

Des Rencontres monstres

fiche réalisée par **Marine Louvet**, assistante à la programmation Ciné junior

Ce programme rassemble six courts métrages au sein desquels se rencontrent des monstres et des hommes. Énorme bête proche des dinosaures, troll, monstre fantomatique, lumière sur un mur assombri par la nuit, vampire qui veut se faire des amis et grand monstre affamé à cinq yeux... Différents en apparence, ces monstres et ces hommes ont parfois plus de points communs qu'ils ne l'imaginent. À la rencontre de l'humanité, les monstres se révèlent bien plus humains qu'ils ne paraissent. Parallèlement, les hommes, à travers l'humanité des monstres, découvrent une part de leur propre monstruosité. Chacun des films met en scène une rencontre fortuite, suscitée, évitée ou avortée entre des hommes et des monstres. Quant aux techniques utilisées, elles sont diverses : dessin, peinture, animation 2D et 3D, image de synthèse, gravure. De même que le sont les tons des différentes histoires : grave (*L'Échange*), fantastique (*Julia et l'effroi*, *L'Échange*), parodique et décalé (*La Piscine*, *Monstre sacré*), tragique (*Kali, le petit vampire*) et touchant (*Monster and Dumpling*).

Monstre sacré

Jean-Claude Rozec Animation / France
2009 / 10 min

Né accidentellement parmi les canards, un dragon, aussi gigantesque qu'inoffensif, devient subitement une star médiatique. Considéré à tort par les hommes comme une créature féroce et sanguinaire, il se retrouve bientôt perdu dans la jungle urbaine...



La Piscine



Monstre Sacré

L'Échange

(Der Wechselbalg)

Maria Steinmetz / Animation / Allemagne /
2011 / 8 min 20 / VOSTF

Un homme et une femme chevauchent les plaines nordiques, tenant un bébé dans leurs bras. Un grand troll croisant leur chemin délaisse sa propre progéniture et enlève l'humain emmitoufflé dans ses couches.

La Piscine

(Swimming Pool)

Alexandra Hetmerova Animation
République tchèque / 2010 / 6 min 30
sans parole

Une rencontre inattendue entre deux baigneurs nocturnes.



L'Échange

Julia et l'Effroi

(Julia und der Schrecken)

Anja Sidler / Animation / Suisse / 2011 / 4 min
sans parole

La petite Julia est seule à la maison. Tout à coup, l'ombre derrière le canapé de la salle de séjour se met à bouger et devient menaçante.



Julia et l'Effroi

Kali le petit vampire

Regina Pessoa / Animation / France -
Portugal - Canada - Suisse
2012 / 9 min

Kali est un vampire, il vit dans l'ombre et rêve d'avoir une place au soleil. Pour enfin trouver le chemin de la lumière, il devra affronter ses propres démons et ses peurs.



Kali le petit vampire

Monster and Dumpling

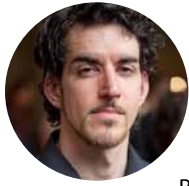
Ji-Hwan Jung / Animation Corée du Sud
2011 / 4 min 50 / sans parole

Il était une fois un affreux et violent monstre que tout le monde fuyait. Un jour, il vint dans une petite ville en quête de nourriture et fit une rencontre qui allait changer son destin.



Monster and Dumpling

Des rencontres monstres



Jean-Claude Rozec

« Raconter une histoire, dire quelque chose avec liberté, se faire plaisir. »

C'est ainsi que Jean-Claude Rozec, 32 ans, résume son métier de réalisateur de courts métrages d'animation. Jean-Claude Rozec a découvert le cinéma d'animation à l'Université de Rennes II, alors qu'il étudiait les lettres modernes. En option, le jeune Lorientais, déjà bon dessinateur, amateur de fantastique et de trucages, suit des ateliers d'animation. Il réalise *Monstre sacré* en 2009. Son dernier court-métrage *Cul de bouteille*, où nous retrouvons également des monstres, a parcouru actuellement les festivals avec succès.



Maria Steinmetz

L'Échange est le film de fin d'étude de la réalisatrice allemande Maria Steinmetz. « *Der Wechselbalg* » s'inspire

d'un récit (*L'Échange*) issu du recueil *Des Trolls et des Hommes* de l'écrivain suédois Selma Lagerlöf portant sur un échange à la naissance entre humains et trolls, sur fond d'intolérance et de superstitions populaires que la réalisatrice, diplômée en animation à la HFF « Konrad Wolf », aimait lire enfant et rêvait d'adapter pendant sa formation. Avec son film de fin d'études, elle concrétise cette idée chère tout en s'autorisant une réelle liberté.



Anja Sidler

Anja Sidler a 24 ans et a étudié l'animation à l'Université des Sciences et des Arts appliqués de Lucerne en Suisse dont elle est sortie diplômée en 2011.

Julia et l'Effroi est son film de fin d'études. L'idée de faire un film sur les peurs enfantines lui a été inspirée par ses propres souvenirs d'enfance. Douée d'une imagination très vive et effrayée par le noir, petite, elle croyait toujours voir quelque chose bouger dans la pénombre. Ces monstres d'ombre lui semblaient bien réels et les tentatives de ses parents pour la rassurer restaient vaines. La peur ne la quittait que quand elle trouvait ses propres stratégies pour les vaincre. C'est ce qu'elle met en scène dans le film d'animation *Julia et l'Effroi*. Actuellement, Anja Sidler travaille sur un livre illustré pour enfants sur le chagrin.



Alexandra Hetmerova

Alexandra Hetmerova est une animatrice tchèque de 26 ans. Depuis ses 20 ans, elle réalise de nombreux courts métrages

d'animation qui parcourent les festivals. Elle a fait ses études en République Tchèque à Prague, puis à l'Académie des Arts en Estonie à Tallin. Ces films sont pour la plupart produits par l'Académie des arts de Prague (FAMU), avec laquelle elle a collaboré pour la réalisation de *La Piscine*. Le film est présent depuis dans de nombreux festival.



Regina Pessoa

Née en 1969 au Portugal, Régina Pessoa grandit sans télévision, elle passe son temps à lire, à écouter les histoires des

plus grands et à peindre les murs et les portes de la maison de sa grand-mère au charbon, encouragée par son oncle. Diplômée en art de l'Université de Porto, elle participe pendant ses études à divers ateliers d'animation, dont celui du Festival d'Annecy en 1995. *Histoire tragique avec fin heureuse*, court métrage d'animation qui raconte l'histoire d'une petite fille qui se voit rejetée parce que son cœur bat trop fort, rencontre un grand succès. *Kali, le petit vampire*, est le second volet d'une trilogie sur la différence. Aujourd'hui, c'est avec ce dernier film que Régina Pessoa parcourt les festivals.



Ji-Hwan Jung

Ji-Hwan Jung est un animateur coréen. Né à Pusan en Corée du Sud, il vit maintenant à Séoul. Il a étudié le cinéma et les médias à l'Université de

Sungkyunkwan où il réalise quelques courts d'animation. Diplômé, il part à San Francisco et étudie l'animation à l'Académie des Arts. Aujourd'hui, il travaille pour le studio d'animation Rhythm and Hues et développe parallèlement ses projets personnels. *Monster and Dumpling* a été sélectionné dans de nombreux festivals.

Des rencontres monstres

Point de vue

Au-delà des apparences

Dans ces films, on nous propose de porter notre regard au-delà des apparences. On comprend que ce que l'on voit n'est pas nécessairement ce que l'on croit : derrière une apparence monstrueuse peut se cacher un cœur humain et derrière une apparence humaine, une part de monstruosité. Nous rencontrons les personnages dans un premier temps et découvrons ensuite leurs différences, qui sont ainsi déjouées : ces films permettent d'aborder la question de la différence de manière ludique et fine.

La Piscine

Accoudé à sa fenêtre, le personnage au tracé drôle et simpliste de *Swimming Pool* attend patiemment que la piscine qui se trouve en bas de son immeuble se vide pour aller nager loin des regards inquisiteurs de ses semblables. On comprend que c'est là un rituel. Intrigué par le comportement de ce personnage, nous nous demandons pourquoi il attend la nuit pour sortir de chez lui. Il n'est pas seul à agir de la sorte, puisqu'il trouve la grille de la piscine ouverte. Une rencontre : deux êtres qui, d'abord surpris de la présence de l'autre, jouent à cache-cache puis dansent ensemble. C'est seulement à la presque toute fin du film que se dénoue cette petite intrigue. Nous découvrons d'abord dans les yeux stupéfaits du gardien, rivés vers le bas du corps des personnages, le clou de l'histoire, jusqu'ici caché au spectateur grâce aux procédés de mise en scène. Effrayé, il s'enfuit en courant. Les deux personnages se retrouvent alors « nus » l'un en face de l'autre, dans leur vérité. De même, leur réaction première est celle d'un recul provoqué par la peur. Le plan s'élargit et vient inclure l'œil du spectateur. Nous découvrons alors un centaure et une sirène.

Ce jeu de regards multiples se révèle être un véritable cache-cache. Cache-cache entre les personnages eux-mêmes, dissimulant sous l'eau leur part monstrueuse. Puis, avec le spectateur, hors-champ. Nous nous attachons ainsi sans *a priori* à deux petits personnages différents.

Monster and Dumpling

De même dans *Monster and Dumpling*, le monstre à cinq yeux se promène, rejeté de tous, à la recherche d'un peu de nourriture. Dans un premier temps, il nous est montré dans son aspect le plus sauvage, prêt à tout pour trouver de quoi satisfaire sa faim, il pousse un cri guttural et effrayant en direction de la petite fille qu'il croise sur son chemin. La première surprise vient de la réaction de cette dernière qui, au lieu de s'effrayer, rétorque en miroir à ce cri, un autre cri. D'emblée, nous comprenons que nous n'avons pas affaire à la relation classique qui peut s'instaurer entre un monstre et un enfant. Des signes discrets nous indiquent que cette petite fille est aveugle : elle tâtonne en rangeant son stand de marché et s'aide du son pour se repérer. Ceci nous indique également que la rencontre qui va suivre sera d'une nature inattendue ; ce monstre et cet enfant sont tous deux différents. Bien qu'humaine, la petite fille est privée du sens de la vue. Elle aborde ainsi le monstre sans savoir qu'il en est un.

Dans un jeu de don/contre-don (la fille offre à manger au monstre affamé, celui-ci la paye avec ses dents, dont le son frappant la boîte de conserve est le même que celui d'une pièce), les deux êtres s'apprivoisent lentement. Si le spectateur a peut-être déjà compris que la petite fille est aveugle, le monstre, lui, reste aveugle à cette différence. Voulant ramasser les supposées pièces, qui sont en réalité des dents tombées à terre, la fille se déplace à tâtons. Jusqu'ici, l'aveugle ne voyait pas le monstre, mais le monstre ne voyait pas non plus l'aveugle. Or, ce dernier découvre la cécité de la petite fille avec surprise, comme si lui-même venait de recouvrer la vue. Généreusement, disposant de cinq yeux, il lui en offre une paire. L'écran noir nous plonge alors un instant dans le corps de la petite fille et c'est, littéralement, dans son regard et avec elle, que nous découvrons le monstre pour la première fois. Comme dans *Swimming Pool*, le geste de recul premier cède immédiatement place à l'élan vers l'autre : la petite fille, reconnaissante envers le monstre de lui avoir rendu la vue, le suit.

Les mécanismes choisis dans ces deux films pour nous faire découvrir la différence de l'autre remettent en cause la pertinence de la vue. Le jeu de champs/hors-champs qui s'opère dans *La Piscine*, avec le spectateur, et, de cache-cache entre les personnages dans les deux films permet, paradoxalement, en ne montrant rien, de construire un autre regard. Et l'on retrouve ici la leçon du renard dans *Le Petit Prince*, « on ne voit bien qu'avec le cœur, l'essentiel est invisible pour les yeux ».

Symétries et asymétries

Regarder autrement est nécessaire pour reconsidérer son jugement initial. À première vue, le monstre apparaît comme être un contraire de l'homme. Ces petites histoires qui se présentent comme de courtes leçons de vie nous montrent que cet autre peut être un miroir de soi-même.

Monster and Dumpling et *La Piscine* l'énoncent avec délicatesse. En effet, le centaure et la sirène, dans un premier temps ignorants de leur particularités respectives, se retrouvent la nuit dans cette piscine désertée, parce que, tous deux fuient le regard des autres, dits « normaux ». Leur différence provoque l'heureux hasard de leur rencontre. La chorégraphie qui met en scène cette rencontre dans le film se dessine dans un jeu de miroir ludique et intéressant. Tout en symétrie, les deux petits personnages nagent en dansant dans l'eau. Cette symétrie première s'annule lorsque les deux êtres se retrouvent l'un en face de l'autre, dans la nudité de leur être : un corps de centaure et un corps de sirène. Cependant c'est dans leur différence même qu'ils sont identiques et complémentaires, ce que le film nous apprend avec délicatesse. Il en va de même pour le jeune aveugle et le monstre de *Monster and dumpling* dont les handicaps/différences respectives viennent se compléter comme par magie quand la petite fille recouvre la vue grâce au surplus d'yeux du monstre.

Des rencontres monstres

Point de vue

L'Échange

Un jeu de miroir est également à l'œuvre dans le très stylisé *L'Échange*. Dans une ambiance moyenâgeuse, un couple et leur nouveau-né chevauchent les plaines nordiques. Un troll caché derrière des feuilles effraye les chevaux qui s'enfuient au galop. Dans la course, l'enfant tombe à terre. Avant même que les parents n'aient le temps de venir chercher leur enfant, le grand troll échange son bébé troll contre le nourrisson des humains. C'est avec un petit troll que se retrouvent alors, sans le savoir, les deux jeunes et heureux parents. Le dessin de l'animation distingue clairement la différence entre ces deux êtres, un tracé rond et harmonieux pour les humains, des formes pointues, anguleuses et irrégulières pour les affreux trolls. Comment les parents vont-ils élever cet enfant qui n'est pas le leur et qui, de plus, est assez terrifiant ? Après un premier rejet, ils décident de le garder avec eux. L'instinct maternel de la jeune femme l'emporte sur son dégoût et sa tristesse. Elle élève avec amour le petit troll, comme s'il était son enfant. Il n'en va pas de même pour le père qui tente à tout prix de se débarrasser du monstre, comme les villageois qui s'enferment derrière les volets pour se protéger du mauvais présage que constitue la présence de ce troll dans les parages. Ce geste réprobateur et excluant symbolise le rejet de la différence par une communauté. S'exerce communément dans le rejet de l'autre un effet de groupe : on se rapproche du même et on exclut le différent. Le regard des autres participe au rejet du troll par le père. À son impossibilité d'élever un enfant qui n'est pas le sien s'ajoute la honte provoquée par le regard des autres. *L'Échange*, comme tous les films de ce programme, nous donne à voir des êtres différents qui parviennent, un temps, à s'entendre et à s'aimer. La mère, à percevoir ici dans son sens le plus allégorique, comme nous l'indique la succession rapide des icônes représentant la Vierge et l'enfant, est avant tout mère. Son instinct maternel l'emporte sur l'apparence et la nature de son enfant.

Dans un premier temps donc, la tentative d'apprivoiser cet être différent l'emporte. Cependant, le père parvient à convaincre, tant bien que mal, sa femme de se séparer de l'enfant. Ils multiplient les tentatives pour l'éliminer. *In extremis*, la mère le sauve des flammes. Les lettres qui symbolisent les reproches du père viennent s'accrocher au corps de la mère, qui croule sous leur poids, accablée. Et, tel un boulet à son pied, un point d'interrogation, symbolise joliment son incertitude.

Finalement, c'est par hasard que le père croise sa petite fille en marchant dans les plaines. Étreignant l'enfant, le père s'étonne de l'odeur qui vient à lui : le feu. S'ensuit alors une sorte de retournement en miroir du film : dans un travelling latéral qui scinde l'écran en deux et en symétrie, le fil de l'histoire est repris depuis le début et nous découvrons le sort qu'ont connu les deux enfants. Ce sort se trouve être identique. En exacte symétrie, les uns comme les autres ont tenté de se séparer d'un enfant qui n'était pas le leur à maintes reprises. Cependant, leur humanité l'emporte puisqu'ils finissent toujours par sauver l'enfant.

Le monstre incarne à première vue un être différent, des plus éloignés de l'homme. Au regard de ces histoires qui s'attachent à nous donner un autre point de vue, au sens littéral du terme, on comprend que la monstruosité est toute relative.

Apprivoiser l'autre

Julia et l'Effroi

Julia et l'Effroi nous raconte la manière dont Julia réussit à vaincre sa peur et à apprivoiser l'effroi. L'effroi désigne à la fois la sensation de peur qui submerge la petite fille, mais également, la figuration, dans le film, de cette sensation : un monstre qu'elle voit se déplacer sur les murs sombres de sa maison. La nuit tombe et comme beaucoup d'enfants, Julia se trouve plongée dans une obscurité qui l'effraye en même temps qu'elle excite son imagination. Relevant du genre fantastique, le film est une mise en forme de la peur du noir et, plus généralement, des peurs enfantines. Il nous montre le processus par lequel Julia parvient à apprivoiser le monstre qui rôde autour d'elle et par là, sa propre peur dont ce monstre n'est qu'une incarnation.

Si dans les autres films, le jeu de symétrie permettait de mettre en avant les ressemblances ou les complémentarités, ici, le choix du noir et blanc révèle le contraste qui oppose le monstre et la petite fille. En effet, l'antagonisme lumière/obscurité que l'animation en peinture restitue parfaitement symbolise la séparation des deux êtres. Julia est le blanc, la lumière. L'effroi, cette étrange masse monstrueuse, est le noir, l'obscurité. Concrètement, apprivoiser l'effroi va consister à lui redonner un peu de lumière, de blanc. C'est à travers un jeu sur les ombres et les oppositions noir/blanc ou leur mélange, le gris, que Julia et le monstre se rencontrent. La forme simplifiée du monstre ouvre la possibilité de le modifier au gré de cette rencontre. Pour vaincre sa peur, la réaction première de Julia est d'allumer les lumières de la maison. La peinture blanche vient alors illuminer tout l'entourage de la maison vue de l'extérieur, ce qui fait qu'elle ne voit plus l'étrange créature qui la poursuit. Le seul endroit qui reste sombre est la cave où l'effroi va se faufiler. Pour dépasser ses peurs, Julia doit descendre au fond de cette cave. Les marches irréalistes qui la mèneront jusque-là se changent en faisant corps avec la créature. Le rapport d'échelle est ici intéressant : des marches immenses font face à Julia, toute petite. Ces marches figurent les étapes que l'enfant doit franchir pour affronter l'objet de sa peur et sa peur même.

Le monstre est apprivoisé à mesure qu'il prend une apparence humaine. En pataugeant par inadvertance dans un pot de peinture blanche qui traînait, scène burlesque, une première respiration est possible. Le monstre n'est plus entièrement noir. Peu à peu, jusqu'à ce que Julia lui jette le pot de peinture dessus dans un geste de défense, il devient gris. Ainsi, l'opposition avec Julia n'est plus radicale. Le monstre entre par ce jeu symbolique des couleurs et de leur mélange dans sa sphère à elle. Le rapport à la matière et au toucher est ici intéressant. En plus d'être symbolique et visuellement fort dans le contraste noir/blanc, le choix de la peinture est judicieux à double titre. D'une part, en terme de technique d'animation, il se prête bien à l'opposition noir/blanc et à la fluidité des mouvements de la créature. Mais, d'autre part, le pot de peinture présent dans la narration, est le médium qui permet aux deux êtres d'entrer en contact. Ainsi, la peinture possède à la fois un impact visuel, mais également une dimension

Des rencontres monstres

Point de vue

plastique. Ce n'est pas la vue qui va sauver Julia de son effroi, mais, le toucher : c'est en contact direct avec le monstre, lorsqu'elle le touche, qu'elle l'affronte véritablement. Une fois vaincu l'effroi, Julia trouve le sommeil en s'endormant avec/contre cette drôle de bête.

Kali, le petit vampire

Dans *Julia et l'Effroi*, une petite fille apprivoise un monstre. Dans *Kali*, un petit vampire ne parvient pas à se faire d'amis. Il nous confie « j'aurais voulu être comme les autres ». Contrairement aux films précédents qui offrent, pour la plupart, le point de vue de l'homme ou un point de vue omniscient, nous sommes ici du côté de l'être différent. À l'aide d'une voix-off, Kali raconte son histoire et nous invite à partager son ressenti. Le jeu de lumière entre le noir et le blanc, ainsi que les ombres, viennent incarner plastiquement les différences qui séparent les personnages. Le rouge joue un rôle symbolique. Il est la couleur des objets que Kali vole au groupe de garçons qu'il convoite. « Chaque jour, je volais un peu aux autres, comme la lune vole un peu de lumière au soleil » nous explique-t-il. Bien qu'il soit né du noir et que le noir soit « à l'origine de tout », Kali a néanmoins besoin de la lumière des autres pour vivre. Cette lumière est sa force vitale. Si le vampire classique se nourrit du sang humain, le petit Kali, dans une version plus symbolique, vole aux autres leurs objets. Il range ces objets avec précaution dans un tiroir, qui par la magie de l'animation, se trouvera ensuite changé en cœur, un cœur rouge et battant, symbole de la vie que les autres lui insufflent. Seule couleur du film, le rouge lie le monde noir de Kali au monde des vivants.

Cependant, la figure connue d'un vampire suceur de sang effraye les enfants : Kali se coupe le doigt sur des barbelés en voulant récupérer une balle de jonglage que le petit groupe a laissée tomber. Il porte son doigt à sa bouche et la couvre de rouge. Lorsqu'il veut rendre la balle perdue, en le voyant ainsi, les autres enfants prennent peur et s'échappent. Le spectateur est complice et sait que la bouche ensanglantée de Kali n'a rien à voir avec le fait qu'il soit un vampire, au contraire, il s'est blessé pour rendre service. Cela va plus loin, puisque Kali en sauvant l'un des garçons d'un train prêt à lui foncer dessus, s'évapore presque. Loin de la figure du vampire manipulateur et suceur de sang, Kali est une figure symbolique du vampire, une figure de la différence comme les travaille Régina Pessoa. Troisième d'une trilogie sur la peur et sur la différence, qui avait commencé avec *Une nuit*, puis, *Histoire tragique avec fin heureuse*, Kali nous dit d'un lieu que

l'on ne connaît pas que « l'univers est si vaste qu'il y a de la place pour les vampires aussi ». Une jolie leçon qui nous fait comprendre que, bien que différent, l'autre n'en a pas moins sa place.

Monstre sacré, montre-toi

Alors que les monstres se cachent, se dérobent, bien qu'ils effrayent et qu'ils sont fuis, le gros dragon vert de *Monstre sacré*, lui, s'il effraye un temps, se trouve très vite jeté sous les projecteurs par un producteur véreux. Un « monstre sacré » du cinéma, c'est un acteur à succès. Le mot « monstre » dans cette expression vient désigner la dimension magique du talent et du succès de ces acteurs. En un clin d'œil comique, Jean-Claude Rozec appelle son film ainsi. À la différence près que le monstre sacré, ici, est littéralement un monstre. Il nous est donné à voir une autre configuration possible de la relation compliquée qui unit ou désunit l'homme et le monstre. Ici, la monstruosité est un facteur de succès. Le récit du film s'inscrit dans une longue tradition de cinéma et plus précisément des films de monstres, *Mister Joe Young* et *King Kong* nous racontaient déjà les expéditions lointaines qu'entreprenaient des équipes de producteurs fous pour trouver la star monstrueuse de leur prochain succès. *Elephant man* et *Freaks* nous donnent également à voir les déboires de ces monstres, qui, victimes de leur monstruosité, sont utilisés, épuisés, montrés à des fins spectaculaires. C'est ce qu'entend dépeindre avec humour *Monstre sacré*. Ce grand dragon vert est complètement inoffensif. L'est moins, ce producteur de cinéma, caricature parfaite du méchant carriériste de l'industrie cinématographique. Dans les mains de ce dernier, le monstre est un véritable jouet, puisqu'il en change dès qu'il s'épuise, et fait les têtes d'affiches avec le canard à la tête déformée que le monstre avait écrasé au début du film, en se défendant de ses attaques.

Ce programme nous donne à voir une palette riche et variée des relations qui peuvent exister entre les monstres et les hommes. La peur d'abord, puis l'apprivoisement et la rencontre, mais aussi, des rapports de pouvoir. Dans tous les cas, ces petits films tendent à déplacer notre regard pour le centrer sur un point inattendu. Point de monstres méchants et sanguinaires ici, rien que des apparences trompeuses qui nous invitent à voir plus loin, à creuser et à réfléchir sur ce(ux) qui nous semblent différents.

Des rencontres monstres

Pistes pédagogiques

Le traitement graphique des monstres

Le monstre, puisqu'il est le contraire de l'ordre et de l'harmonie, laisse une grande liberté de création à celui qui l'imaginera. Nous avons le choix de lui donner un œil ou plusieurs, autant de bras et de jambes que nous voulons.

- Comment les monstres de ces films sont-ils représentés ?
- Qu'ont-ils en commun ? Qu'ont-ils de différent ?
- Quel est celui que vous avez préféré ? Que vous avez trouvé le plus original ?

Monstre sacré est un film d'animation numérique 2D. L'animation a été réalisée essentiellement par ordinateur. Les images sont d'abord dessinées, puis numérisées pour être ensuite animées par ordinateur. *L'Échange* et *La Piscine* ont été réalisés également par ordinateur.

Julia et l'Effroi a été réalisé grâce à la technique de la peinture animée, sur verre, une technique extrêmement délicate dont l'artiste française Florence Miailhe est l'une des plus grandes spécialistes.

Kali le petit vampire a été essentiellement réalisé par ordinateur bien qu'il s'inspire de la technique du grattage sur plâtre que la réalisatrice avait utilisé pour son premier film. À chaque mouvement, on part de l'image précédente et on ne change que ce que le mouvement impose de changer.

Monster and Dumpling est une animation numérique 3D, animation qui par l'illusion de proximité de créer avec le spectateur rend les personnages et les décors presque palpables.

Quelques questions générales sur les monstres :

- Comment définiriez-vous un monstre ? Qu'est ce que signifie « monstre » ?
- Connaissez-vous d'autres films avec des monstres ?

La peur

La peur du monstre

- Quel est le monstre qui vous a le plus effrayé ? Pourquoi ?
- Et celui que vous avez le plus aimé ? Pourquoi ?

La peur du noir dans *Julia et l'Effroi*

La peur du noir a des origines très anciennes. Le sommeil est le moment du noir, moment que les enfants redoutent parfois, mais également certains adultes. Cependant, tout ce qui effraye attire également et le noir excite l'imagination, accueille les rêves.

- Avez-vous peur du noir ? Quelles pièces vous effrayent le plus dans la maison et pourquoi ?
- Quel effet vous fait le noir de la salle de cinéma ?
- En quoi est-il différent du noir de la nuit ?

À visionner :

En écho à *Monstre Sacré* :

- *Cul de bouteille* de Jean-Claude Rozec
Synopsis: La nouvelle, terrible, est tombée : profondément myope, Arnaud doit porter des lunettes. Et pas n'importe quelles lunettes : une monture grossière qui lui décolle les oreilles et lui pince le nez, des verres si épais que ses yeux ne semblent plus que deux petits points noirs... Ces affreuses binocles, Arnaud ne les aime pas et il préfère de loin le monde flou et protéiforme de sa myopie, un monde peuplé de monstres, licornes et autres chimères qui apparaissent au gré de sa fertile imagination...
- Les long-métrages du répertoire : *Mighty Joe Young*, *King Kong* de Ernest B. Shoedsack

En écho à *Julia et l'Effroi* (deux films qui jouent sur les contrastes ombre/lumière et la peur la nuit) :

- *Shadow Play* de Sanna Vilmusenaho <http://vimeo.com/18838464>
- *Chaos* de Wengneng Chan <https://vimeo.com/46336972>

En écho à *Kali le petit vampire*:

- *Histoire tragique avec fin heureuse*, Régina Pessoa
Synopsis: Il y a des personnes qui sont différentes, malgré elles. Elles souhaitent ressembler aux autres. Il y en a qui passent toute leur vie à essayer de cacher leur différence. D'autres l'assument et deviennent ainsi plus grands.
- *Une nuit* de Régina Pessoa
Synopsis: Les pleurs d'une fillette face à la nuit, face à sa mère.

En écho à *Monster and Dumpling* :

- Extrait de *La Fiancée de Frankenstein* : la rencontre entre l'aveugle et Frankenstein dont les différences respectives leur permettent de s'entendre et de s'apprécier.

En écho à *L'Échange* :

- *Bisclavret* d'Emilie Mercier (style et technique d'animation similaires)
Synopsis: Une dame épouse d'un Baron, s'aperçoit que son mari s'absente souvent et le questionne : il avoue qu'il se dénude et devient Bisclavret. Transformé en loup, il saccage, pille et tue. Effrayée et prise de dégoût, la dame révèle ce secret à un chevalier qui lui fait la cour depuis longtemps. S'inspirant de la technique du vitrail, ce film est l'adaptation du lai du même nom de Marie de France.

Suite au visionnement des deux films :

- Parler des points communs au niveau stylistique.
- S'intéresser aux deux histoires et plus particulièrement aux deux personnages féminins. Quelle est la représentation de la femme dans ces deux films ? (Dans *L'Échange*, une mère, proche des icônes, dont l'instinct maternel est très fort / Dans *Bisclavret*, une représentation émancipée de la femme)

Activités

Imaginez votre histoire de monstre en mots et/ou en dessin.

Réfléchir sur la représentation des monstres : Dans une feuille de papier uni, découpez deux monstres (en le dessinant au crayon au préalable si vous le souhaitez) : un monstre gentil et un monstre effrayant. Quelles sont les différences entre les deux formes que vous avez créées ?