



Drôle de grenier!

À partir de **6** ans
conseillé pour les primaires

Jiří Barta / Film d'animation / République tchèque / 2009 / 1h16 / couleur / VF

Dans un grenier poussiéreux, lorsque personne ne regarde, les jouets et vieux objets abandonnés là prennent vie : ils prennent le train pour aller au travail, écoutent la radio, jouent à pourchasser des dragons gonflables... Jusqu'au jour où la belle poupée Madeleine est enlevée par la Tête, tyran de l'Empire du mal. L'ours en peluche Nounours, la marionnette en bois de Prince charmant et la boule de pâte à modeler Schubert partent à sa rescousse, aidés par l'intrépide souris Sklodowska...

Scénario :
Jiří Barta et Edgar Dutka
Caméra :
Ivan Vít
Musique :
Michal Pavlíček
Montage :
Lucie Haladová
Son :
Marek Musil et Petr Lenděl
Conception visuelle :
Jiří Barta
Animation :
Alfons Mensdorff-Pouilly,
Jan Štencel, Michal Kubiček, Štefan Martaus
Production :
Bio Illusion
Coproduction :
Télévision tchèque, UPP,
Krátký film, Continental
film (Slovaquie), At armz
(Japon)



Né en 1948 à Prague, Jiří Barta étudie à la chaire de graphisme cinématographique et télévisé de l'École des Arts appliqués avant d'y enseigner comme assistant. Il commence à tourner ses premiers

films d'animation à la fin des années 1970 et se fait vite faire remarquer comme un réalisateur au talent remarquable : son troisième court métrage, *Disc-jockey*, est d'ailleurs sélectionné en compétition au festival de Cannes de 1981. L'année d'après, il est engagé par le prestigieux Studio Jiří Trnka où il tourne six films qui lui valent de nombreux prix et achèvent de le consacrer comme un des figures majeures de la génération d'après-guerre du cinéma d'animation, aux côtés de Jan Švankmajer, le Russe Iouri Norstein ou l'Estonien Priit Pärn. Ses films les plus reconnus sont alors *Le Monde disparu des gants*, paraphrase animée de l'histoire du cinéma, et le long métrage *Le Joueur de flûte* de Hamelin, lui aussi présenté à Cannes, dans la section Un certain regard de 1986. En 1989, il participe au film collectif *Animated Self-Portraits*,

coréalisé par des personnalités comme Osamu Tezuka, Bill Plympton, Kihachiro Kawamoto ou Dušan Vukotić. Paradoxalement, alors que la chute du régime communiste entraîne l'abolition de la censure – avec laquelle il avait eu à négocier plus d'une fois –, la nouvelle situation économique advenue avec l'arrivée de la démocratie en République tchèque le prive de financements stables et, après plus de dix ans de travail acharné, il ne parvient finalement pas à achever son adaptation du *Golem* de Gustav Meyrink. En 1992, il devient directeur de la chaire de graphisme cinématographique et télévisé de l'École dont il est issu. Il collabore à des projets de cinéma de fiction (*Le Chalet à loups* de Věra Chytilová, *Le Labyrinthe* de Jaromil Jireš) ou de théâtre (spectacle Ibn Battuta, au Koweït, proche du principe de théâtre total de la Lanterne magique). En 1996, il est appelé à créer sa version du logo de MTV. Enfin, son film *L'Année tchèque*, présenté en 2005 à l'exposition universelle d'Aichi le propulse à nouveau sur le devant de la scène et lui permet de tourner *Drôle de grenier!*, distribué aux quatre coins du monde depuis (aux États-Unis, Nounours est doublé par Forest Whitaker). Son dernier film, *La Femme des neiges*, adaptation d'un conte japonais où Barta a notamment recours à l'animation en cire, est en compétition cette année au festival d'Annecy.

Fiche réalisée par
Jean-Gaspard Páleníček,
directeur artistique
du Centre culturel
tchèque à Paris

Point de vue



Un film dans la meilleure tradition du cinéma d'animation tchèque

Le principal élément d'où découle le style du film est l'imagination et le ludisme propres à l'enfant, qui font que les objets désuets du grenier se raniment et investissent de nouveaux rôles. Ainsi, un poêle en fonte se change en corps de locomotive, des valises en wagons, un pinceau en aspirateur, ou encore – dans une des scènes les plus belles du film – de simples draps en flots d'une rivière sauvage. Parfois, ces transformations ont lieu par métonymie (les tickets de chemin de fer qui se changent en train express, un miroir qui est en fait la surface brillante d'un point d'eau), parfois par une poétique association d'idées (les oreillers qui flottent dans les airs comme des nuages, les plumes qui en tombent évoquant des flocons de neige...). Se côtoient donc ici une esthétique du bric-à-brac, comme on peut le voir par exemple avec l'orchestration qu'actionne Schubert pour la fête d'anniversaire de Nounours au début du film, ou avec la locomotive, tous deux composés d'objets trouvés, ustensiles de cuisine, outils, etc., et un sens de la fantaisie enfantine. Celui-ci rend possible, et de fait, naturel, que Madeleine nettoie une tache de café sur sa nappe en la gommant, tout simplement.

Les techniques employées par Barta font parfaitement écho à cela, puisqu'il a recours pratiquement à tous les types d'animation concevables : pantins à ossature mobile (Madeleine, Nounours...), pâte à modeler (Schubert), animation d'objets divers (serpillères, bâche en plastique...), dessin animé (les oiseaux derrière la fenêtre de la valise où vivent nos héros, la bouche de Sklodowska...), papier découpé (la dame assise en face de Prince charmant dans le train...), animation en 3D (la vapeur qui sort des casseroles de Madeleine, de la locomotive ou du bateau...). Par ailleurs, à plusieurs reprises, Barta fait intervenir de vrais acteurs (la grand-mère, la petite fille, le chat...) et il utilise divers effets de postproduction 3D (décors incrustés, caractère figé de la Tête, mouche qui irrite Prince charmant...).

Mais *Drôle de grenier!* est aussi un regard mélancolique porté par un adulte sur le monde de l'enfance, avec certains de ses éléments les plus récurrents, et du coup les plus chers : la poupée qui fait la cuisine pour ses amis, le train, l'harmonica, l'avion – qui se change en bateau, en sous-marin et finalement en hélicoptère ! –, la valise fourre-tout de Nounours, pareille à celle d'un enfant parti en colonie de vacances qui veut emporter avec lui tous ses trésors et la dernière part du gâteau préparé par sa maman à côté de sa brosse à dents et de son nécessaire de couture... On trouve dans le film des références à plusieurs contes de fée classiques : le bouche-à-bouche censé réveiller Madeleine renvoie à *la Belle au bois dormant*, le geste de Prince charmant rendant son soulier à son amie renvoie à *Cendrillon*, et la goutte que Nounours fait boire à Madeleine pour la ranimer renvoie au motif de l'eau de vie. Le personnage de Prince charmant, lui, va plus loin, puisqu'il est tout droit sorti de l'ancienne tradition du théâtre de marionnettes tchèque, très importante au 19^e siècle, et dont est directement issu le cinéma d'animation tchèque avec certains de ses plus grands auteurs, Jiří Trnka, Karel Zeman ou Jan Švankmajer. Et lors de leur ascension dans les montagnes, Nounours et Prince char-

mant vont jusqu'à croiser le personnage de Ferda la fourmi, créé en 1933 par le dessinateur Ondřej Sekora, et qui fut le héros du premier film d'animation à marionnettes tchèque (*Ferda la fourmi* de Hermína Týrlová, de 1943). Ainsi, c'est tout un pan de l'histoire du cinéma d'animation que Barta invoque ici...



Une allégorie politique

Si *Drôle de grenier!* est avant tout un film pour enfant qui, en ce sens, tranche avec le reste de l'œuvre de son auteur, Barta y inclut également quelques éléments plus troubles – une dimension introduite par le symbole du chat noir, apparaissant dès le générique de début. Certains de ces éléments sont dérivés de la tradition du conte moral visant à mettre en garde les enfants face aux dangers que peuvent représenter certains adultes. C'est le cas par exemple du comportement de la Tête envers Madeleine : celle-ci est une poupée, un jouet d'enfant donc, mais face au buste fumant le cigare du tyran, elle apparaît elle-même comme une enfant, victime d'un adulte qui abuse de son autorité et dont le comportement peut être perçu comme pédophile, même si aucun geste explicitement sexuel n'est esquissé. Rappelons que le même rapport de force se retrouve dans le conte du *Petit Chaperon rouge* de Charles Perrault, dans lequel le loup joue les séducteurs et invite la petite fille à le rejoindre au lit.

Certaines scènes renvoient directement à une esthétique propre au film d'horreur ou au film fantastique, des genres qui sont eux-mêmes souvent dérivés de certains aspects dérangeants des contes pour enfants. C'est le cas de la séquence dans laquelle Madeleine traverse un couloir de miroirs brisés par exemple, celui du personnage du docteur-savant fou, de l'apparition de clones de plus en plus nombreux de la poupée, ou encore celui de cette montre qui se transforme en trou noir happant tout alentour.

Mais *Drôle de grenier!* a également une forte dimension politique. Les auteurs du film y donnent certes une nouvelle vie aux jouets et aux objets de leur enfance, mais cette enfance s'est passée dans les années 1950, c'est-à-dire pendant la période la plus violente du régime communiste en Tchécoslovaquie. À ce sujet, le sort que connut alors Edgar Dutka, le co-auteur du scénario, est significatif : après avoir perdu son père pendant la Seconde Guerre mondiale, en 1948, alors qu'il n'a que sept ans, sa mère est condamnée à six ans de prison pour avoir aidé des personnes persécutées par le régime. Elle réussit à s'évader et à s'exiler, et Dutka ne put la revoir que vingt ans plus tard, lorsque les frontières du pays furent brièvement ouvertes, le temps du Printemps de Prague en 1968.

Point de vue



Ainsi, la Tête évoque bien sûr la figure de dictateurs tels que Staline ou Mao Zedong : quelle image pourrait mieux décrire le culte de la personnalité qu'un buste figé (et creux) ? La frontière de l'Empire du mal rappelle immanquablement le Rideau de fer qui, pendant quarante ans a divisé l'Europe (une des pancartes accrochées à la clôture en bois annonce d'ailleurs : « Haute tension »). Et tout comme pendant la période de la guerre froide, où des agents soviétiques menaient des missions de surveillance, et parfois d'assassinat, jusqu'en dehors du Bloc de l'Est, le pouvoir de la Tête s'étend lui aussi bien au-delà des limites de son empire : par le biais d'espions déguisés (le chat qui fourvoie Madeleine, déguisé en vieillard, ou qui, lunettes de soleil et collant sur le visage, met en place un attentat contre le train de Schubert) et à l'aide d'un système de surveillance qui renvoie directement à l'œil omniprésent de Big Brother, du roman 1984 de George Orwell. Pour tenter de briser la force morale de Madeleine, celle-ci est enfermée dans une cellule d'isole-

ment, comme l'étaient les prisonniers politiques sous le régime communiste, à qui l'ont assignait souvent, comme ici, des tâches impossibles à remplir. Enfin, l'Empire du mal dans le film pratique lui aussi un détournement de la langue pour mieux asservir la population : il suffit de penser à la Tête qui qualifie son pays d'« Empire de la joie » et lance le slogan, plein de néfastes présages : « Qui ne me défend pas, ne se défend pas ! » Enfin, un des moments les plus exacts de cette allégorie politique vient lorsqu'à la question « *Que voulez-vous de moi ?* », la Tête répond à Madeleine : « *Rien. Je te veux, c'est tout.* » Car en effet, l'objectif de toute dictature n'est pas primordialement d'asservir l'homme, mais de le posséder.

« *Qui a son anniversaire aujourd'hui ?* » – « *Nous tous !* », répond Madeleine à la fin du film, alors que tous nos amis sont réunis autour d'une table pour fêter leur retour. En effet, nous tous, y compris nous, les spectateurs, car quel beau cadeau que ce film !

Pistes pédagogiques



Des objets qui prennent vie



L'idée de jouets qui prennent vie quand personne ne regarde est un topos qui remonte à loin – nous l'avons vu encore récemment dans *Toy Story* (1995). Dans *Drôle de grenier !*, il s'agit qui plus est de jouets et d'objets anciens, mis au rebut en quelque sorte : c'est-à-dire des objets qui portent en eux un vécu, une mémoire, voire une âme... On s'arrêtera sur la séquence avec la grand-mère et la petite fille, où sans le savoir, celle-ci aide nos héros (en détachant Rosine...) et, en même temps, rapproche Madeleine de l'Empire du mal (en l'éloignant de la valise qui sert de maison aux héros). Que se passerait-il si un être humain venait à surprendre la vie des jouets ? Comment la vieille dame dans la rue réagit-elle en entendant l'appel de Sklodowska dans le haut-parleur ?

Les techniques du cinéma d'animation

On expliquera aux élèves le principe de l'animation image par image, au besoin à l'aide d'un petit carnet dans lequel on aura dessiné plusieurs phases de mouvement pour mieux leur faire visualiser le processus. Les élèves perçoivent-ils les différentes méthodes d'animation utilisées dans le film ? On s'amusera à repérer avec eux les séquences où sont animés des pantins, du papier, des éléments en 3D...

Les objets du grenier

Qu'un dé à coudre puisse faire office de tasse rangée dans les étagères de Madeleine peut paraître naturel à un enfant, mais à y regarder de plus près... On opérera un repérage parmi l'immense quantité d'objets disparates présents dans le film, utilisés en dehors de leur contexte d'origine. Des perles font office de bonbons, un dé à coudre devient un abat-jour, des tubes de peinture se changent en ingrédients de cuisine, un crayon fait office de nez, des boutons deviennent des oreilles, etc. Quel effet ces décalages produisent-ils ? Un effet drôle ? Un effet poétique ? Un effet d'étrangeté ?

Par ailleurs, le film est parsemé de décorations et de personnages secondaires qui contribuent à sa richesse visuelle : abécédaires, vieux livres et cubes pour enfants, oiseaux en métal et en papier, tableau de chats qui dansent, pomme et pommes de terre en putréfaction... On en repèrera certains en se demandant quelle est leur fonction.

Enfin, certains éléments fonctionnent comme des déclencheurs d'émotion : lorsque Madeleine pénètre dans l'Empire du mal, on voit tout de suite l'insert d'un plan avec une mouche prise dans une toile d'araignée. Quels autres éléments de ce type peut-on trouver dans le film ?

La dimension politique

Il peut sans doute être difficile pour des enfants de comprendre les références que contient le film à des réalités historiques concrètes. Mais l'on pourra mener avec eux un travail sur les rapports de force opérés par la Tête. Quel est son métier ? On la voit donner des ordres, avoir des soldats, des espions, elle est applaudie par d'autres personnages... Son comportement est-il normal ? Par exemple quand elle affirme que Madeleine désire vivre dans leur empire ? Est-il normal que la Tête mange des plats façonnés à l'effigie des héros du film ? On pourra enfin expliquer ce qu'est la propagande dans un système totalitaire et s'arrêter sur le choix du réalisateur de représenter le « méchant » du film sous la forme d'un buste. On remarquera que la chute de la Tête entraîne la chute de tout son empire...