

PISTES D'EXPLOITATION

DRÔLE DE BRUIT

Pernille Sihm, Ida Maria, Schouw Andersen



6'30 / 2013 / Danemark

- Troopout fait partie d'un petit groupe invisible de créatures sonores qui jouent les émotions du jeune et discret Olaf. Mais il perturbe la mélodie des autres...



Le film permet de travailler sur le cycle des saisons. Il démarre en été, puis arrive l'automne (la pluie, les écharpes et les tons marrons à l'église), puis en hiver (la neige qui tombe sur le trottoir) et s'achève avec le renouveau du printemps, synonyme aussi de l'arrivée d'un bébé...



Qu'est-ce qu'être différent au sein d'un groupe ? Illustrer le thème avec d'autres histoires comme Le vilain petit canard, Okilélé, Elmer, L'Histoire du lion qui ne savait pas écrire, etc. (voir une liste indicative sur internet : <http://www.latraverscene.fr/docs/bibliographie%20diff%E9rence.pdf>)



Trouver des mots pour qualifier l'ambiance que créent les bruits que l'on entend pour chaque personnage : la musique douce sur le couple d'amoureux, la musique sacrée à l'église, le petit air jazzy du cambrioleur, etc.



Les petits personnages mascottes ressemblent à leur "propriétaire" : forme, couleur, accessoires... Après avoir retrouvé qui vit avec qui (à partir des photogrammes) et permis de verbaliser pourquoi, dessiner son propre petit personnage en fonction de son caractère, de sa couleur préférée, de son apparence physique, etc.



Demander aux enfants ce qui réussissait à les calmer lorsqu'ils pleuraient alors qu'ils étaient encore des nourrissons.

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



Si l'on retrouve fréquemment les mêmes thématiques dans les courts métrages d'animation destinés aux plus jeunes, il convient de souligner d'emblée la nette originalité, tant thématique que formelle, du film danois *Odd Sound Out*. Le monde qui nous est proposé ici – et qui ressemble au nôtre – est traité par le biais de stupéfiants décors, très sophistiqués et qui éclate en un feu d'artifices de couleurs vives dès la première séquence. Cet univers familier se révèle pourtant rapidement surprenant, puisque chacun de ses habitants est accompagné de petites créatures étranges, de toute évidence invisible à celui ou celle qu'elles ne quittent pas d'une semelle.

Selon les individus, le nombre varie, tout comme la forme ou la couleur. L'idée scénaristique est excellente, pouvant évidemment être sujette à diverses interprétations : qu'est-ce qui pourrait ainsi être matérialisé : des traits de caractères, propres au sujet, ou alors des humeurs passagères, bonnes ou mauvaises ? L'effet apparaît en tout cas d'emblée très drôle et singulier, conférant au paysage urbain une agitation supplémentaire, non palpable pour les humains qui y évoluent et qui sont suivis comme leur ombre ! Ces petits avatars ont en outre la particularité d'émettre des sons, soient des petites musiques très différentes les unes des autres et qui semblent composer ensemble une symphonie donnant son équilibre à ce petit monde enchanté.

Mais comme dans toute harmonie bien réglée, il faut forcément un élément rebelle pour semer le désordre, dans la lignée des grands burlesques, tels Charlot le vagabond. Ici, c'est un petit être jaune à trompe d'éléphant et à la puissance sonore d'une cornemuse, qui provoque un bazar monstrueux à chaque fois que son bizarre éternuement retentit. Il manque ainsi de faire échouer le rendez-vous galant du jeune homme à qui il est attaché et se voit ostraciser sans autre forme de procès par ses "collègues", beaucoup plus sérieux. Dès lors, la question centrale posée au personnage citron n'est rien d'autre qu'existentielle : trouvera-t-il de la place dans un nouveau groupe ou devra-t-il rester tout seul ? Avoir un sentiment d'appartenance ou se sentir comme un paria ? Le dilemme concerne tout un chacun dans n'importe quelle civilisation basée sur la notion de communauté. Au fil d'aventures drolatiques, qui évoquent les gags du cartoon américain classique (voir la lampe de poche du médecin avalée par un jeune patient), celui que le synopsis du film désigne sous le nom de Trootpout va trouver un sens à son existence en même temps que son rôle au sein du grand ensemble qui l'entoure. Il se cherche, continue à commettre des impairs, à provoquer des catastrophes, mais réussit également à réaliser une bonne action en mettant en échec le cambrioleur nocturne d'un musée, déclenchant les alarmes en s'exprimant très spontanément !

À savoir si un perturbateur peut encore trouver sa place dans une société, l'histoire apporte une réponse délicieuse, puisque c'est auprès de son groupe initial que notre mascotte fera son retour, son utilité possible apparaissant d'un coup évidente : sa "musique" est la seule capable de calmer le nourrisson brailleur que l'homme de la première séquence a eu de la jeune femme alors rencontrée ! C'est sous le signe de l'humour que la morale est exposée : tout le monde a sa place, socialement parlant, même celui qui semble différent, qui gêne a priori ; il suffit seulement de trouver ce pourquoi il est fait, à quoi il est doué, sa vocation en un mot. La métaphore est généreuse et pourrait s'appliquer à beaucoup de modèles de la société contemporaine, très "clivante" et pratiquant l'exclusion au quotidien, souvent cruellement, depuis l'école jusqu'au marché du travail.

Il n'est d'ailleurs pas anodin que ce court métrage ait été produit au Danemark (plus particulièrement à The Animation Workshop, à Viborg), l'un des pays démocratiques vus comme l'un des plus avancés au monde en matière d'organisation et de solidarité sociale, comme les nations scandinaves en général. Mais ce modèle commence à être gagné par des réflexes identitaires et de repli sur soi, donc de rejet des éléments exogènes. Savoir laisser entendre que la diversité est une chance constitue même un acte politique, dont l'Europe toute entière devrait savoir prendre conscience.

Danoise, Pernille Sihm est illustratrice, travaillant en édition, sur des films d'animation et des jeux vidéo. Elle est sortie diplômée de The Animation Workshop en janvier 2013 avec son film de fin d'études The Odd Sound Out. Installée à Copenhague, elle fait partie des créateurs d'une société indépendante de jeux vidéo. Elle travaille aussi en freelance comme graphiste.

