



Programme de quatre courts métrages

- **Chez Madame Poule** de Tal
(7'52" - Canada - 2006)
- **La Bouche cousue** de C. Buffat et JL. Gréco
(3'30" - France - 1998)
- **Sientje** de Christa Moesker
(5' - Hollande - 1997)
- **L'hiver de Léon** de PL. Granjon et P. Le Nôtre
(28' - France - 2007)

4 films d'animations aux techniques différentes qui chacun à leur façon explorent les relations humaines avec originalité et subtilité.

Folimage

Reconnu comme un des studios en pointe en France, Folimage intervient tant dans la production de séries télévisées, que de courts et longs métrages. Créé en 1981, le studio s'est spécialisé dans les courts-métrages, sortant régulièrement en salles des florilèges, comme *Le Petit cirque et autres contes*, *Cartoon 14*, *L'Enfant au grelot*, *Petites z'escapades*, *Patate* et *1, 2, 3 Léon* qui ont rassemblé plus d'un million de spectateurs. Leur nouvelle production, *4, 5, 6, Mélie pain d'épice*, est sortie sur les écrans le 21 octobre. Folimage ne s'arrête pas là, avec la création d'une unité pédagogique, **L'Equipée**, qui initie dans toute la France aux techniques de l'animation. Sa structure **La Poudrière**, offre une formation, elle, très aboutie, sur deux ans.

Chez Madame Poule

Propos de Tali, la réalisatrice de *Chez Madame Poule*

« Pour la technique d'animation, j'ai choisi quelque chose de simple : des dessins sur papier en utilisant une table lumineuse pour passer d'un mouvement à un autre, colorés à la main puis numérisés. J'ai choisi des poules car dans mon précédent film (Pirouette), j'avais pris plaisir à animer des chèvres et des poules. Le dessin est simple : des cercles et des crêtes, et je peux me concentrer sur le mouvement. Il n'y a que des poules et pour la photo accrochée sur le mur, j'ai dessiné un coq avec des cheveux frisés comme ceux de mon mari ! J'habite à la campagne et je suis allée enregistrer des poules : pour la bande son, j'avais quatre heures d'enregistrement ! Après il a fallu écouter, trier, chercher pour trouver les différentes émotions. (...) Pour moi, le sujet du film, c'est juste une mère qui fait à manger et le poulet va comprendre que lorsqu'on se retrouve seul on se rend compte de l'absence de sa mère. »

Une maman Poule est débordée : les tâches ménagères l'accaparent, ses enfants ne l'aident pas. Devant l'indifférence de son aîné qui passe son temps devant l'écran de télévision, elle finit par se mettre en colère. Elle renonce à préparer le repas et oblige le poulet à sortir de la maison. Elle-même quitte son foyer pour couvrir un nouvel œuf laissant ses enfants livrés à eux-mêmes. Lorsqu'elle revient, ses enfants manifestent leur joie. Son absence a donc été salutaire malheureusement le poussin qui est né semble adopter le même comportement que celui de ses aînés...

Une mise en scène construite sur la répétition : l'action se déroule essentiellement dans la cuisine de Madame Poule, pièce quasi monochrome, semblable à une scène de théâtre dont le parquet marron clair fait penser à une scène. Le décor minimaliste permet de se focaliser sur l'action qui s'apparente à un vaudeville : la mère apparaît et disparaît par une ouverture ovale à la manière des soubrettes dans les comédies de boulevard (caméra dans l'axe, point de vue frontal). Madame Poule occupe son temps à des tâches ménagères qui se répètent invariablement. Chaque scène de repas est suivie d'un plan sur l'extérieur de la maison : le soleil se couche et se relève instantanément derrière la colline, son mouvement est signifié par un bruitage faisant penser à celui d'un grille-pain d'où jaillit le soleil tel un toast. On peut repérer dans la bande-son trois composantes : les caquètements de poules, les bruits liés aux activités domestiques de maman-poule (aspirateur, ouverture/fermeture de la poubelle, ouvre-boîte électrique...) et la musique (musique-country qui caractérise les activités de la mère et s'arrête brutalement lorsque le poulet va goûter la nourriture, musique-rock beaucoup plus agressive qui caractérise l'activité du poulet devant sa console-vidéo).

Activités possibles :

1. Faire raconter l'histoire (= une fable), faire émerger la « morale » ainsi que l'idée de répétition structurant cette histoire (ex : tâches ménagères récurrentes, comportement « immuable » des enfants, un petit dernier qui suit les traces de ses aînés). Faire comprendre que le quotidien et les comportements répétitifs sont symbolisés par le cycle naturel du soleil... Mais l'accélération de son mouvement et le bruitage qui l'accompagne rendent compte de l'exaspération grandissante de Madame Poule.

2. Faire réfléchir aux lieux : « Chez Madame Poule », l'action se déroule pratiquement toujours à l'intérieur comme dans les films de Chaplin où le monde extérieur et la nature restent souvent ignorés. L'extérieur est vécue comme une punition (le jeune poulet ne supporte pas d'être envoyé dehors par sa mère) ou une obligation (la mère sort couvrir son œuf, sortir de chez elle ne signifie donc pas la liberté).

3. Analyser les plans : les cadrages, le point de vue concourent à démontrer une réalité de la condition féminine et des relations familiales. Les deux pièces sont montrées et filmées avec une caméra fixe.

La cuisine : l'univers de Madame Poule, les plans larges permettent de rendre compte de son activité incessante.

Le salon : l'univers du jeune poulet, les plans sont davantage serrés permettant de rendre compte de son activité très limitée, une activité réduite au jeu. Le cadrage se focalise sur le jeune poulet, assis par terre devant la télé. On ne voit de la mère que le bas de son corps et l'aspirateur. L'image renforce l'idée d'un enfant hypnotisé par le jeu, pour qui, les autres et en particulier sa mère, deviennent invisibles.

4. Faire réécouter la bande-son (sans les images), faire repérer les trois composantes et leur alternance: le caquètement des poules / les bruitages (faire distinguer les différents appareils ménagers) / la musique (country = activités de la mère ; rock = activités du poulet)

5. Les personnages : faire émerger l'absence du père. Faire réfléchir aux éléments de personnification matériels (ex : tablier de la poule) et moraux (ex : les réactions de la mère, douceur, colère...) et proposer la lecture d'albums mettant en scène un personnage de poule semblable à la Madame Poule du film. (**Poule Rousse**, les albums du père Castor, Flammarion- **La petite poule rousse**, Bruno Heitz, Seuil Jeunesse) Faire réfléchir les élèves sur le caractère de chacun des personnages et sur leurs comportements (en particulier sur le type particulier de relation mère-enfants montré dans le film, une « mère-nourricière » qu'on voit dans ses occupations ménagères et finalement peu dans des relations éducatives).

Faire prendre conscience aux élèves que cette histoire est en réalité une description satyrique de possibles relations familiales. Les amener à verbaliser les droits et les devoirs de chacun au sein de la famille. L'analyse du comportement inné du petit poussin permettra de faire prendre conscience de la nécessité d'être éduqué.

Des photogrammes du film à l'adresse suivante : <http://www.onf-nfb.gc.ca/fra/collection/film/index.php?id=51884>

Revoir le film : <http://www.onf.ca/film/chez-madame-poule/>

La bouche cousue

Propos de Jean-Luc Gréco, le réalisateur de la *Bouche cousue* : « Le point de départ est lié à une anecdote survenue dans un bus où une personne a fait tomber sa pizza et ne l'a pas ramassée. Je gardais le souvenir de cette odeur de pizza et surtout comment cette personne restait enfermée sur elle-même... Pour nous, le sujet du film c'est le problème de la communication entre les gens, la question de ne pas savoir s'exprimer, de comment se comporter en société, d'avoir l'attitude juste. C'est l'idée aussi, que, dans ce bus, on pourrait avoir un raisonnement commun, un même comportement, mais qu'on n'ose pas... Chacun va rentrer chez lui sans se soucier de qui va nettoyer... »

Un bus circule dans une rue sombre et sinistre aux maisons tristement identiques. Une voix-off parle à la première personne et au passé : on comprend qu'il s'agit d'un des passagers du bus qui raconte une anecdote survenue au cours du trajet : le bus s'arrête, un homme monte avec une pizza dans les mains. L'homme à la pizza veut s'asseoir lorsque le chauffeur freine brusquement : la pizza tombe et toute la sauce tomate se répand sur la moquette du bus. Le narrateur imagine alors comment chacun analyse la scène qui vient de se dérouler : la réaction de l'homme à la pizza qui tente de se justifier, la réprobation muette de la plupart des passagers, sa propre réprobation puis ensuite son indulgence. Le narrateur descend à son arrêt : Il exprime un dernier avis : « Et la femme de ménage, elle dira sûrement que les gens sont sales »...

Une histoire « dérangeante » annoncée dès le générique par des cartons déroulés à l'envers du sens normal de lecture. L'événement relaté est tout à fait banal mais a occasionné chez le narrateur un malaise que les réalisateurs traduisent en construisant le film uniquement de son point de vue. Leur mise en scène nous montre le monde comme lui le voit : un monde triste et frustrant, une ville sinistre aux habitants difformes et un incident qui prend des allures de tragédie.

Activités possibles :

Faire raconter l'anecdote survenue durant le trajet. Faire comprendre qu'elle nous est relatée par un des passagers qui ne commente pas seulement l'événement mais qui imagine les pensées des autres passagers. Amener les élèves à s'interroger sur la signification du titre et donner l'explication de l'expression « avoir la bouche cousue ».

A propos du narrateur et de son point de vue

Faire repérer les procédés cinématographiques qui permettent d'identifier le narrateur :

- travelling avant et cadrage en gros plan sur le narrateur (marionnette différente de celles utilisées pour les autres personnages : le narrateur a les cheveux roux et l'homme à la pizza les cheveux blonds, des chevelures qui tranchent par rapport à celles des autres passagers)
- mise en valeur du personnage par un éclairage particulier ou une place privilégiée dans le cadre,
- mise au point de la caméra qui alterne entre le narrateur, l'homme à la pizza et le passager ulcéré et qui permet au spectateur d'identifier le personnage censé parler : L'identification se fait par l'image et non pas par le son.

A la manière des Exercices de style de Raymond Queneau (dont il existe chez Gallimard Jeunesse une version illustrée qui permet d'aborder avec des élèves de la fin du cycle 2 cette œuvre hors-norme), demander aux élèves :

- d'imaginer l'anecdote présentée dans le film racontée par un autre narrateur : le chauffeur du bus, un passager amateur de pizza, la femme de ménage...
- de s'inspirer des textes de Raymond Queneau (précisions ou l'arc en ciel) pour proposer une nouvelle version de cette anecdote.

A propos des personnages

Faire décrire les personnages : inquiétants dans leur physique (asymétrie des visages, traits tordus, peau « cadavérique »...) et dans leur comportement (les passagers ont des visages fermés et sont silencieux). Montrer que ces personnages sinistres évoluent dans un environnement tout aussi sinistre : faire décrire la ville qui nous est présentée (maisons aux façades grises sans fenêtres, ni portes, rues vides ...)

Donner quelques explications sur la technique d'animation employée et sur la réalisation des marionnettes en papier mâché, un matériau brut qui donne une lourdeur et une certaine gaucherie aux déplacements des personnages. La difformité des personnages est accentuée par l'emploi de couleurs sombres. Les réalisateurs disent s'être inspirés de Georg Baselitz pour créer leurs personnages ; on pourra présenter aux élèves quelques œuvres de cet artiste ainsi que des œuvres de l'art brut.

Georg Baselitz :

Sonderling, 1993

Big Night Down the Drain, 1963

Oberon (1964) et *Oberon* (2005)

Gaston Chaissac

Totem, 1961

Jephan de Villiers

Mille et trois souffles d'écorce ou la dernière forêt en marche, 1990

L'île des bois-corps, 1994

Francis Marshall

Les « Objets naufrages », La femme-chat

Antoine Rigal

« Urbain Normhal »

Alain Lacoste

« Le printemps Bosniaque »

Sientje

Propos de Christa Moesker, la réalisatrice de *Sientje* : à l'origine, il n'y avait pas vraiment d'histoire. Je voulais exprimer la colère d'un enfant. Pour moi il s'agissait plutôt de chercher comment je pouvais animer ce caractère de la manière la plus convaincante. C'était d'abord une recherche sur le mouvement et le timing, la gestion du temps. (...) Pour ce qui est de la technique, il s'agit du dessin ligne claire sur papier. L'idée de la colère me plaisait bien, sans doute parce que ça parle aussi de moi ! Ce qui me gêne dans la majorité des films d'animation pour enfants, c'est qu'il y a une séparation extrêmement nette entre bon et mauvais. Sientje a les deux en elle, et je trouve que cela donne une belle mise en tension. (...)

Une petite fille pique une crise de nerf après une dispute auquel le spectateur n'assiste pas mais comprend grâce à la bande-son. Enfermée dans sa chambre, elle se roule par terre, malmène son ours, renverse son lit, pense des dessins aussi noirs que sa colère, refuse de se rendre à la raison ... Il lui faut du temps pour apaiser sa colère. Calmée, elle se jette dans les bras de sa maman.

La mise en scène joue sur une certaine ambiguïté : la petite fille est enfermée dans sa chambre dans un moment intime auquel la maman mettra fin en ouvrant la porte mais dans le même temps, elle fixe le spectateur la majeure partie du film se donnant ainsi littéralement en spectacle, spectacle auquel nous « convie » la réalisatrice au travers de différents procédés :

1. Un graphisme simple, presque enfantin et caricatural. La caricature convient parfaitement à l'illustration de cette situation ; les traits et expressions de la petite fille sont exagérés, déformés tout autant par la caricature que par la colère. Les gribouillis noirs témoignent de la perte de contrôle. Le trait est affirmé, à l'image de la détermination de la fillette.
2. Pas de décor : le blanc, le vide car seule la colère « habite » cette petite fille.
3. Un parti-pris chromatique : le Rouge et le Noir, des couleurs renvoyant à l'expression de la colère. Rouge de colère, une colère noire...
4. Bande son : pas de paroles mais des grognements et bruitages qui complètent l'effet des cadrages et des contre-plongées transformant la petite fille en un monstre.
5. L'animation : les dessins se succèdent avec rapidité, traduisant la tension croissante qui agite la petite fille.
6. Différents cadrages et valeurs de plans rendent compte des proportions que prend cette colère :
 - Des vues dans l'axe dans les premiers plans puis des contre-plongées traduisent cette colère qui grandit... le retour au calme s'accompagne d'un retour à un cadrage dans l'axe.
 - La réalisatrice utilise des plans de plus en plus serrés pour traduire la fureur grandissante ; le visage de la petite fille finit par occuper la totalité du champ et un travelling-avant se concluant par un gros-plan sur le regard permet au spectateur d'accéder à l'imaginaire de Sientje. Les pensées de la fillette sont habilement suggérées au travers d'une scène où, à grands gestes vengeurs, elle exécute des gribouillis, des traits, des dessins à la peinture noire et finit par recouvrir la totalité de l'écran. Des adultes (personnifiant la raison ?) apparaissent alors ; ils tentent de s'imposer mais la petite fille ne se laisse pas

faire ; le conflit intérieur qui agite Sientje est illustré par un changement d'échelle dans les personnages : dans un premier temps, beaucoup plus grands que l'enfant, ils redeviennent très petits, symbolisant la résistance de la fillette.

Activités possibles :

1. Faire raconter l'histoire : Repérer la situation initiale du film : une porte fermée derrière laquelle on entend des bruits de dispute et la situation finale : la porte s'ouvre et la maman de la petite fille apparaît. Faire distinguer dans les manifestations de la colère ce qui est de l'ordre de la réalité (la brutalité à l'encontre du petit ours, du mobilier) et ce qui est de l'ordre de l'imaginaire (les dessins, la confrontation avec les adultes).

2. Faire réfléchir sur les procédés cinématographiques utilisés par la réalisatrice pour traduire la colère de Sientje (voir ci-dessus analyse du cadrage et des valeurs de plan).

3. Faire « dessiner » aux enfants les étapes de leur propre colère (manifestations réelles et imaginaires) en incluant des dessins en gros plan.

4. Mise en réseau :

- trouver des images illustrant la colère.

- lecture d'albums sur le thème de la colère :

Meuhnisse et Picochon : Nina Ladden, Circonflexe, 1999

La brouille : Claude Boujon, Editeur : Ecole des loisirs

Une grosse colère: Didier Dufresne et Armelle Modéré, Editeur : Mango jeunesse

L'abécédaire de la colère: Emmanuelle Houdart, Editeur : Thierry Magnier

Les colères d'Albert : Françoise Laurent

Thomas n'a peur de rien : Christine Nauman Villemein, Kaléidoscope

Des larmes aux rires, les émotions et les sentiments dans l'art : Claire d'Harcourt, Editeur : Seuil, le funambule

Quelle émotion ?! : Cécile Gabriel, Mila Editions

Frimousse : Nicolas Smee, Gallimard Jeunesse

L'hiver de Léon

Propos d'Antoine Lanciaux, scénariste du film : « Je me suis toujours intéressé aux contes traditionnels, j'apprécie leurs drôleries, leurs structures et leurs aspects symboliques...C'est une structure, un outil de plaisir qui peut mieux aider les enfants à comprendre la famille, le monde, l'univers dans lequel ils évoluent.... Je voulais en écrire un et j'ai choisi le thème de l'adoption et de l'abandon. J'ai relu « Sans famille », « Oliver Twist », « Jacquou le croquant » et ces thèmes m'ont beaucoup touché... J'ai poursuivi ma recherche sur des contes spécifiques et je suis arrivé à « Jean de l'ours »...Je me suis posé la question de comment parler de l'adoption aujourd'hui. J'ai voulu dire que l'adoption n'est pas un abandon d'enfant, mais un enfant que l'on confie. C'est de l'ordre de l'Amour... Pour moi, il est clair que Léon est issu d'une histoire d'amour... ».

Propos de Pierre-Luc Granjon, réalisateur du film : « Pour moi, le sujet c'est Léon qui se découvre différent des autres, et qui va s'apercevoir que ça ne va pas devenir un problème et que sa vie va être truffée d'aventures. Il l'accepte quand il prend conscience de tout ce qu'il a vécu avant ».

Propos de Pascal Lenôtre, réalisateur du film : « Le sujet du film ? Pour moi, c'est le passage entre l'enfance et l'adolescence : la première fois où l'on comprend que l'univers le plus important c'est le monde extérieur et non plus sa famille. C'est là que l'on découvre que l'on va affronter seul un univers que l'on ne connaît pas, c'est dangereux et merveilleux ! ».

Léon, un jeune ours adopté par un couple d'apiculteurs, part délivrer la petite princesse Mélie Pain d'Épice tombée entre les mains de l'ogre des montagnes puis de Boniface, le faiseur d'histoires. Aidés d'objets magiques, Léon et ses compagnons Hannibal l'éléphant et le hérisson râleur surmonteront les épreuves : Léon non seulement sauvera la princesse mais rendra au roi la clef égarée du coffre où il a enfermé son trésor. Sa quête lui permettra également d'accepter sa différence et il retrouvera ses parents adoptifs.

Le film offre la possibilité aux élèves d'aborder plusieurs thèmes universels comme ceux de l'identité, de la famille, de la différence, de l'amitié et de l'amour à travers l'univers d'un conte merveilleux. Il leur permet également de découvrir quelques aspects d'une période historique, celle du Moyen-âge : la société féodale, les distractions, l'architecture, la vie au château-fort ... Les auteurs du film ont choisi de s'inspirer d'images médiévales pour les décors du film ; ce parti-pris graphique permettra d'initier les élèves à l'art du Moyen-âge (le traitement de l'espace, les couleurs et leur symbolique, les enluminures).

Activités possibles :

1. La technique d'animation

Un film en volumes animés : Des marionnettes de latex modelé et patiné animées et filmées image par image,

Le tournage a duré 3 mois avec 4 opérateurs.

Des effets ont été rajoutés par ordinateur :

- le « Compositing » : à partir d'un fond bleu au tournage, on remplace tout ce qui est bleu par des éléments de décor.
- le travail avec photos numériques qui permet de faire des incrustations au moment du tournage.

Des illustrations accompagnées d'explications sur la technique d'animation et sur la production à l'adresse suivante :

<http://folimage.over-blog.com/categorie-10926849.html>

2. Le conte

L'histoire qu'on fera raconter aux élèves, éventuellement pour les plus jeunes en s'appuyant sur les illustrations de l'album tiré du film et édité chez Nathan.

La légende de Jean de l'Ours

La quête de Léon est inspirée de celle de Jean de l'Ours, personnage légendaire du pays d'Oc, né des amours forcées d'une bergère et d'un ours, qui finira par devenir roi en sauvant une princesse. Cette légende pourra être racontée aux élèves en prolongement. On pourra également faire trouver tous les contes auxquels les réalisateurs font référence dans le film :

Blanche Neige (la mère de Léon se pique le doigt)

La princesse aux petits pois (les petits pois chez l'ogre)

Pinocchio (Boniface, le bonimenteur)...

Les personnages : faire retrouver les principaux personnages, les décrire, les dessiner...

Amener les élèves à comprendre leur dualité ou complexité ainsi que leur évolution ; faire recenser les exemples :

Boniface et son statut particulier présent dans son nom « le faiseur d'histoires » : à la fois personnage et auteur du conte, la marionnette de Boniface a d'ailleurs deux faces alternant systématiquement et de façon très rapide. (À noter son capuchon de loup et le symbole que cet animal représente au moyen-âge, animal craint qui stimulait également l'imaginaire (contes, fables).

Faire repérer le moment où son caractère fourbe se révèle de façon explicite. Le dénouement de l'intrigue est particulièrement intéressant à étudier et on pourra montrer le rapprochement de la séquence introductive du film avec les dernières paroles, prononcées pendant le générique de fin (« Depuis ce temps là, sur terre, les hommes et les ours vivent ensemble. [...] Quant à moi, on ne m'a pas encore attrapé. La preuve en est... toute cette histoire, c'est moi qui vous l'ai racontée»). Faire ainsi comprendre le rôle joué par Boniface dans le lancement de la rumeur sur l'ogre.

La princesse Mélie qui n'est pas la princesse fragile et effacée de certaines histoires et qui se fait passer pour une villageoise (rechercher d'autres contes dans lesquels le héros ou l'héroïne endosse une autre identité).

Léon qui vit mal son adoption et surtout sa différence mais qui doit abandonner ses parents pour se « trouver ».

L'ogre un monstre impressionnant décrit par Boniface mais que paradoxalement on ne voit jamais en entier ; sa tête ne nous est jamais montrée ce qui finalement le rend encore plus inquiétant.

3. L'adoption

L'hiver de Léon, comme tous les contes merveilleux, a une fonction « thérapeutique » : Léon traverse une crise identitaire, adopté par des parents humains, il souffre de sa différence car il est un ours. Sa quête et les épreuves qu'il doit surmonter vont lui permettre de s'accepter. On pourra poursuivre la réflexion sur l'adoption et sur la différence à partir des albums suivants :

-Foufours découvre un secret, Gérald Stehr, Frédéric Stehr, Ecole des Loisirs (L')/Pastel, 2002

-Les questions de Célestine » Gabrielle Vincent, Casterman, 1982

-Nina a été adoptée, Saint-Mars Dominique, collection ainsi va la vie, Edition Calligram, 1998

-Pourquoi j'ai pas les yeux bleus ?, Anne Vantal, Jean-François Martin, Actes-Sud Junior, 2003

-En attendant Timoun, Geneviève Casterman, Pastel, L'école des loisirs, 1999

-Anika - Le jour où la famille s'est agrandie, Sabine Cotte, Rue du Monde, 2006

-Mon carnet Vietnamien, Marie Sellier, Nathan, 2005

-La naissance de Célestine, Gabrielle Vincent, 2004

3. Le Moyen-âge

Le film sera l'occasion de faire travailler les élèves sur une période historique le moyen-âge : la société féodale, les distractions, l'architecture, la vie au château-fort ...

Fiches Moyen-âge à l'adresse suivante <http://www.cinemaodyssee.com/tonodyssee/>

4. L'hiver

L'histoire se déroule l'hiver ; cette saison qui précède le renouveau du printemps symbolise évidemment le parcours initiatique de Léon, en quête d'une identité. Les paysages de neige permettent également aux réalisateurs de créer un espace particulier qui image bien l'état psychologique de Léon, par exemple sa solitude dans la séquence après que le hérisson l'ait rejeté. Cette séquence peut d'ailleurs faire penser au court-métrage du dessinateur et peintre animateur russe Youri Norstein, **Un hérisson dans le brouillard** (1975). Ce film raconte l'errance dans des lieux pourtant familiers d'un petit hérisson à la recherche de son ami ours car la brume fait naître un monde onirique, à la fois fascinant (un cheval blanc, un éléphant lui apparaissent) et effrayant (une chauve-souris le frôle).

Activités :

Collecter des reproductions de paysages d'hiver (photographies, tableaux).

Les photocopier.

Les utiliser comme support pour y mettre en scène les personnages du film en s'inspirant ou non du scénario (dessin, volume...).

Cuno Amiet, Le grand hiver, 1904, musée d'Orsay

John Henry Twachtman (1853-1902), Round Hill Road, Smithsonian american art museum Washington

Jules Bastien-Lepage, Effet de neige, Damvillers, vers 1882

5. La référence à la peinture médiévale

Les réalisateurs, le décorateur Samuel Ribeyron, ont voulu restituer l'esthétique de l'iconographie du Moyen-âge, sans oublier l'univers sonore médiéval, grâce à la musique originale de Normand Roger. La ville du film, par exemple, doit beaucoup aux représentations des cités que l'on peut admirer dans les luxueux manuscrits des derniers siècles du Moyen-âge. Le film sera l'occasion d'initier les élèves à la peinture médiévale.

A consulter <http://classes.bnf.fr/ema/index.htm>

Echelles et proportions

Le graphisme de *l'Hiver de Léon* reprend les codes esthétiques de l'époque médiévale. Il nous plonge ainsi dans un univers qui ne se soucie pas de réalisme visuel. Le Moyen Age ne respecte pas les règles de perspectives qui ont ensuite été instaurées par les artistes de la Renaissance. Les peintres, jusqu'au 15ème siècle privilégient les qualités narratives de l'image, au détriment d'un traitement réaliste ; l'artiste met en scène des personnages qui sont placés et figurés selon des rapports symboliques. L'unité de temps et l'unité d'espace n'ont plus d'importance. Un même personnage peut apparaître plusieurs fois dans un même tableau. La taille de celui-ci est déterminée par sa position dans la hiérarchie sociale ou religieuse. Les réalisateurs de *L'hiver de Léon* reprennent ce procédé et les personnages changent de taille en fonction des événements. Ainsi le conteur, Boniface est représenté tel un géant lors qu'il s'adresse aux villageois. Sa taille est liée à l'impact qu'il a sur les gens car il sait les captiver (Cf. le joueur de flûte de Hamelin) ; elle symbolise le pouvoir de la narration, du conte.

Un espace théâtral

La peinture gothique existe sous forme de miniatures (la vie des nobles y est représentée) et de retables, tableaux religieux sur bois de plusieurs pièces, qui viennent pallier l'absence de fresques sur les pierres nues des cathédrales. La narration évoquée dans l'image doit être simple et accessible à tous. Le fidèle habitué à la symbolique des motifs utilisés à l'époque, reconnaît aisément l'objet du tableau. La mise en page se prête même quelquefois à la disposition en cases dans lesquelles le personnage principal est représenté à divers moments importants de son existence. L'unité de lieu et de temps n'apparaîtra dans les tableaux qu'avec la renaissance et l'invention de la perspective linéaire. (**Giovanni del Biondo "Saint Jean-Baptiste" vers 1365**). On retrouve ce travail de construction de l'espace dans *l'Hiver de Léon* (l'intérieur du château de Balthazar Ville ou de la tour de l'ogre). Les pièces sont montrées de face et l'espace fractionné par des colonnes (la chambre de Mélie) ou pareillement à un retable (les divers étages du château). Le roi souhaite cacher son trésor, le spectateur le voit évoluer à travers les cases de façon totalement incohérente ce qui traduit une volonté de brouiller les pistes afin de cacher son trésor en lieu sûr. Ce jeu avec l'espace n'est pas sans rappeler **le splitscreen cinématographique** (= effet consistant à diviser le cadre à des fins stylistiques ou narratives en plusieurs parties présentant des images différentes : plusieurs scènes différentes, ou bien plusieurs perspectives différentes d'une même scène). En effet, cette séquence nous permet de suivre deux actions : le parcours du roi mais également celui de la princesse qui arpente un autre chemin. L'espace théâtral (la scène et les coulisses) est clairement figuré dans la séquence se déroulant dans la tour de l'ogre. Léon se retrouve sur une surface qui s'apparente à une scène, les rideaux sont tirés. Il entend la discussion entre l'ogre et Boniface « derrière les rideaux », en coulisses.

Faire repérer aux élèves les mouvements de décors, fréquemment utilisés dans le film :

-À la manière du rideau de scène qui s'ouvre : par exemple la femme qui donne Léon à ses parents adoptifs. Les arbres se retirent soudainement pour la laisser apparaître. Ils se referment de la même manière lorsqu'elle s'en va. Ce même procédé est parfois utilisé comme ellipse ou transition : lorsque le roi décide d'aller cacher son or, les murs du donjon où il se trouve s'écartent. Ils laissent place à un autre décor : la chambre de Mélie. Le roi y discute avec sa fille.

-Les décors qui bougent dans la scène de rencontre entre Léon et le hérisson à la manière des spectacles de marionnettes ou des livres animés.

Des décors inspirés de l'art de l'enluminure

Les enluminures, c'est à dire l'ensemble des éléments décoratifs et des images présents dans les manuscrits, peuvent être classés ainsi :

Les miniatures : petites scènes peintes à caractère figuratif.

Les lettrines historiées : initiales comportant, dans les espaces libres de la lettre, des scènes, des personnages permettant d'anticiper le contenu du chapitre.

Les lettrines ornées : initiales décorées de motifs géométriques, de végétaux, d'animaux, de personnages.

Les lettrines dorées : initiales dorées sur fond peint, souvent en deux couleurs, et rehaussées de motifs filiformes.

Les lettrines construites : constituées d'éléments assemblés, personnages, éléments architecturaux...

Les lettrines colorées : initiales ornées de simples motifs et mises en relief par une seule couleur.

Les bordures et les encadrements : structures décoratives placées en entête, en marge, entre les paragraphes ou en fond de page. A l'origine, ils sont rattachés à l'initiale dont ils constituent un développement.

Les images de l'Hiver de Léon ont été réalisées à la manière des enluminures qui avaient pour vocation dans les livres médiévaux de décorer les ouvrages mais aussi d'accompagner la narration. Le mot "enluminure" tire plutôt son origine du mot latin "illuminare" qui signifie mettre en lumière, rendre lumineux. Ces images étaient très précieuses. En effet, posséder un livre était l'un des signes les plus éclatants du pouvoir médiéval.

Les cadres utilisés dans les enluminures sont employés dans le film pour mettre en valeur un personnage ou pour pointer un détail important : par exemple la clé du coffre à trésor ou la pomme magique à la manière d'un zoom.

On retrouve dans plusieurs images du film les fonds caractéristiques des miniatures. Dans l'imagerie médiévale, ce n'est que tardivement que le ciel et le paysage ont été représentés : on utilisait des fonds de couleurs ou des motifs particuliers. On retrouve cette esthétique dans certaines scènes du film. Par exemple au début, lorsque le conteur se donne en spectacle. Un damier mauve avec des motifs dorés sert de fond. On le retrouve plus loin dans le film lorsque Léon se fait agresser par un homme en armure.

Arts visuels : réalisation de lettrines - Un site à consulter : http://enlumineor.com/decouverte_enluminure.html

Les couleurs

Les réalisateurs du film ont été attentifs à utiliser plus spécifiquement les couleurs en usage au Moyen-âge, en particulier l'azur, couleur emblématique de l'Occident chrétien. Cette couleur correspondait au commandement et la dignité du rang élevé de celui qui la portait. Le rouge issu de la racine de la garance était également beaucoup utilisé et symbolisait la puissance, la force mais aussi l'orgueil et la colère suivant le contexte. Une couleur était « bannie », le jaune, couleur de la fausseté et de la trahison (Judas est ainsi toujours représenté vêtu de jaune, la barbe et les cheveux roux). L'or, très souvent utilisé à partir du XIIe siècle, était considéré comme le « bon jaune », symbole de la richesse, la noblesse et la foi.

Béatrice Barette, Christine Richard, Isabelle Ganon
Conseillères Pédagogiques Arts Visuels – Académie de Rouen

Le Dessin animé

Par Marcel Jean

Spécialiste du cinéma d'animation

À l'origine, le dessin animé était fabriqué sur papier. Les œuvres de pionniers comme le Français Émile Cohl (*Fantasmagorie*, 1908) et l'Américain Winsor McCay (le créateur de *Gertie le dinosaure*, 1914) ont été réalisées sur ce support. Cependant, le fait que le papier était opaque entraînait plusieurs difficultés. D'abord, le cinéaste ne pouvait pas conserver les parties immobiles de son dessin et ne remplacer que les parties mobiles. Ensuite, il faisait face à des problèmes de stabilité et à un inévitable effet de sauttillement. Enfin, cela limitait les effets de perspective.

Les expériences menées à New York, dans la première moitié de la décennie 1910, par le Québécois Raoul Barré, allaient préparer le terrain à la généralisation de l'animation sur cellulo. Barré fut le premier à utiliser un support transparent, en l'occurrence le verre. Après lui, les Américains Earl Hurd (1914) et John Randolph Bray (1915) firent breveter la technique d'animation sur cellulo. En quoi consiste plus précisément cette technique? Après qu'un dessin de fond (ou décor) a été réalisé sur papier, sur carton ou sur toile, on pose dessus un cellulo de façon que, par effet de transparence, les éléments dessinés sur le cellulo s'intègrent au décor. On peut superposer ainsi plusieurs celluloses, ce qui permet une importante économie de travail – toute partie immobile n'ayant pas à être redessinée – ainsi que de spectaculaires effets de perspective.

La production des grands studios américains (Disney, Warner, MGM, Hanna-Barbera) a été essentiellement réalisée à partir de cette technique, qu'on a ensuite modifiée (utilisation de décors en trois dimensions par les frères Fleischer, usage de la caméra multiplane, etc.). Pour l'essentiel, la méthode reste cependant la même, c'est-à-dire qu'il s'agit de tracer à l'encre des formes qui seront ensuite colorées, le plus souvent à la gouache. Chaque image filmée étant le fruit de plusieurs étapes, cette technique favorise la division du travail, principe qui a été adopté dès l'origine par Bray et les chefs de studio qui l'ont suivi.

C'est en 1990 que Walt Disney Pictures abandonne la technique du cellulo (*Bernard et Bianca en Australie*) en faveur d'un système permettant de colorer et d'assembler les dessins après les avoir numérisés. Progressivement, les autres sociétés lui emboîteront le pas.

L'Animation à trois dimensions

Par Marcel Jean

Spécialiste du cinéma d'animation

C'est par l'expression « animation à trois dimensions » qu'on désigne l'animation de marionnettes, la pixillation et l'ensemble des techniques dérivées de ces dernières; citons, par exemple, l'animation de structures de pâte à modeler, qu'on appelle en anglais claymation, technique qui fait la gloire de cinéastes comme l'Américain Will Vinton, l'Anglais Nick Park et le Russe Garri Bardine.

Ces techniques ont en commun d'exiger du cinéaste qu'il tienne compte d'éléments de mise en scène très proches de ceux avec lesquels compose le réalisateur de prises de vues réelles. En effet, dans l'animation à trois dimensions, l'éclairage, les mouvements de caméra, le choix de l'objectif, la profondeur de champ et les rapports spatiaux entre les éléments ne sont pas virtuels, comme en dessin animé, mais plutôt réels, comme dans les films de fiction avec acteurs.

L'animation de marionnettes, qu'on appelle aussi « animation de poupées », trouve son origine dans la tradition millénaire du théâtre de marionnettes. Cette tradition fait partie de la culture populaire d'Europe centrale depuis des siècles, ce qui explique pourquoi c'est dans cette partie du monde que l'animation de marionnettes s'est d'abord implantée. Le Russe Ladislav Starewitch, avec des films comme ***La vengeance de l'opérateur cinématographique*** (1912), a été le premier maître de cette technique. Il fut bientôt suivi dans cette voie par plusieurs animateurs russes, mais surtout tchèques, le plus célèbre étant Jiri Trnka (***La Main***, 1965). C'est un autre Européen, le Hongrois George Pal, qui a imposé cette technique aux États-Unis, au début des années 1940. Au Japon, Kihachiro Kawamoto, formé à Prague par Trnka, s'est inspiré du théâtre de marionnettes japonais (le bunraku) dans des films comme ***Le Temple Dojoji*** (1976).