

PISTES PÉDAGOGIQUES

■ Proposer des exercices de dessin selon la méthode de la ligne claire, au feutre noir sur papier blanc. Croquer par exemple la créature rencontrée par la fillette, ou encore le panda, le lapin, le mouton mal luné, etc.

■ Se concentrer sur la figure de la fée, ses attributs, ses pouvoirs. Quels superpouvoirs aimeraient avoir les enfants et qu'aimeraient-ils changer s'ils en avaient le pouvoir, pour eux et leurs proches, mais aussi pour l'environnement... ou même le monde !

■ Puisque « pawo » est un mot d'origine tibétaine, présenter ce lointain pays montagneux, sa religion particulière, sa culture et ses coutumes (qui diffèrent énormément de celles de la Chine, à qui le pays est rattaché depuis 1950).

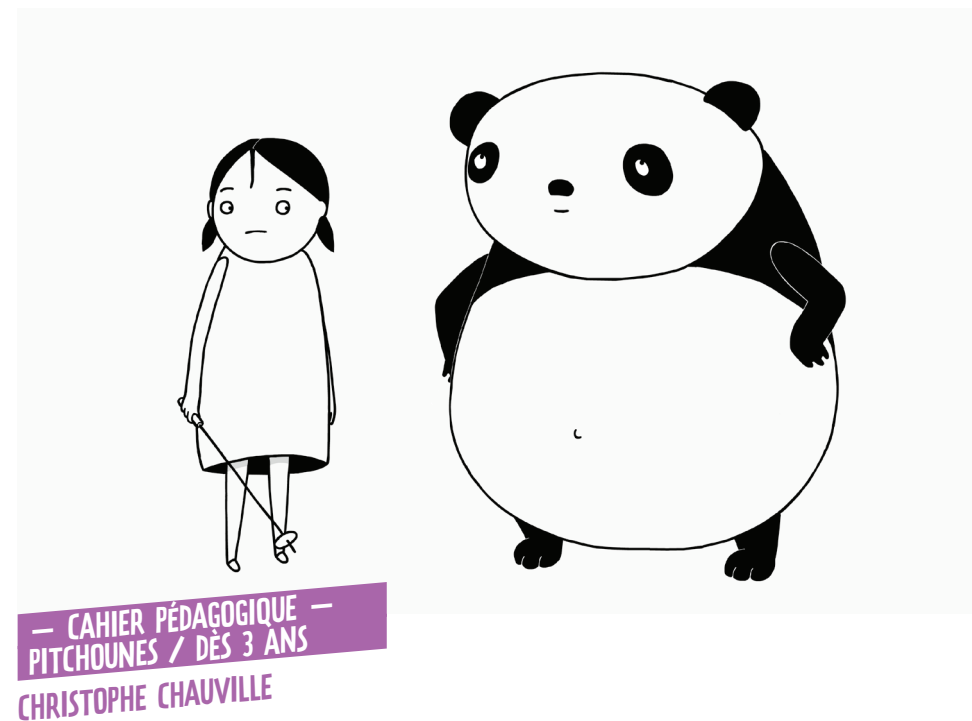
■ Faire écouter différents types de musique et laisser ressentir lesquelles sont entraînantes et donnent envie de danser, comme à la fin du film. Et laisser les enfants se trémousser sur ces rythmes, bien sûr !

■ En regard du film, montrer un ou plusieurs épisodes des aventures animées des spécialistes incontestés de la transformation à volonté, courts, longs ou carrés, à savoir la famille Barbapapa.

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



PAWO
ALLEMAGNE / 7'39
d'Antje Heyn

Pawo (« être courageux » en tibétain) est l'aventure magique d'une petite figure qui se trouve dans un monde mystérieux. Grâce à quelques compagnons étranges, elle prend progressivement conscience de sa force et de ses compétences.

Fondation
CRÉDIT AGRICOLE
DU FINISTÈRE

Avec le soutien de la Fondation Crédit Agricole du Finistère



Pour son premier film, l'Allemande Antje Heyn a choisi de privilégier la ligne claire, ainsi qu'est qualifiée dans le domaine de la bande dessinée le dessin en trait fin à l'encre noire sur le fond blanc du papier. Le procédé ne manque pas d'élégance et sa sobriété permet de se concentrer sur le ou les personnages présentés. Le film commence d'ailleurs avec la naissance de son héroïne – son assemblage même, serait-on tenté de dire. Une main de taille respectable la crée comme une poupée, jusqu'à la pose de la dernière pièce, les bras entrés par un trou dans le tronc achevant la créature, qui prend alors vie. Plus qu'une référence religieuse de création de l'être humain par une quelconque divinité, l'image s'impose plutôt du cinéaste d'animation lui-même, qui engendre ceux ou celles qu'il va mouvoir, se comportant en effet à leur égard comme un parfait deus ex machina. Ici, l'animatrice omnisciente décide de lancer la petite fille sur une pente à dévaler sur une paire de skis. Mais celle-ci semble d'emblée échapper à sa créatrice et la mise en scène le traduit parfaitement : on ne voit d'elle que les traces de ses pales ; elle est toujours devant, en hors champ, comme si elle allait plus vite que la caméra qui la suit. On entend ses exclamations de contentement et les sons de son parcours avant d'en voir de nos yeux la conséquence, comme cet infortuné lapin écrasé, pour lequel le bruit précède l'image !

La fillette-poupée est en outre dotée de pouvoirs et, après ce prologue sportif, l'essentiel du court métrage s'y consacre : d'un mystérieux trou – d'égout – stoppant sa course apparaît un drôle de monstre et l'héroïne prend conscience de ses facultés. Comme une fée avec sa baguette, son

bâton de ski lui permet d'abord de changer de coiffure (y compris, quoique de façon éphémère, celle de la Princesse Leia de *La guerre des étoiles*, joli clin d'œil) ou de transformer l'apparence de l'inconnu. Le graphisme permet ainsi un jeu séduisant avec les formes, qui sont celles d'animaux identifiables ou imaginaires. La mise en scène s'amuse en outre de la taille de l'écran, vu à l'intérieur d'une séquence comme une sorte d'aquarium où la place est limitée, serrant la fillette en bord de cadre lorsque la bestiole qui lui fait face



grossit démesurément, comme une baudruche. C'est alors la petite fée elle-même qui semble avoir perdu le contrôle. Elle le reprendra en grossissant elle-même dans une inversion amusante, conforme au principe des vases communicants.

La suite des rencontres est parfois énigmatique, comme celle, qui dure sans raison apparente, avec un paisible panda. Et lorsqu'un lapin apparaît, on peut penser à celui d'*Alice au pays des merveilles* et de ce qui est situé de l'autre côté du miroir, ce qui est aussi une fonction possible de l'écran de cinéma pour le spectateur.



Le synopsis du film nous informe que « pawo » signifie « être courageux » en langue tibétaine, donc dans le cadre d'une culture ancestrale évoquant une sagesse extrême. Est-ce à dire que la fillette l'est, courageuse, en découvrant de façon aléatoire les transformations de sa « chose » ? Lorsqu'il s'agit de moutons acariâtres, elle les évacue plutôt rapidement... La morale de l'histoire est peut-être de savoir profiter et susciter le meilleur des rencontres imprévues que la vie nous réserve. Au final, le monstre informe est le plus amusant pour la petite poupée, à qui il communique sa passion pour la danse, démontrant avoir le rythme dans la peau. Réagir à la musique par le biais du corps est en effet un langage universel, qui se passe d'échanges de paroles et rapproche potentiellement de parfaits étrangers. Il faut bien reconnaître à ce sujet que la musique originale du film, signée Peer Kelinschmidt, est irrésistible et donne aisément envie de bouger !

Si la magie n'existe pas dans le monde réel, jusqu'à preuve du contraire, la musique la porte bien souvent en elle. Les festivals

du monde entier ne s'y sont pas trompés en présentant ce film de Brooklyn à Hong-Kong, en passant par Lille, Vila do Conde, Odense ou Rio de Janeiro, comme autant de preuves que l'invitation au rêve se partage évidemment au-delà de toutes les frontières et de toutes différences de cultures.

Née en 1979 à Bergen (Allemagne), Antje Heyn est une animatrice et illustratrice installée à Berlin, travaillant pour la société Protoplanet Studio et enseignant l'animation dans des écoles d'art. Son travail s'inspire de l'observation quotidienne de la vie et la culture urbaines. Élevée sur une île de la Mer Baltique, Rügen, elle est influencée par le voyage, la nature et les animaux. Elle a, dans son cursus universitaire, étudié notamment à l'école d'art de Berlin-Weissensee, dont elle est sortie en 2009 avec un film de fin d'études intitulé *Lumo*. Dans un style proche, *Pawo* aura été présenté en 2015 dans plus d'une trentaine de festivals internationaux.

Son site : <http://www.antjeheyn.de>