

## Fiche pédagogique

Cours-  
métrages  
d'animation

Projetés dans le cadre de  
« Planète Cinéma »

## FIFF

26° Festival International  
de Films de Fribourg  
24-31.03.2012

Programme de courts-  
métrages d'animation du sud  
et de l'est choisi par  
Georges Schwizgebel.

**Réalisation :** Santiago «Bou»  
Grasso, Guilherme Marcondes,  
Rajesh Chakraborty, René  
Castillo, Koji Yamamura, Mirai  
Mizue, Masaki Okuda, Atsushi  
Wada, Saori Shiroki, Mang  
Zhong, Jee-young Park.

Versions originales, sous-titres  
français-allemand.

Durée : 76 minutes

Public concerné : dès 12 ans.



**The Employment / El Empleo** (Santiago «Bou» Grasso, Argentine, 2008, 6'19")

Lors de son trajet habituel vers son travail, un homme est immergé dans une société où les êtres humains sont utilisés comme des objets. Ce cauchemar hilarant a remporté une centaine de prix dans les festivals internationaux.

Né en 1979 à Buenos Aires, Santiago «Bou» Grasso est illustrateur, animateur et bédéaste. Il a été sélectionné en 2005 au Festival international du film d'animation d'Annecy avec *La Cara de la Luna*.

**Tyger** (Guilherme Marcondes, Brésil, 2006, 5')

Un tigre géant sème la panique dans une ville où les spectateurs d'un match de football se transforment en insectes volants, les voitures en escargots et des néons en arbres.

Guilherme Marcondes, animateur sollicité pour l'habillage visuel de MTV, Cartoon Network ou Microsoft, s'est inspiré du poème de William Blake *The Tiger*, pour un mélange de techniques au rythme effréné et hypnotique.

**Dhak/Drum** (Rajesh Chakraborty, Inde, 2002, 3'07)

Inspiré par la Durga Puja, l'une des plus grandes fêtes religieuses indiennes, Dhak est, à partir d'un petit garçon qui tape sur un tambour, une plongée onirique de trois minutes au cœur des festivités et des instruments.

Par bien des aspects de son travail et de son univers visuel, Rajesh Chakraborty pourrait être l'héritier indien de Georges Schwizgebel. Homme orchestre, il a conçu Dhak, y compris sa musique, durant son cursus au National Institute of Design d'Ahmedabad en 2002.

**Hasta los huesos** (René Castillo, Mexique, 2001, 12')

Un homme qui vient de passer de vie à trépas est accueilli au pays des morts par une charmante hôtesse qui lui fait découvrir que l'au-delà est le lieu d'une fête éternelle. Depuis 1996, René Castillo réalise des courts métrages, produit des publicités animées et dirige des ateliers d'animation.



**The Old Crocodile** (Koji Yamamura, Japon, 2005, 12'35")

Inspiré par le récit de Leopold Chauveau *Histoire du vieux crocodile* (1923), Koji Yamamura s'amuse du drame d'un très très vieux croco, si vieux qu'il a assisté à la construction des pyramides, et qui souffre tellement de ses rhumatismes qu'il ne parvient plus à attraper la moindre proie. Alors il décide de manger son petit-fils.

## Discipline et thèmes concernés

### Formation générale, MITIC

Définir ce qu'est un court-métrage d'animation et aborder quelques notions techniques propres à la lecture d'une image. Observer le rôle de la musique et de la bande son et leur influence sur la narration.

Décoder la mise en scène de divers types de messages (exploration des principaux éléments qui composent une image fixe ou animée (*cadrage, couleur, lumière, profondeur de champ, rythme, mouvement, champ/hors-champ, plans, mise en scène,...*)) et du rapport entre l'image et le son.

**FG 21 du PER**

Exercer des lectures multiples dans la consommation et la production de médias et d'informations (apprentissage à favoriser : étude de productions médiatiques à l'aide d'outils d'analyse du message et du support (stéréotype, portée sociale du message, grammaire de l'image et du son, aspect subliminal, points forts et limites du support...))

**FG 31 du PER**

### Arts

Développer l'attention, la curiosité en contact avec divers objets artistiques, divers environnements sonores, musicaux ou environnementaux. Échanger autour de ses propres perceptions et de celles des autres.

**A 22 AV et A 22 MU du PER**

Comparer et analyser différentes œuvres artistiques  
**A 34 AV du PER**

(Suite en page 3)

Né en 1964 au Japon, Koji Yamamura a réalisé son premier dessin animé à l'âge de 13 ans. Dix ans plus tard, diplômé de la Tokyo Zokei University, il a fondé le studio Yamamura Animation Inc. Il a notamment été nommé aux Oscars 2003 pour *Atama Yama* (Mt. Head) qui a remporté le Cristal du Festival international du film d'animation d'Annecy.



**Modern No 2** (Mirai Mizue, Japon, 2011, 4')

Projeté à la Mostra de Venise 2011, *Modern No 2* poursuit, avec le vertige de ses figures linéaires, un parcours personnel qui a vu l'œuvre de Mirai Mizue célébrée aussi bien à Annecy qu'à Zagreb, Ottawa ou Hiroshima.

Depuis 2003, le Japonais Mirai Mizue, né en 1981, travaille sur du papier d'architecte où il cherche à dépasser les limites de l'animation et du dessin par ordinateur en utilisant uniquement des éléments minimaux et géométriques.

**A Gum Boy** (Masaki Okuda, Japon, 2010, 3'50")

Un petit garçon mâchouille son chewing gum avec tant d'application et si vigoureusement qu'il dérange tous ses camarades de classe. Sorti de l'école, il s'accroche à un ballon rouge gonflé à l'hélium et l'imagine s'envolant très haut dans le ciel et croisant toutes sortes d'objets volants.

Né à Yokohama en 1985, Masaki Okuda a été diplômé en design en 2009, avant de poursuivre ses études à la School of Film and New media de l'Université de Tokyo.

**The Mechanism of Spring** (Atsushi Wada, Japon, 2010, 4'20")

L'arrivée du printemps provoque une excitation, chez les animaux mais pas seulement, qui fait tout basculer dans un univers étrange et absurde où le surréalisme bourgeonne de partout. Un rêve éveillé qui a obtenu une sélection remarquée à la Mostra de Venise 2010.

Inspiré par la peinture traditionnelle nippone, Atsushi Wada, né en 1980, a étudié à l'Université d'Osaka, puis à l'Institut des Arts de Tokyo où le

grand animateur Koji Yamamura (cf. *The Old Crocodile*) fut l'un de ses professeurs.

**Woman Who Stole Fingers**, (Saori Shiroki, Japon, 2010, 2'45")

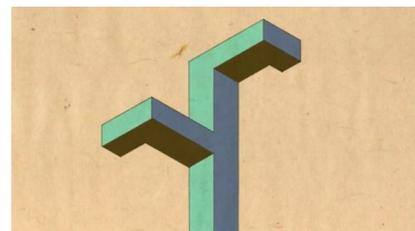
Un petit garçon, dont la mère a lâché la main, se voit privé de ses doigts. Pire, ceux-ci se transforment en larves et se séparent de sa main. Comment pourra-t-il grandir sans ses doigts ? En 2010, cette question et l'animation de Saori Shiroki (qui a absolument tout signé sauf le son de son film) ont fasciné maints festivals, à commencer par Annecy.

Née en 1984, la Japonaise Saori Shiroki a réalisé *Woman Who Stole Fingers* dans le cadre de son travail de fin d'études à l'Université des Arts de Tokyo.

**A Clockwork Cock** (Mang Zhong, Xu An, Xi Chen, Chine, 2009, 11'30")

Un jeune garnement a passé sa scolarité en retenue et en silence dans le bureau d'une jeune institutrice. Cette éducation à l'écart de ses camarades lui donne une envie, une seule : devenir un étudiant modèle dès qu'il sera grand !

An Xu est un ancien élève de l'Academy of Arts and Design de l'Université de Tsinghua. Ses réalisations ont trouvé leur place, dès *Who Kill Me* en 2003, dans les expositions d'art contemporain chinoises. Il a également réalisé des mini-séries TV.



**Camels** (Jee-youn Park, Corée du Sud, 2011, 10'30")

Sélectionné en 2011 dans tous les festivals sud-coréens, de Pusan à Jeonju, *Camels* croque les retrouvailles d'un couple séparé depuis des années. Mais tandis que l'homme se met en quête de quelque chose dont il n'a aucune idée, la femme, elle, a le sentiment de marcher dans le désert, encombrée par un corps et un cœur froid.

Née en 1974 à Sacheon, la Sud-Coréenne Jee-youn Park a signé, *Camels* compris, trois courts métrages.

### Sciences humaines et sociales

Appréhender quelques éléments socio-culturels des pays de provenance de chacun des films de manière à mieux comprendre les réalités qu'ils décrivent.

Identifier les relations existant entre les activités humaines et l'organisation de l'espace, en questionnant les besoins (culturels, économiques, ...) des sociétés et les activités déployées pour les satisfaire.  
**SHS 21 et 23 du PER**

Analyser l'organisation collective des sociétés humaines d'ici et d'ailleurs à travers le temps  
**SHS 32 du PER**

### Langues, Français

Savoir résumer un film et en tirer les thématiques principales. Argumenter autour d'un thème.

Identifier différents genres oraux, le thème abordé et des différents aspects traités dans le texte. Produire des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante.  
**L1 23 et 24 du PER**

Produire des textes oraux de genres différents adaptés aux situations d'énonciation  
**L1 34 du PER**

## Commentaires

Ce programme de courts-métrages sélectionnés par le cinéaste d'animation Georges Schwizgebel pour le Festival du Film de Fribourg permet d'avoir une appréciation relativement étendue des différentes techniques et moyens d'expression en matière d'animation. Il est, en effet, intéressant de voir, tant sur un plan formel que sur un plan narratif, les possibilités qu'offre ce médium pour s'exprimer, tantôt avec humour, tantôt en jouant sur le registre fantastique, sur des réalités socio-culturelles, pour raconter une histoire et emmener le spectateur dans des univers particuliers.

Georges Schwizgebel est né en 1944 à Reconvillier, dans le Jura bernois. De 1960 à 1965, il étudie la peinture à l'école des Beaux-Arts et

des Arts décoratifs de Genève où il fait la connaissance de Daniel Suter.



C'est avec lui que, touchés par la grâce du film d'animation via le Festival d'Annecy, ils fondent en 1971 et avec Claude Luyet, le studio d'animation GDS. Depuis *Patchwork*, en 1970, Georges Schwizgebel a réalisé une vingtaine de courts-métrages d'animation, reconnus dans le monde entier.

## Objectifs

- Être capable de **regarder** un film d'animation en étant conscient de ses composantes formelles (technique, cadrage, prise de vue, bande son, séquences, traitement de l'image....)
- **Identifier** quelques paramètres culturels propres au pays d'origine du film et qui favorisent la compréhension du propos.
- **Repérer** le rôle des personnages et des différents éléments, au niveau narratif et symbolique.
- **Identifier** différentes formes d'expression orale, plastique, musicale, médiatique, gestuelle et symbolique.
- **Argumenter** son impression sur un film.

## Pistes pédagogiques



### Avant la projection

- 1) Présenter ce qu'est un **court-métrage d'animation**, la spécificité du format, ses différentes techniques et les processus de réalisation (éventuellement montrer les dessous d'un studio d'animation, dans le DVD "Les

5 univers du matou"). Faire participer l'élève en lui demandant quels films d'animation, tous formats confondus, il a vu et quelles techniques étaient utilisées.

- 2) Faire une recherche (sous forme de petits exposés réalisés par groupes d'élèves, par exemple) sur quelques **notions formelles** qui permettent d'appréhender un film. On peut se limiter à quelques notions simples et principales : par exemple, évoquer la différence entre court, moyen et long-métrage, puis, pour le cadrage, aborder la notion de gros plan, pour la prise de vue, celle de plongée et contre-plongée, de caméra subjective et objective, de

travelling ainsi que l'idée de séquence et la dimension de la bande son et des bruitages.

- 3) Rendre l'élève attentif à ces **différentes composantes** avant de regarder le film, afin qu'il soit en mesure de les identifier durant la projection.



- 4) Faire une recherche sur les pays d'origine des courts-métrages et certains **aspects socio-culturels**. Dans certains cas, le maître veillera à préciser le terrain d'investigation (p.ex: le dessin traditionnel japonais (*nihon-ga*), le *shamisen*, la fête de Durga Puja, le poème *The Tiger*, les dessins d'Escher, la Catrina, le *mezcal*...), comme ces éléments participent d'une bonne compréhension des films.

## Après la projection

- 1) Constituer plusieurs groupes d'élèves et leur demander de résumer en quelques mots chaque film et de relever les **techniques d'animation** et les procédés cinématographiques qu'ils ont pu y observer.
- 2) Observer et comparer l'**impression** que donnent les différentes techniques, la relation de la bande-son à l'image, le mode narratif, le géométrique vs. figuratif, le schéma narratif réaliste vs. onirique et le ton adopté par le réalisateur.

## *The Employment / El Empleo*

### Réification de l'homme D'un point de vue thématique

- 1) Résumer le film en quelques mots. Le thème est-il abordé avec humour ? Quel genre d'humour ?

- 2) Comment comprend-on le titre après avoir vu le film ? Etudier l'effet de surprise qu'il opère. ([jeu sur emploi dans les acceptions : travail et usage](#))
- 3) Etudier la chute et l'effet théâtral ([le personnage fait un salut](#)). En quoi elle sert-elle le propos ? Montre-t-elle l'engagement ou le non-engagement du réalisateur ? ([le fait, non seulement qu'elle existe, mais qu'elle se trouve après le générique de fin](#))
- 4) Aborder la thématique de la place de l'être humain dans notre société marchande et consumériste. Qu'est-ce que le film en dit ?
- 5) Qu'est-ce que l'élève peut observer à ce niveau autour de lui ? Quelles sont, par exemple, les places qu'occupent l'ordinateur, Internet, le téléphone portable dans son quotidien ? Comment ces moyens sont-ils utilisés dans les interactions et les relations humaines ? L'amener à réfléchir comment ses grands-parents faisaient avant qu'ils n'existent.



### D'un point de vue formel

- 1) Quelles sont les techniques utilisées ? Quelle est la différence de traitement entre le premier plan, les personnages ([animation 2D](#)), et le deuxième plan, le décor ([dessin papier](#)) ? Est-ce efficace par rapport au propos du film ([l'homme est chosifié, le décor constitué d'objets est en deux dimensions, ce qui invalide leur utilisation](#)) ?



- 2) Observer la bande-son ([bruitages](#)). Quel effet produit-elle ? Le fait que ce ne sont que des bruitages d'objets sert-il le propos ? L'absence de

- dialogue a-t-elle une influence sur notre perception du film ? En quoi sert-elle le propos (accentue la non-humanité) ?
- 3) Etudier les divers effets de surprise produits par le passage d'un plan à un autre. Par exemple, celui du plan sur les pieds au plan moyen, lors de la scène dans la rue. Ou l'intervention du gros personnage dans la scène de l'ascenseur.
  - 4) Comment comprend-on rétroactivement le début du film, le plan sur le réveil-matin « bonhomme » ? Est-ce efficace ?

### **Hasta los huesos**

#### **Acceptation de la mort**

#### **D'un point de vue thématique**

- 1) Résumer le film. Quel ton adopte le réalisateur pour traiter le sujet de la mort ?
- 2) Identifier les protagonistes principaux (le petit garçon, le mort, les deux vers, la chanteuse...). Quels sont leurs rôles respectifs (le garçon est le premier et dernier personnage à apparaître, l'effet de miroir entre les deux vers, la femme comme dieu passeur...) ?
- 3) Identifier l'utilisation d'un effet comme la sueur. Produit-elle le même effet et a-t-elle le même sens au moment où le personnage principal se retrouve face au chat-squelette ou au moment où la femme l'invite à danser ?
- 4) Aborder la thématique de la mort et de son acceptation. Quelle est l'évolution du

personnage principal par rapport à cela ?

- 5) Faire un tour du monde des conceptions de la mort sous forme de petits exposés par groupe d'élève, par exemple. En quoi la perception mexicaine est-elle particulière ?



#### **D'un point de vue formel**

- 1) Quelle est la technique utilisée ? En quoi est-elle efficace (permet de réaliser certains détail: cheveu au vent, larmes, sueur...) ?
- 2) Identifier les différentes séquences. S'agit-il de plans-séquences ? Les résumer une à une et détailler leur importance, leur efficacité et leur rôle narratif (remarquer les noirs entre certaines d'entre-elles et en observer l'effet. Rendre attentif aux inserts du ver. Quel effet cela prodigue ? Et celui du moustachu qui tire en l'air ? La séquence où le personnage sort du cadre lorsque la photo tombe. Quel est son rôle par rapport à la narration ? Etc..)
- 3) Commenter les plans et mouvements de caméra. Comment est-elle utilisée ? Où est-elle placée ? (par exemple, effet de caméra subjective du ver dans la bouteille)
- 4) Observer le rôle de la musique, tout au long du film. Quelles différences peut-on remarquer ? En quoi les effets sont-ils efficaces pour la narration ?

---

## **Pour aller plus loin**

### **A propos des notions cinématographiques:**

Articles Wikipédia sur les points cités

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Animation>

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Plong%C3%A9e\\_%28image%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/Plong%C3%A9e_%28image%29)

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Contre-plong%C3%A9e>

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Cam%C3%A9ra\\_subjective](http://fr.wikipedia.org/wiki/Cam%C3%A9ra_subjective)

[http://fr.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9quence\\_%28cin%C3%A9ma%29](http://fr.wikipedia.org/wiki/S%C3%A9quence_%28cin%C3%A9ma%29)

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Travelling>

[http://fr.wikipedia.org/wiki/Echelle\\_des\\_plans](http://fr.wikipedia.org/wiki/Echelle_des_plans)



**A propos des courts-métrages:**

***The Employment / El Empleo***

Site officiel

<http://www.opusbou.com.ar/>

***Tyger***

Site officiel

<http://guilherme.tv/Tyger-Short-Film>

***Hasta los huesos***

René Castillo, à propos de l'animation (interview en espagnol)

[http://www.golemproducciones.com/prod/renecastillo\\_may02.htm](http://www.golemproducciones.com/prod/renecastillo_may02.htm)

***Modern No 2***

Commentaire avec quelques pistes d'analyse

<http://nishikataeiga.blogspot.com/2011/09/mirai-mizue-debuts-modern-no-2-at-68th.html>

***A Gum Boy***

Commentaire avec quelques pistes d'analyse

<http://nishikataeiga.blogspot.com/2011/05/masaki-okudas-gum-boy-2010.html>

Article Wikipédia sur le Shamisen

<http://fr.wikipedia.org/wiki/Shamisen>

***Woman Who Stole Fingers***

Commentaire avec quelques pistes d'analyse

<http://nishikataeiga.blogspot.com/2011/06/woman-who-stole-fingers-2010.html>

**Découverte du cinéma d'animation :**

"[Animatou – Les 5 univers du matou](#)", DVD et dossier pédagogique. En médiathèque.

---

Aurélie de Morsier, Lausanne, février 2012.



Droits d'auteur : [licence Creative Commons](#)