

PISTES PÉDAGOGIQUES

■ Étudier la technique de stop-motion, soit la prise de vues image par image, à travers d'autres exemples dans l'histoire du cinéma d'animation, de Ladislav Starewitch à Barry Purves, en passant par Jiri Trnka.

■ Effectuer des recherches sur la tradition de l'horlogerie, en voie de disparition depuis l'apparition des montres à quartz ou digitales. Retracer son histoire, décrire son économie et localiser ses zones principales de production, comme la Franche-Comté ou la Suisse.

■ Travailler sur le thème de la robotisation à travers des exemples concrets, parfois bénéfiques, pris dans l'actualité récente (organes de remplacement, robots à domicile pour personnes à mobilité réduite, formation et éducation, etc.)

■ Aborder le thème du temps par d'autres biais, scientifiques (voir par exemple les travaux de Stephen Hawking et son célèbre ouvrage Une brève histoire du temps) ou littéraires (du « temps perdu » de Marcel Proust jusqu'aux œuvres de science-fiction proposant des voyages dans le passé ou vers des âges futurs).

■ S'intéresser au pays d'origine du réalisateur Ülo Pikkov, l'Estonie, et aux deux autres états baltes, La Lituanie et la Lettonie, qui demeurent mal connus en dépit de leur appartenance à l'Union européenne depuis 2003.

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 / Violaine Guilloux
— Association Côte Ouest —
16 rue de l'Harteloire - BP 31247 - Brest Cedex 1
02 98 44 03 94 - jeunepublic@filmcourt.fr
www.filmcourt.fr



— CAHIER PÉDAGOGIQUE —
DES CONTES ET DES COULEURS / DÈS 7 ANS
CHRISTOPHE CHAUVILLE

TIK TAK
ESTONIE / 9'30
d'Ülo Pikkov

L'horloger contrôle le temps, mais la souris qui habite dans son atelier contrôle les horloges... Une histoire qui parle du temps et de sa nature éphémère.

Fondation
CRÉDIT AGRICOLE
DU FINISTÈRE

Avec le soutien de la Fondation Crédit Agricole du Finistère

Le logo de la société de production estonienne du film, Nukufilms, le proclame d'emblée, et fièrement : « films made by hand, since 1957 ». Des films faits à la main, une revendication artisanale – avec la date précisée de fondation de la « maison » – qui ne se dément pas à la lueur de l'époustouflant travail effectué en stop-motion (c'est-à-dire en tournant image par image) par cette mécanique de précision mettant en scène un horloger dans son atelier, qu'il partage avec une souris perturbatrice.

L'animation de *Tik Tak* impressionne, comme la richesse de ses décors qui dévoilent une pièce aux murs couverts d'horloges de toutes formes et de toutes tailles, aux chiffres arabes ou romains, dans un foisonnement qui rappelle les innombrables coucous de Gepetto dans le *Pinocchio* de Walt Disney. Comme le titre du film l'indique, les sons de tic-tacs résonnent et se recouvrent, leur tempo orientant même à la fois la partition musicale omniprésente et la mise en scène de certains plans. Ainsi, celui qui, pour le présenter, enrobe de son mouvement le personnage de l'horloger de façon circulaire comporte des à-coups évoquant le parcours d'une trotteuse dans un cadran, progressant évidemment dans le sens des aiguilles d'une montre. Des intentions chromatiques particulièrement abouties, entres les marrons et les gris, achèvent d'installer une ambiance feutrée dans un lieu clos où règne l'artisan, en véritable maître du temps, concentré sur sa tâche de précision – l'homme est âgé, assez élégant et sa barbe est blanche, l'allusion à un autre grand ordonnateur supposé est, quoique discrète, réelle.

La cocasserie du film tient à la présence d'une souris tapie derrière la porte d'un

boîtier appartenant à l'une des horloges et faisant irruption, depuis l'extérieur du champ, au cœur du domaine de l'horloger, qu'elle traverse effrontément, en se faufile, escaladant, se cachant et, surtout, déréglant avec une malicieuse délectation l'ordre des choses en tournant les aiguilles avec sa queue, ce qui provoque des carillonnements intempestifs et saluant par conséquent de fausses heures. L'insolente se révèle aussi kleptomane, volant de vieilles photos, et destructrice, en grignotant d'autres ! C'en est trop et l'élément perturbateur doit être mis hors d'état de



nuire... Il est question de contrôle et de domination sur un territoire, à la fois sur l'espace et le temps. Aux grands maux, les grands moyens, qui se révèlent particulièrement cruels, puisque le piège à clapet qui s'abat sur le rongeur ne lui laisse pas la moindre chance. S'il s'agit là d'une métaphore d'une figure tutélaire suprême maîtrisant le temps, elle est sans pitié et vengeresse, nullement magnanime... Mais pour notre grand soulagement, ce crime ne restera pas impuni : la matière prend le dessus, comme animée par l'esprit de



la souris sacrifiée. Une créature d'engrenages, de fils de métal et de montres s'anime et chasse le coupable, après l'avoir même mordu !

Dans l'atelier abandonné de son propriétaire, le calme ne dure pas : un chaos mécanique se lève, comme une tempête, et la matière s'anime, les pendules se vidant de leurs contenu et les montres exposées glissant hors de leurs vitrines. La maestria de la technique, similaire à celle d'artistes majeurs tels que le Tchèque Jan Švankmajer, sert la naissance d'un nouvel être, de fer et d'acier, un robot remplaçant en un clin d'œil l'humain à son labeur, étirant ses membres avant d'être parfaitement opérationnel, son monocle à l'« œil ». La parabole est limpide, induisant la robotisation du travail en cours dans nos sociétés. La créature née subitement est d'ailleurs anthropomorphique, dotée d'une tête, d'un tronc, de bras et de doigts. Ne serait-ce donc pas pour l'homo sapiens

que le temps, finalement, est compté ?

Le dernier plan, sur le générique, suggère le caractère éphémère de toute chose : ne subsistent sur les murs que les traces de l'emplacement des horloges, qui ont disparu. Cette nudité contraste avec le décor chargé du début du film et suggère à quel point du passé table rase peut être faite. Toutes les choses ont une fin, y compris les êtres vivants et leurs activités.

Ülo Pikkov est né en 1976 à Tallinn, capitale de l'Estonie. Il s'est formé en Finlande, puis de retour chez lui, à l'Université de Tartu, avant d'intégrer l'Académie estonienne des arts. Il a commencé à créer très jeune et signé une douzaine de courts métrages d'animation depuis 1996, notamment *Bermuda* en 1998, *Body Memory*, sélectionné entre autres au festival Court métrage de Rennes en 2011, et *Tik Tak*, présenté dans de nombreux festivals en 2014 et 2015.