres et essayer de comprendre ce qu'ont voulu raconter ou laisser comme traces les hommes d'avant.

Rédaction : Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet : www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Marine Cam
— Association Côte Ouest —
16 rue de l'Harteloire- BP 31247 - Brest Cedex 1
02 98 44 77 22 www.filmcourt.fr

5/ Le titre « On est pas près d'être des super héros », pourquoi est-il ainsi ? Souvenez-vous à quel moment de l'histoire nous l'entendons ? Pourquoi ?

Pour aller plus loin

Léa Bertels mixe la musique avec ses images, pour recréer un univers sonore et visuel harmonieux et magique. Nous vous invitons à écouter les musiques suivantes, à fermer les yeux et à vous laisser embarquer. Tentez de mettre en images et en mots ce à quoi elles vous font penser.

Agnès Obel - *Smoke And Mirrors*

<https://www.youtube.com/watch?v=Q0GQx4khAG0>

Great Mountain Fire - *Sixtine*

<https://www.youtube.com/watch?v=g8m5Qtor5l0>

Great Mountain Fire - *It looks perfect to me*

<https://www.youtube.com/watch?v=ea7EU9QCN10>

Rachid Taha - *Écoute moi camarade*

<https://www.youtube.com/watch?v=xGD1heHnCuA>



— CAHIER PÉDAGOGIQUE —
DES CONTES ET DES COULEURS / DÈS 8 ANS

ON EST PAS PRÈS D'ÊTRE DES SUPER HÉROS

ANIMATION/DOCUMENTAIRE, 12 MIN, BELGIQUE-PORTUGAL-FRANCE, 2019
de Lia Bertels

Quand on est enfant, il y a ce moment fragile où la frontière entre l'imaginaire et la réalité se fracasse. Voici le témoignage de ces enfants entre deux mondes, à qui la parole a été donnée librement.

Le titre *On est pas près d'être des super héros* sans son « n » de négation, apparaît d'emblée comme sortie de la bouche d'un enfant. Une phrase à double sens puisqu'elle laisse entendre d'un côté l'envie d'être des supers héros et de l'autre de devoir affronter la dure réalité sans avoir de supers pouvoirs dans la vie. Lia Bertels a interrogé une dizaine d'enfants sur leur rêve d'avenir en laissant une grande place à leur imagination. Son court métrage se présente ainsi comme un film hybride authentique, un documentaire d'animation expérimental. Son cinéma est une jolie interprétation des choses du monde, il touche ainsi à la philosophie avec une certaine vérité à travers une lorgnette poétique par laquelle elle nous invite à regarder.

Un road movie

Lia a créé ce court métrage sous la forme d'une animation chaleureuse, simple et touchante, qui entraîne le spectateur dans un milieu intime révélant tout un pan de la fantaisie des enfants. Ces derniers révèlent un caractère totalement humaniste et idéologique. Au détour d'interviews insolites, dix enfants nous font part de leurs idées, de visions du monde, de rêves de grandeurs, de songes éveillés et de soif de découvertes. Une sorte de road movie à bord d'une cadillac futuro-spatiale à travers les étoiles, la mer, une grotte et un paysage désertique, découpé en saynètes qui relient les témoignages. Ces paroles mises en images nous transportent dans un voyage au pays imaginaire de l'enfance, qui se retrouve confronté à la tragédie du monde réel et de l'âge adulte. Une odyssée aux multiples facettes, pleine d'interrogations, bercée par la temporalité de la nuit chère, à l'univers de Lia Bertels.

La poésie de la nuit

Le style de Lia Bertels, aussi vu précédemment dans son court métrage *Nuit chérie*, se base sur des personnages bleus sur fond noir, un moment aérien et en apesanteur et une ambiance irréelle qui font toute l'atmosphère de ce court-métrage. Le film fonctionne sur ces pensées d'enfants en voix off qui imaginent une vie d'adulte dans une nuit intemporelle et infinie filmée façon nuit américaine ; une nuit lumineuse, mélancolique et en même temps heureuse. Cette fin du jour inspire la réalisatrice puisqu'elle affirme aimer le calme de la nuit, laisse aux personnages de l'espace pour vivre où aucun élément ne vient perturber l'atmosphère.

Réflexion

Le film pousse la réflexion sur la différence entre les adultes et les enfants, et interroge sur ce que c'est « grandir ». L'enfance est ainsi vue comme un moment de flottement, où rien n'est encore gravé dans le marbre. Ils ont encore toute la liberté de pouvoir se démarquer, se donner un rôle imaginaire puisqu'ils sont ici identifiés par leur rêve. Nous notons en particulier sept témoignages à la fois joyeux, songeurs et enthousiastes mais en même temps désenchantés et empiriques :

- 1/ Le témoignage d'un enfant qui aimerait être électricien, représenté par un petit lapin bleu qui monte une échelle, car c'est un métier qui a quelque chose de magique « qui relie des fils et que ça donne de la lumière ! »
- 2/ La fourmi se questionne sur la grandeur du monde et met ainsi en relief toute la notion de relativité « Quand on est petit on se demande comment le monde est grand » et « Quand on devient grand, on

se demande comment le monde il est petit ».

- 3/ Un astronaute qui rêve d'aller sur Mars (la voisine de la Terre), est tellement fasciné par le ciel que des étoiles brillent dans ses yeux. Pourtant Adrien (puisque il nous dira son prénom), se rend compte de la réalité puisqu'il n'a pas d'amis car il est plus intéressé par les planètes... Réaliste, il sait aussi qu'il n'a pas assez d'argent pour se payer une fusée et ne peut aller sur le Soleil car ce dernier brûle.
- 4/ Anna nous parle de la mer et s'interroge sur « qui la fait descendre ? » Elle dira joliment que la mer parle avec des vagues mais on ne peut pas l'entendre sauf si on joue avec elle.
- 5/ « Je préférerais être un animal plutôt qu'un humain » nous annonce une grande femme sombre, elle se trouve trop grande car elle ne peut pas se faufiler. Elle attend donc de gagner en âge pour voir si cela change.
- 6/ Un passage plus léger sur l'amour et encore sa méconnaissance, vue d'une manière assez mièvre et romantique à travers une chanteuse, dont la voix modifiée par un vocodeur chante, que « l'amour c'est génial ». Une poursuite l'éclaire elle et l'astronaute vu précédemment pour une valse clin d'oeil au film *Dirty dancing*.
- 7/ Ce dernier témoignage est celui qui a le ton le plus grave puisqu'il expose une certaine désillusion sur la nature humaine ; pour le citer « L'humain est un animal qui a évolué et pourtant il est complètement timbré ». Un homme et une femme camouflés explorent une

grotte aux peintures rupestres décrivant les dessins et traces humaines. Ils cherchent un sens à l'existence à travers le mythe de « la caverne d'Ali Baba » qui serait la découverte ultime sans vraiment savoir si elle existe.

LE FILM VU PAR LIA BERTELS

« Le film parle surtout de grandir. C'est le cheminement de plusieurs enfants qui passent de leur monde imaginaire à la réalité. C'est l'exploration de cette frontière qu'on va traverser avec eux. J'ai laissé les enfants s'exprimer en toute liberté et j'ai créé autour de la parole qu'ils m'ont offerte un univers graphique qui m'était personnel mais totalement imprégné de leurs récits.

En enregistrant, j'ai pu me rendre compte que l'âge frontière entre les deux mondes que je recherchais se situait entre 5 et 7 ans. C'est en faisant beaucoup d'interviews que j'ai pu m'en apercevoir. »

LA BIO DE L'AUTEURE

Lia Bertels a étudié le cinéma d'animation à La Cambre (2006-2011). Réalisatrice dans l'âme, elle s'attache très vite à un cinéma poétique accordant autant d'importance à l'écriture qu'à l'expression de ses personnages, tous pleins d'intentions et d'humeur (*Ceci ne vous regarde pas*, *Youssouf le Souffleur*). De clips musicaux réalisés en live à l'illustration pure en passant par l'animation, son instrument de prédilection, Lia Bertels fait de l'expression graphique, qu'elle maîtrise à sa façon dans un style efficace et dépouillé, un véritable plaidoyer pour la nature profonde des êtres, emportant son public dans une sphère extrêmement intime de perceptions et de sentiments.

PISTES PÉDAGOGIQUES

1/ Regardez sur une carte où se trouvent le Liban et la Syrie. Connaissez-vous cet endroit du Moyen Orient ? Expliquez la situation actuelle de ces deux pays en crise.

2/ Qu'est ce que c'est « être réfugié » ? Peut-être que un des élèves est lui-même réfugié, peut-il expliquer son parcours. Vous pouvez également aller à la rencontre d'enfants réfugiés.

3/ Rafah voit le Liban vert comme les arbres. Essayez de comprendre sa vision du pays en regardant le drapeau libanais, que représente-t-il ?

4/ Qu'est-ce qu'une frontière? Demandez aux enfants s'ils sont déjà allés à l'étranger. En quoi était-ce différent de chez eux ?

5/ Demandez aux élèves de dessiner comment ils imaginent leur futur. Ce qu'ils aimeraient être ou où voudraient-ils vivre ?

Rédaction : Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet : www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Marine Cam
— Association Côte Ouest —
16 rue de l'Harteloire- BP 31247 - Brest Cedex 1
02 98 44 77 22 www.filmcourt.fr

Pour aller plus loin

Wardi de Mats Grorud (2019), raconte l'histoire de Wardi, une jeune réfugiée palestinienne ayant fui son pays avec sa famille pour le Liban.

Pour les plus grands :

Visionner *Yara* dans le programme *Mines de rien 2019* qui raconte la rencontre entre Isaf et Yarda, réfugiés syrienne en suisse dans une famille d'origine Kurdes

Taste of cement de Ziad Kalthoum (2018) un documentaire sur des ouvriers syriens participant à la construction de Beyrouth

Une anecdote

En ce qui concerne la personne qui interview Rafah, au départ c'était la voix du chef opérateur (Mazen Hachem) qui posait les questions durant le tournage. Mais la réalisatrice a souhaité que cette voix soit remplacée lors de la post-production par une voix plus douce et chaleureuse sans altérer le texte. Un peu comme une voix maternelle, qui représente le Liban qui accueille gracieusement les enfants de Syrie.



— CAHIER PÉDAGOGIQUE —
DES CONTES ET DES COULEURS / DÈS 8 ANS

AL JABAL (LA MONTAGNE)

DOCUMENTAIRE/ANIMATION, 9MIN, VENEZUELA-FRANCE- LIBAN, 2020
de Carolina Gómez de Llarena

Vivant dans une vallée déserte de l'Est du Liban, Rafah, sept ans, décrit les merveilles du passé, du présent et du futur - sans connaître les limites de son imagination.

Al Jabal a été réalisé suite à un appel à projet lancé par deux structures caritatives : Who CAREs !? Et Jusoor. Carolina Gomez de Llarena a ainsi souhaité faire le portrait du peuple syrien, honorer son courage et son endurance par la mise en lumière des enfants. Elle a ainsi choisi comme protagoniste une enfant de sept ans, Rafah, qui possède encore sa liberté d'esprit. La réalisatrice dira que « Le monde des enfants ne se définit qu'à travers ce qu'ils connaissent et ce qu'ils vivent dans le moment présent. Ils ne se comparent, ni ne se réfèrent à personne. » Malgré des premiers fragments de vie douloureux, le discours de Rafah est plein d'espoir face à un avenir à construire.

Le témoignage de Rafah

Al Jabal se présente sous une forme documentaire, basé sur un entretien mené avec Rafah. La fillette vient de Syrie, elle est venue au Liban avec sa famille pour fuir la guerre.

On apprend rapidement qui elle est, ce qu'elle aime, quel est son quotidien. Elle est de prime abord une fillette comme les autres, qui aime son quotidien qu'elle partage avec ses amies, Lejain et Miss Sara. Elle aime la couleur rouge car le rouge est le symbole de l'amour (elle est d'ailleurs habillée en rouge avec un serre-tête orné d'une grosse fleur rouge). En parallèle la caméra suit Rafah dans les ruelles entourée d'autres enfants, l'image est au ralenti. On a la sensation d'être dans un monde peuplé d'enfants, quelques adultes apparaissent en arrière plan ou par la fenêtre, comme si le monde appartenait désormais aux plus jeunes. Le film laisse entendre qu'ils vont construire le futur à leur manière, laissant une grande place à l'optimisme appuyé par le chant des oiseaux qui écrase le son

sourd des voitures. Rafah illustre bien ce propos car elle aimerait devenir médecin et voudrait étudier dans le camp où sa famille s'est réfugiée.

Le point de vue de la fillette et ce que l'on devine

Le film se concentre dès le début sur le visage de Rafah. On la voit dessiner, on suit son trait de pastel gras bleu qui à son tour forme le titre لبجلا *Al jabal* (« la montagne » en arabe). La table, la chaise, les dessins et papiers crépons au mur nous font comprendre qu'elle est dans une salle de classe. Sur sa table, plusieurs feuilles avec des dessins lui offrent une sorte d'échappatoire : elle redessine son monde dont font partie ses amies. Elle s'applique à dessiner, le nez sur la feuille, la tête presque posée sur la table.

Elle se remémore sa vie d'avant. La vie était belle avant en Syrie, la maison était bleue et il y avait un grand olivier qui apparaît en dessin animé à partir des originaux de Rafah. Quand la journaliste lui demande de raconter ce dont elle se souvient, elle s'arrête. On ne sait pas exactement ce qu'elle pense, elle cherche ses mots, et préfère dire qu'elle ne se souvient de rien, parce qu'elle est traumatisée ou pour garder en elle uniquement les meilleurs moments.

Tandis qu'elle dessine sa maison en Syrie, on devine la précarité dans laquelle elle se trouve aujourd'hui. Son ancienne maison était faite de briques, alors que celle actuelle est une tente entourée de bois et de plastique. Le mur de la classe, en bois aggloméré, laisse deviner qu'il s'agit de bâtiments construits rapidement avec les matériaux disponibles, dans un camp pour réfugiés.

La poésie graphique

Le documentaire se construit avec des bribes d'imagination mises sous forme animée, comme pour exagérer les sens, telle une forme de mirage, qui se récrée sur les murs des baraques. Pour Rafah, le Liban est vert, c'est la couleur des arbres. Le vert est différent du bleu qui représente le ciel très loin. D'ailleurs elle voudrait être un papillon qui apparaît en dessin violet dans le ciel car il vole avec les oiseaux et permet de voir la beauté des villes, aller dans les maisons et sentir les fleurs. Ces paroles sont illustrées par une vue aérienne en drone des maisons, du quartier. Rafah imagine que le papillon peut voir les villes au-delà des deux pays qui construisent sa propre histoire : la Syrie et le Liban. La montagne se dessine alors au loin comme une bordure, un cadre : le lieu infranchissable, qui nourrit le rêve de les dépasser car pour Rafah si les frontières n'existaient plus elle pourrait retourner dans son pays.

Le film se termine sur un feu d'artifice où les enfants attrapent des étincelles imaginaires qui se transforment dans leur mains en paillettes qu'ils jettent en l'air, en courant et en riant. Une scène avec un caractère magique qui donne de l'espoir à cette génération d'enfants réfugiés. Tout ce que Rafah imagine peut se passer : au-delà de la montagne, il y a la Syrie, elle y retournera construire une maison. Un film plein d'espoir avec une petite fille rêveuse mais déterminée.

L'INTENTION DU FILM PAR SA RÉALISATRICE

« Les camps de réfugiés de la plaine de la Bekaa sont faits de tentes blanches qui s'étalent sur un interminable désert : comme une immense toile vide qui attend d'être peinte par un artiste ou un rêveur. J'ai décidé de donner cette toile à Rafah pour qu'elle puisse y dessiner son univers. En suivant les lignes de son crayon, nous pouvons entrevoir les « frontières » de son imagination : la montagne qui sépare le Liban de la Syrie et, finalement, la situation précaire qu'elle endure. Le témoignage de Rafah sur la vie dans les camps est filmé de façon brute. Mais en ajoutant de l'animation 2D, j'ai décidé d'accentuer sa réalité, voire faire co-exister ses peurs et ses rêves les plus intimes. (...) Le montage, lent et évocateur, traduit les longues journées passées dans les camps. Un statut sans fin, figé dans le temps et l'espace. La lumière et la caméra disparaissent et se fondent dans l'infini des sables de la plaine. »

LA BIO DE L'AUTEURE

Carolina Gómez de Llarena est une réalisatrice et écrivaine hispano-vénézuélienne. Elle est née et a grandi à Caracas, où elle a obtenu un diplôme en arts à l'Université Centrale du Venezuela et a réalisé son premier court métrage *Hombre de Agua* en 2010. En 2014, elle obtient un master en réalisation à l'EICAR (L'École Internationale de Création Audiovisuelle et de Réalisation) à Paris. Depuis elle a réalisé plusieurs courts métrages et clips vidéo, dont *Cercle* un clip vidéo sur la danse, et *Al Jabal* en 2020. Carolina travaille couramment comme réalisatrice et photographe en freelance à Paris. Elle développe aujourd'hui son premier long métrage.

PISTES PÉDAGOGIQUES

1/ Le réalisateur a voulu opposer dans son film la technologie et la magie. Faites un débat en classe sur les avantages de la technologie et en quoi il est parfois plus agréable de croire en la magie.

2/ Regardez le travail mené sur les effets spéciaux pour comprendre les différentes étapes d'élaboration pour rendre un film réel.

<https://www.behance.net/gallery/92161217/Perla-Breakdown>

3/ La science vient toujours expliquer des phénomènes qui peuvent nous paraître de prime abord magiques. En connaissez-vous certains ? (par exemple l'explication des marées, une éclipse de Soleil, le changement des saisons...).

4/ Connaissez-vous d'autres histoires ou contes qui ont un rapport à l'imaginaire autour de la Lune ? Pour en découvrir certains :

<https://www.lumni.fr/article/raconter-la-face-de-la-lune-dans-les-contes-de-differents-pays>

Rédaction : Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet : www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Marine Cam
— Association Côte Ouest —
16 rue de l'Harteloire- BP 31247 - Brest Cedex 1
02 98 44 77 22 www.filmcourt.fr

5/ Expliquez quels sont les éléments du récit qui nous permettent de savoir que c'est un conte ? Quels objets et décors font partie de l'imaginaire ?

Pour aller plus loin

Coraline de Henry Sellick. Lorsqu'elle emménage dans une nouvelle maison, Coraline cherche à tromper l'ennui et découvre une porte secrète qui l'amène dans un monde parallèle au sien, qui va s'avérer plutôt effrayant.

Le Monde de Narnia est une œuvre littéraire en sept tomes de l'écrivain britannique C. S. Lewis. Adapté en films, il raconte l'histoire de quatre frères et soeurs qui découvrent le monde enchanté de Narnia en y pénétrant à travers une armoire.

Jonas et la baleine, Jonas survivra trois jours dans le ventre du cétacé avant d'être sauvé par Dieu. Cette histoire de la Bible met en avant le sujet du pardon et la remise en question, comme pour la fillette de l'histoire qui devra se réconcilier avec la magie des histoires.



— CAHIER PÉDAGOGIQUE —
DES CONTES ET DES COULEURS / DÈS 8 ANS

PERLA

ANIMATION/FICTION, RÉPUBLIQUE TCHÈQUE, 2020, 15MIN
De Jakub Kouřil

Il était une fois, un monde entier fait d'eau, dirigé par le Roi Poisson. Il possédait une perle magique qui était la source de son pouvoir. Nombreux étaient ceux qui voulaient voler le pouvoir du Roi Poisson, mais seulement ceux qui croyaient en sa magie et pouvaient dépasser leur peur du noir, savaient voir la lueur de la Perle magique dans les profondeurs de l'eau.

Le conte du Roi Poisson est une histoire imaginaire créée spécialement pour Perla. Très poétique, il y est raconté que la Lune est née d'une perle magique venue de l'eau ("perla" en tchèque). Le titre *Watersprite* en anglais, lui, renvoie plutôt à un esprit de l'eau et fait écho à toute la puissance de l'imagination. Grâce à un travail fabuleux sur les effets spéciaux, nous sommes transportés dans un monde fascinant aux notes aquatiques, à la fois terrifiant et enchanteur.

Le monde sous marin

L'ensemble du film est ponctué d'éléments et de détails aquatiques : en premier lieu dans la chambre les poissons empaillés accrochés au mur et la perle dans son coquillage, le grand-père qui affiche un côté poisson-chat par son apparence, la proximité du lac ou encore ce jeu sur la tablette de la fillette, avec un poisson qui avale des bulles. L'eau s'insinue aussi dans la maison par la moisissure que craint la fille. En plus de ces effets visuels, l'eau est omniprésente par le son avec des mélodies aux effets aquatiques jouées à la guitare, piano ou autres musiques électroniques.

De la réalité au monde imaginaire

Le monde merveilleux naît de l'opposition entre la grand-mère et sa petite fille. La fillette est très rationnelle et pragmatique, plongée dans le XXI^e siècle, sur sa tablette numérique, elle ne veut plus croire aux histoires avec de la magie que lui raconte sa grand-mère. On navigue ainsi entre le passé et le présent : le passé, période où le grand-père était encore vivant et toute la magie du lieu existait, face au présent dans une maison qui vieillit et qui a perdu de son charme. La grand-mère ne souhaite pour autant pas partir, c'est un lieu de souvenirs avec son aspect fantastique et merveilleux. De même, on joue avec l'intérieur de la

maison et son extérieur, là où se trouve le passage du monde réel et aseptisé à celui fantastique et aquatique.

Dans les profondeurs

« Ce que tu ne peux pas toucher, tu ne peux croire, et ce que tu ne peux pas voir n'existe pas ». Cette phrase dite par la grand-mère marque un tournant dans ce début d'histoire. La fillette semble ne croire en rien et rien ne l'effraie donc. Sinon la peur du noir à laquelle elle devra faire face lorsqu'elle sortira dans la nuit inquiétante pour chercher la tablette que la grand-mère aura jetée dehors, pour la faire sortir de sa zone de confort. La lumière émanant de l'appareil va attirer la fillette vers l'eau, comme le reflet hypnotique de la lune sur le lac qui va nous faire chavirer dans le monde aquatique, bercé seulement par la mélodie à la guitare. Le renversement est provoqué lorsque, poussée par sa grand-mère, la fillette va basculer dans l'eau, passant du dessus au monde d'en dessous.

La fillette s'enfonce alors dans l'eau, sa robe de nuit blanche flotte lui donnant un côté irréel. Nous sommes ainsi complètement immergés dans le conte, où un crapaud présente à la fillette la fameuse perle qu'elle obtiendra après avoir dépassé ses peurs. Le danger arrive ainsi symbolisé par d'énormes murènes, effrayantes par les gros plans sur leurs gueules dentées et l'oeil des poissons qui nous fixent et nous tournent autour. Courageuse, l'enfant va ensuite rencontrer un gigantesque poisson-chat qui fait écho au grand-père qui affichait les attributs du siluriforme avec ses barbillons. Ouvrant sa gueule, il lui offre la perle qui s'y trouve. La fille entre ainsi à l'intérieur de la bouche du poisson et le rêve se termine sur la vision de la cavité qui se referme, marquant la fin de l'aventure.

L'univers du conte

Par « Il était une fois » la voix de la grand-mère qui raconte une histoire, nous place directement dans cette ambiance fantastique du conte. On entre et on sort de la maison comme on entre dans une histoire (premier et dernier plan du film) notamment via le mouvement du travelling vers la chambre à l'étage où l'histoire est racontée. La caméra promène ainsi notre regard sur les différents objets de la pièce qui illustrent ce conte : la perle dans son coquillage, le crapaud doré décorant la lampe, le portrait bienveillant du grand-père, les têtes de poissons accrochées au mur... Tous ces éléments se retrouveront dans la séquence en immersion dans l'aventure sous l'eau citée précédemment. Au réveil de la fillette, nous supposons que tout ceci n'était qu'un rêve. Pourtant le sourire et le clin d'oeil du grand-père dans le tableau et le crapaud qui éteint la lumière nous font encore voyager entre le réel et l'imaginaire, et conclut bien ce film merveilleux où il faut savoir se laisser emporter par la magie des histoires.

L'INTENTION DU FILM PAR JAKUB KOUŘIL

« J'aime ces contes avec une touche de noirceur et de mystère, qui est selon moi la vraie origine des contes de fée. J'aime le moment où, dans le film, le style visuel colle parfaitement avec la musique, sans besoin de dialogue, et où l'on peut juste ressentir la poésie simplement des images. L'idée pour les scènes sous l'eau, était de rendre la lenteur des mouvements et la magie de la noirceur des profondeurs. Dès le départ, nous voulions une réalisation sous l'eau. Alors nous avons développé le personnage du poisson-chat, car eau et poisson sont naturellement liés aux légendes de la lune. En tant que parent ayant un esprit d'enfant, je sais comme les contes de fées sont importants et je pense qu'ils ont une réelle influence sur nos vies. Peut-être pas exactement les histoires magiques en elles-mêmes mais le fait d'y croire. »

Malgré des difficultés pour mener à bien la production de *Perla*, son réalisateur avait à cœur de réaliser un film à l'univers magique, influencé par le réalisateur tchèque Juraj Herz (*La belle et la bête* de 1978 - <https://www.youtube.com/watch?v=vNP-eq-DUVEc>) et bien sûr de l'univers de Guillermo del Toro (*La forme de l'eau*, 2018 - *Le labyrinthe de Pan*, 2008)

LA BIO DE L'AUTEUR

Jakub Kouřil est diplômé en audiovisuel de l'université Tomas Bata, à Zlin en République Tchèque. C'est lors d'un stage de six mois à l'ENSAD à Paris qu'il se concentre sur l'animation. Il a ensuite poursuivi son cursus à l'Académie du Film de Prague, où il a également étudié l'animation.

PISTES PÉDAGOGIQUES

1/ Découvrez les autres créations de Ignas Meilūnas, aux côtés pop et enfantins, avec un point de vue original et fantastique : <https://vimeo.com/ignasmeilunas>

2/ Les enfants surdoués ou premiers de la classe sont représentés dans la fiction de diverses manières. Par exemple, le personnage de Malcom dans la série *Malcom in the middle*, ballotté entre ses autres frères avec une mère tyrannique et un père laxiste, Agnan du *Petit Nicolas*, insupportable pour les autres enfants, il en est la tête de turc, et en particulier *Matilda* de Roald Dahl, qui à 5 ans, a déjà tout lu. La fillette de Ignas Meilūnas en porte d'ailleurs le patronyme et ce n'est pas si anodin. À travers ces exemples, analysez comment le réalisateur a décidé de montrer cette surdouance de Matilda, d'un point de vue physique, le lien qu'elle a avec sa mère, le rapport avec les autres élèves...?

3/ Matilda a un aspect de monstre de Frankenstein, le premier personnage transhumain fictionnel. Totalement façonnée par sa mère qui en fait une bête de concours, qui n'a aucun scrupule à lui changer de

tête quand la sienne est pleine. Voyez-vous d'autres personnages à qui on change une partie du corps pour les améliorer ? (exemple *Iron Man* qui a un cœur artificiel, Luke Skywalker avec une main mécanique dans *Star Wars*).

4/ La création de pièces pour remplacer une partie du corps existe dans la réalité, notamment avec un bras bionique : le cas de Madeline aux États-Unis, Oxandre fier de son « Hero arm » en France, Giulio Spaziani en Italie. D'après vous, pourquoi cela nous fascine ? Si une partie de votre corps était robotique laquelle aimeriez-vous que ce soit ?

5/ Interrogez-vous sur la phrase que dit Matilda : « La tête de rechange ne s'avère pas une si bonne idée. Il est inutile de tout retenir, une seule tête suffit ».

6/ Le film joue sur les expressions avec le mot « tête », sauriez-vous les retrouver ? Quelles autres expressions avec « tête » connaissez-vous ?

Pour aller plus loin

Une liste de films évoquant la surdouance des enfants, tous avec un talent très particulier : <http://www.lejardindekiran.com/evocations-de-la-surdouance-dans-les-films-pour-enfants/>

Rédaction : Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet : www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Marine Cam
— Association Côte Ouest —
16 rue de l'Harteloire- BP 31247 - Brest Cedex 1
02 98 44 77 22 www.filmcourt.fr



— CAHIER PÉDAGOGIQUE —
DES CONTES ET DES COULEURS / DÈS 8 ANS

MATILDA AND THE SPARE HEAD

MATILDA ET LA TÊTE DE RECHANGE

ANIMATION, 2020, LITUANIE, 13MIN
De Ignas Meilūnas

C'est l'histoire d'une petite fille qui veut être la personne la plus intelligente du monde. Lorsque tout ce qu'elle a appris ne peut plus tenir dans une seule tête, sa mère lui en achète une de secours.

Matilda and the spare head est un film construit avec des personnages carnavalesques : l'élève parfaite, la mère maniaque, l'enseignante intransigeante, le directeur d'école cocasse ou encore la vieille dame inébranlable construisent un univers à la fois fantasque et drôle, coloré et lumineux. Le scénario mêle la science fiction au comique et s'accorde superbement avec la réalisation en stop motion. Il rejoint l'univers de *Ma vie de courgette* de Claude Barras par son caractère design (ou conception des personnages) ainsi que par la mise en scène d'enfants. Grâce à un humour noir, ce court métrage réussit à nous transporter dans cette histoire absurde où s'opposent le monde des adultes et celui des enfants, réussissant à manipuler le spectateur tout comme on change la tête de Matilda. Le film nous renvoie à une technologie à l'ancienne, hors du temps, avec les téléphones filaires, l'annuaire. On retire exprès l'électronique et l'informatique pour mettre en avant, finalement, l'humain.

Une bête à étudier

Matilda est scolaire et studieuse, on le voit à son nom écrit soigneusement à l'encre sur son cahier, manuscrite soignée. C'est un enfant que l'on façonne pour correspondre au standard rêvé des adultes ; elle en est réduite à souhaiter de devenir la fille la plus intelligente du monde, c'est à dire la meilleure. Elle surfe sur le rêve de sa mère, glissant sur des 10/10 dans une forme d'idéalisme, elle est une bête à étudier. Obéissante, elle apprend et récite de manière automatique ce qu'elle a appris, elle applique ce qu'on lui demande sans avoir conscience de son sens. Elle accumule les savoirs en absorbant des livres, allant jusqu'à l'absurdité d'apprendre par cœur les horaires de train, ce qui amène sa tête à saturation. Il faut alors la changer, comme la pièce d'une machine.

Intelligence artificielle

Matilda and the spare head aurait pu sortir tout droit de l'imagination de Tim Burton, s'apparentant au court métrage *Vincent*. Tous les deux mettent en scène des enfants à l'aspect surnaturel et quelque peu effrayant : pour *Vincent*, on passe du rêve de devenir Vincent Pride, le comédien de film d'horreur qui a pour rôle celui du savant fou, au quotidien banal du garçon, tandis que pour Matilda, elle se transforme en fille-robot avec cette tête démontable qui fait partie de sa réalité.

Matilda nous donne une vision de l'intelligence, ici robotique et mécanique, assez aberrante, puisque c'est apprendre sans comprendre, sans voir et vivre les expériences. L'étrangeté est amenée aussi par la tête de rechange, singularisée par sa couleur verte (qui rappelle aussi celle du chou¹). Totalement automatique, elle répète sans réflexion ce qu'elle entend et enregistre (elle va jusqu'à énoncer la virgule) ; on peut faire un parallèle avec les assistants intelligents que sont Siri de Apple ou Alexa d'Amazon.

La musique guillerette, au synthétiseur et à la boîte à rythme, donne de la légèreté et accompagne ce côté absurde et cartoonnesque de l'histoire. L'expérience de Matilda va prendre un tournant lorsqu'elle découvrira le « vrai » monde grâce aux autres enfants. Elle n'a pas les bons codes et va confondre le nom d'une glace, nommée « ours polaire », avec l'animal. C'est quand elle se rend au zoo, qu'elle découvre un véritable ours blanc. Elle sort de ce que lui ont appris les livres et raconte de manière empirique ce qu'elle a vu et non plus juste ce qu'elle a appris.

Prise de tête

Matilda réussit à s'émanciper de ce monde des adultes dont elle a cru la vérité, dans une scène finale où elle atteint le comble avec sa tête de rechange utilisée comme un ballon (le ballon qui viendra d'ailleurs la perturber, tout au début) : retrouvant son esprit et sa place d'enfant. Tout se joue autour de ce rond : le rond de la tête, l'ampoule, le ballon, le chou... et la crainte en même temps de recevoir comme note un zéro.

Matilda est enfermée comme l'ours dans sa cage, une sorte de bête de foire qui emmagasine toutes les informations, elle ne renvoie que l'image qu'on veut lui attribuer. Le transhumanisme² est évoqué par cette tête que l'on change comme une ampoule, et par la mémoire de Matilda qui arrive à saturation, comme celle d'un ordinateur. L'ampoule est la métaphore de la lumière pour désigner une personne intelligente, à l'origine de l'expression, « tête d'ampoule ». Alors que le chou, qui va prendre la place de la tête de rechange, renvoie plutôt à la bêtise (« bête comme chou »). En effet, le chou en argot désigne bien la tête (« se prendre le chou » comme la mère de Matilda qui va s'entêter à appeler tous les habitants de la ville pour retrouver la tête égarée). Cette tête va faire apparaître son côté totalement irrationnel lorsque la mère de Matilda arrive en classe avec la tête récupérée, bouillie et pleine de légumes !

1 - Cf. paragraphe suivant.

2 - Le transhumanisme est un mouvement culturel et intellectuel international prônant l'usage des sciences et des techniques afin d'améliorer la condition humaine notamment par l'augmentation des capacités physiques et mentales des êtres humains.

LA STOP MOTION

La technique de la stop motion consiste à animer image par image des marionnettes immobiles. Une photo est prise à chaque petit déplacement d'une partie du corps du personnage. Une fois qu'on fait défiler toutes les photos, cela crée l'illusion du mouvement. Pour observer de ce travail minutieux et considérable, vous pouvez aller faire un petit tour en coulisses grâce au making-of de *Matilda and the spare head* de l'animateur Arnau Godia

<https://www.arnaugodia.com/matilda>

Découvrez aussi l'évolution des différentes techniques de la stop motion de 1900 à nos jours, qui servent notamment pour la création d'effets spéciaux :

<https://vimeo.com/180025799>.

BIO DU RÉALISATEUR

Ignas Meilūnas est né en 1985 à Vilnius en Lituanie. Diplômé d'un master en ingénierie informatique en 2008, il commence au sein des troupes de théâtre de Oskaras Koršunovas et Gintaras Varnas en tant qu'ingénieur du son et projectionniste. En 2011, il se lance comme freelance en tant qu'animateur 3D et stop-motion. Son premier court métrage *Woods* a gagné le prix de l'Académie du film lithuanien en tant que meilleur film d'animation en 2015.

PISTES PÉDAGOGIQUES

1/ *Kaolin* aurait pu aussi se nommer *Blue Moon*. Cherchez ce que peut bien signifier la lune bleue, ce qu'elle est scientifiquement et symboliquement à travers le film.

2/ Imaginez la suite, quand Jade gagne la course, la discussion qu'elle a avec son frère et son père.

3/ Le handicap : regardez ce qui est fait en France pour faciliter la vie des personnes à mobilité réduite.

4/ Paysage lunaire : en connaissez-vous d'autres, comme une carrière ? Rendez-y vous et prenez des photos qui donneront l'impression qu'on est sur une autre planète.

5/ Le rapport soeur-frère est très peu généré dans ce court métrage, sauriez-vous dire pourquoi ?

Rédaction : Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet : www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Marine Cam
— Association Côte Ouest —
16 rue de l'Harteloire- BP 31247 - Brest Cedex 1
02 98 44 77 22 www.filmcourt.fr

Conception graphique : Monsieur Florent Richard. Crédits photographiques : DR.



— CAHIER PÉDAGOGIQUE —
DES CONTES ET DES COULEURS / DÈS 8 ANS

KAOLIN

FICTION, 22MIN, FRANCE, 2020
de Corentin Lemetayer Le Brize

Jade, neuf ans, bronze au soleil, confectionne des scoubidous et se fait promener en side-car par Brann, son grand frère de douze ans, car c'est ce qu'une princesse fait en vacances. Sauf qu'une princesse paraplégique c'est taciturne. Alors Jade boude la vie. Parce qu'elle aussi voudrait faire de la vraie moto.

Kaolin nous invite dans un film hybride aux influences de western et d'aventure. Ce récit initiatique met au coeur de son histoire un frère et une soeur qui sillonnent la route en side-car pour participer à l'organisation d'une course : Jade et Brann sont tous deux enveloppés par la musique à l'harmonica et à la guitare, thème du film. Dès cette première scène, on cerne les personnalités de nos protagonistes : cela amène à croire que les enfants sont plutôt indépendants, ils ont de l'assurance et vont de l'avant malgré le handicap de Jade.

L'ambiance des kaolins

Le film nous plonge au coeur des Kaolins, une carrière de roche blanche située à Ploemeur, à quelques kilomètres de Lorient, qui sert à produire de la céramique, du papier, de la porcelaine, du caoutchouc ou encore de la fibre de verre. Grâce à l'insert de détails tels que le décor de l'usine, la carrière, les rouages, la pâte qui se crée... nous sommes transportés dans l'ambiance particulière des kaolins. C'est un univers qui ressemble aussi à un paysage lunaire avec ces roches blanches, qui donnent une impression désertique et irréelle.

L'histoire se déroule durant les chaudes journées d'été. La lumière blanche du soleil sur le calcaire, Jade qui se cache les yeux avec une carte, le son des grillons et Brann qui se baigne dans l'eau bleue claire, nous font ressentir la chaleur de cette fin de journée estivale.

Le rapport soeur/frère

Tout au long du film, on ressent une forme d'amour/haine entre le frère et la soeur, mais surtout une grande complicité, puisque qu'ils évoluent dans un monde d'adultes, sans interactions avec des enfants de leur âge, élevés seuls par leur père depuis la

supposée disparition de leur mère.

On se demande par ailleurs si Jade et Brann ne sont pas jumeaux puisqu'ils semblent avoir le même âge (ils partagent la même chambre), les mêmes références, ils ont les mêmes passions, et ici il n'est pas question de genre dans les activités (ils font de la moto tous les deux, elle joue de la batterie...). Pour autant, la soeur veut son indépendance : cela apparaît par la volonté d'avoir sa propre chambre.

Les deux gamins se taquent et se chamaillent, jusqu'à avoir des paroles blessantes, notamment lors du repas où Brann sans le vouloir souligne davantage le handicap de sa soeur. En effet si Jade souhaite vraiment s'impliquer dans l'organisation de la course c'est parce qu'elle sait qu'elle ne pourra pas concourir, tandis que son frère, sûr de gagner la course, demeure dans une position attentiste et orgueilleuse : il se dit même le boss des kaolins. C'est une souffrance pour Jade qui se dénigrera même « j'suis qu'une parésie ». L'image que renvoie Jade vers les adultes est celle d'une fille fragile à cause de son handicap : « Ma puce » l'appelle Karl, un collègue, ou « Ma grande » pour son père. Pourtant Brann s'appuie beaucoup sur sa soeur et voit une grande force en elle puisqu'il avouera ne pas avoir envie d'être seul pour observer la lune. En effet, une des scènes marquantes cristallisant les forces et faiblesses de nos personnages, est celle où Bran amène avec lui Jade pour aller regarder les étoiles et se réconcilier, sous une tente transparente. Par rapport à Brann, Jade semble avoir perdu ses illusions « Quand t'as vu une étoile, tu les as toutes vues ».

Le symbole lunaire

La lune est plusieurs fois évoquée, que ce

soit par les paysages lunaires des kaolins, « la lune bleue » que vont observer les enfants et qui rappelle leur mère, ou encore le nom du quad qui sera offert à Jade. La « Blue Moon », dont Jade recherche la définition sur Wikipedia, est une pleine lune supplémentaire dans une année, une treizième lune, un événement très rare. Comme ce phénomène astronomique, Jade est une fille pleine de vitalité avec une force exceptionnelle pour surmonter son handicap et remonter sur le podium.

Résilience et renaissance

Jade nous apparaît dans la première scène, allongée, puis assise, ne laissant pas deviner son handicap, jusqu'à ce que son frère la porte sur son dos pour l'amener sur le side-car. Suivront ensuite les insinuations comme quoi elle remontera sur une moto avant seulement d'apparaître sur un fauteuil roulant. En effet Jade tente de tromper la réalité puisqu'elle conduit en secret la moto, son frère la laisse faire et appuie sur son pied pour passer les vitesses.

Comme le remarquent les collègues de son père, Jade ne cesse de progresser dans sa rééducation. Quand elle propose de vendre la moto pour un quad, c'est une forme de résilience, une volonté d'oublier le passé pour aller vers l'avenir. On sait que précédemment Jade a été championne puisqu'elle a reçu le guidon d'argent et d'or.

Quand Jade teste son quad, Brann joue un rôle de frère protecteur, il est là pour l'aider à se remettre en selle. La musique de départ « Jesus shot me down » repart, ils roulent ensemble sur la route dans les différents paysages des kaolins. Le montage alterné laisse l'impression qu'ils sont partis pour rouler, le temps devient

infini, la dernière image s'arrête sur Jade, un casque sur la tête, en pleine course, levant les bras en signe de victoire. Une victoire sur son handicap et le chiffre 13 du quad « Blue Moon » qui lui porte chance, comme une sorte de renaissance.

L'INTENTION DU FILM PAR CORENTIN LEMETAYER LE BRIZE

« Il y a un regard d'enfant que je porte sur les montagnes de la carrière de kaolin de Ploemeur. Au-delà de ce dont je peux me souvenir, ces immenses taches blanches ont toujours fait partie de mon paysage. Très naturellement en m'y immergeant, la carrière m'a paru être une immense et paisible bulle impénétrable, entourée de murailles de granit, et parsemée de lagunes tantôt vertes d'eau, tantôt turquoise d'où surgissent roseaux et poules d'eau.

Deux sentiments opposés cohabitaient. À la fois la grandeur du site me faisait m'y sentir libre, à la fois l'enclave géologique m'emprisonnait. En plus de la nature même de l'endroit, de sa singularité et de sa cinégénie, c'est cette dualité qui m'a fait imaginer Kaolin dans une structure en huis clos à ciel ouvert. Une bulle de pierre, dans la tête et le corps d'une petite fille paraplégique, Jade, songeuse, malaisée, obstinée, accompagnée par son grand frère tuteur, Brann, vif et intrépide. »

LA BIO DE L'AUTEUR

Éveillé par les arts et le cinéma, Corentin Lemetayer Le Brize, autodidacte pluridisciplinaire, expérimente, perfectionne et par-dessus tout s'amuse, avec exigence et engagement. Film, événementiel, microarchitecture, écriture ou encore illustration, il imagine, compose, conjugue, bien décidé à créer, en confectionnant, avec éthique, une ambition artistique éclectique.

PISTES PÉDAGOGIQUES

1/ *Chanson d'automne* se lit comme une chanson populaire, un poème avec un rythme et des vers courts, aux sonorités répétitives qui sont comme le refrain d'une chanson. Sauriez-vous reconnaître ces rythmes et comment sont-ils exprimés dans ce court ?

Vous pouvez également écouter son interprétation ou découvrir sa réécriture par des poètes chanteurs du XX^e siècle et comparez avec celle imaginée par Jean-Baptiste Marchand :

- Léo Ferré

<https://www.youtube.com/watch?v=iq43Vs8CEw>

- Charles Trénet

<https://www.youtube.com/watch?v=c2R1ljpRRo>

- Serge Gainsbourg avec la chanson *Je suis venue te dire que je m'en vais*

https://www.youtube.com/watch?v=uN-Kk5dFt9s&list=FLIDLMDQdPdy0dberZLp_oDg&index=1918&ab_channel=InaChansons

2/ L'automne a inspiré aussi les peintres, fascinés par l'intensité de ses couleurs, de la nature qui se transforme en cette saison. Regardez les œuvres suivantes et exprimez ce que vous ressentez sous la forme d'un poème.

Rédaction : Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet : www.filmcourt.fr

- *Forêt de bouleaux en automne* (Birkenwald I) de Gustav Klimt, 1903.
- *Bachlauf im Herbstwald* (Ruisseau en forêt d'automne) de Konrad Müller-Kurzwelly, vers 1914.
- *Canal de Moret, effet d'automne*, de Francis Picabia, 1909.
- *Paysage d'automne au crépuscule* de Vincent Van Gogh, 1885.

3/ Paul Verlaine était surnommé « le poète maudit », *Poèmes saturniens* composent son tout premier recueil. Découvrez d'autres poèmes de ce recueil et essayez ainsi de comprendre la mélancolie propre à son auteur.

4/ La musique folklorique, aux notes mélancoliques et festives, ajoute une touche colorée à ce court métrage, un parti pris par le réalisateur. Comment interprétez-vous ce choix musical ? Sur quelle autre musique auriez-vous lu *Chanson d'automne* (cf pistes pédagogiques 1).

5/ Jean-Baptiste Marchand s'est inspiré des œuvres de Jean-Michel Folon (pour son style épurée et poétique) et Victor Brauner (pour son côté enfantin et la géométrie des formes, les couleurs). Regardez leurs œuvres et comparez ces dernières avec *Chanson d'automne*.

Conception graphique : Monsieur Florent Richard. Crédits photographiques : DR.



— CAHIER PÉDAGOGIQUE —
DES CONTES ET DES COULEURS / DÈS 8 ANS

CHANSON D'AUTOMNE

ANIMATION, 2020, FRANCE, 3 MIN

De Jean-Baptiste Marchand
d'après le poème de Paul Verlaine

On le sait : les feuilles mortes se ramassent à la pelle. Mais, faisant fi de la mélancolie, le souffleur, ce héros du quotidien, prend son envol.

Chanson d'automne est issu d'une collection de courts métrages animés se proposant d'associer librement et talentueusement des poèmes à l'univers graphique de jeunes réalisateurs.



Anne Flageul / Marine Cam

— Association Côte Ouest —

16 rue de l'Harteloire - BP 31247 - Brest Cedex 1

02 98 44 77 22

www.filmcourt.fr

Co-produite depuis 2013 par Tant Mieux Prod et France Télévisions, *En sortant de l'école* est une collection originale dédiée à la poésie. Ce projet permet deux choses essentielles : offrir à de jeunes talents l'occasion de réaliser un premier film dans des conditions réelles de production, et rendre accessible aux enfants l'univers et les mots des grands poètes. Suite à des premières réalisations sur les poèmes de Prévert (cette collection a été créée dans l'esprit libertaire et explorateur du poète), ces dernières se sont déclinées en petits courts métrages présentant les univers poétiques de Robert Desnos, Guillaume Apollinaire, Paul Eluard, Claude Roy, Jean Tardieu, et dernièrement Paul Verlaine.

Pour le réalisateur Jean-Baptiste Marchand, le choix du poème *Chanson d'automne* de Paul Verlaine, extrait de l'œuvre *Poèmes saturniens* (1866), s'est fait assez spontanément, imaginant au sein du texte des ambiances colorées et des images qu'il pourrait ensuite développer en histoire. Paul Verlaine, à travers ses mots, renvoie une image monotone et funeste de l'automne. En revanche, pour le jeune réalisateur, cette saison est chargée en couleurs, éclatantes et vibrantes, une vision plus joyeuse de l'automne qu'il met en scène dans ce court métrage avec un souffleur menant une bataille contre les feuilles mortes.

Les sanglots longs
Des violons
De l'automne
Blessent mon cœur
D'une langueur
Monotone.

Chanson d'automne est un des poèmes les plus connus de la poésie française, notamment lié à la notoriété de ses trois premiers vers. Jean-Baptiste Marchand a trouvé

amusant de s'attaquer à ce monument de la poésie et a essayé de le détourner de son propos initial plutôt désabusé. Il en a donc fait une histoire légère avec ce souffleur de feuilles qui garde l'aspect mélancolique du texte lu par une voix monocorde masculine qui apporte la tristesse et la morosité de cette saison. Le souffleur, renfrogné et alangui par son travail, fait fuir les passants qui profitent de ce square, un lieu urbain et unique espace où tout se joue. Soufflant par à-coup, la musique lente et lourde de la contrebasse, qui évoque le son triste des violons de l'automne (ces derniers évoquent le bruit du vent dans le poème), aborde le côté dramatique de cette saison.

Tout suffocant
Et blême, quand
Sonne l'heure,
Je me souviens
Des jours anciens
Et je pleure

Alors que le souffleur a réussi à finir de rassembler toutes les feuilles, de petites créatures (que le réalisateur nomme « perchés d'automne ») le sortent de cette mélancolie et de sa routine. Ils lui font voir l'automne d'une manière différente, joyeuse, vivante et festive, par opposition à l'image que l'on se fait de l'automne souvent symbole de transition vers l'hiver. Ce passage transforme l'instant d'avant, lent et maussade, en une joyeuse agitation portée par la musique de Frédéric Marchand et Pablo Rico aux influences folkloriques d'Europe de l'Est (accordéon, contrebasse, clarinette et batterie). Les feuilles sont comme vivantes et se jouent du souffleur, le narguent, tombent les unes après les autres, les rouges, orange et jaunes, l'obligeant à s'agiter dans tous les sens pour réussir à toutes les réunir. Cette personnification des feuilles, caractérisée par ce son de flûte, rend ce passage fantastique et drôle en

contradiction avec la langueur du poème. Pourtant cette strophe qui évoque la fuite du temps et la mélancolie, cristallisés par ce travail redondant de ramassage des feuilles lié au retour incessant de l'automne, rappelle ainsi le mythe de Sisyphe, évoquant d'un certain côté l'absurdité de la vie comme pouvait le signifier Verlaine.

Et je m'en vais
Au vent mauvais
Qui m'emporte
Deçà, delà,
Pareil à la
Feuille morte.

Le réalisateur contourne habilement la facilité du poème en faisant sortir le souffleur, et en même temps le spectateur, de cet espace à la fin du film qui est comme une respiration, un moment saugrenu et surréel. On voyage en même temps que le souffleur. Ce dernier change sa vision du monde et ne voit plus l'automne comme un sacerdoce synonyme de son travail et de l'agacement des passants dans le square. Il s'affranchit en volant comme une feuille morte ; cette dernière devenue une petite créature malicieuse, symbole de cette saison déclinante et en même temps réjouissante. La présence du vent est signifiée grâce à ces mouvements de feuilles s'élevant dans les airs, les nuages et les éoliennes, incarnant une liberté retrouvée. L'homme se résigne et s'abandonne à la nature, le paysage et les sentiments du souffleur se rejoignent dans ce dernier vers « Pareil à la feuille morte » ; le souffleur se mêle au décor, s'envolant comme les feuilles mortes.

- 1 - Le Mythe de Sisyphe est inspiré de la mythologie grecque où ce personnage doit sans cesse faire rouler un lourd rocher au sommet d'une montagne, devant recommencer cette action indéfiniment car ce dernier retombe. D'un point de vue existentiel, ce mythe parle de l'absurdité d'un travail vain et inutile puisque toute fin mène à la mort de l'être humain.
- 2 - Pour l'anecdote : c'est en regardant défiler le paysage de campagne dans un TGV que Jean-Baptiste Marchand eut l'idée de cet envol final du souffleur dans la campagne.

L'INTENTION DU FILM

« Je voulais travailler en aplat et synthétiser les formes pour donner de la place à la couleur plutôt qu'au dessin. Je me suis inspiré de Jean-Michel Folon pour les personnages mais également de Victor Brauner pour l'esprit enfantin du film. Je voulais un film plutôt enjoué pour que les adultes comme les enfants le regardent et s'amuse de cet univers afin que peut-être ils changent leur regard sur la poésie que je considère plutôt comme un appel à la créativité et à l'imagination plutôt qu'une contrainte scolaire à réciter devant toute de la classe. Continuons de lire de la poésie et de rêver c'est ce qu'il y a de plus important dans un film d'animation. Le rêve, la magie comme une porte d'entrée sur le monde et sa complexité. »

BIO DU RÉALISATEUR

Originaire de la Région Auvergne-Rhône-Alpes, Jean-Baptiste Marchand a commencé à pratiquer le dessin dès le collège. Sa passion pour le cinéma d'animation et les arts graphiques l'a amené à faire des études dans ce domaine en intégrant la formation en animation 3D de l'école Estienne. Il obtient son diplôme avec le film *La Cage* et, depuis, il continue son chemin entre réalisation et illustrations.