

# À TABLE !

Programme de 5 courts métrages conçu par l'Agence du court métrage, animation, couleur, 32 minutes.

## Mets et merveilles

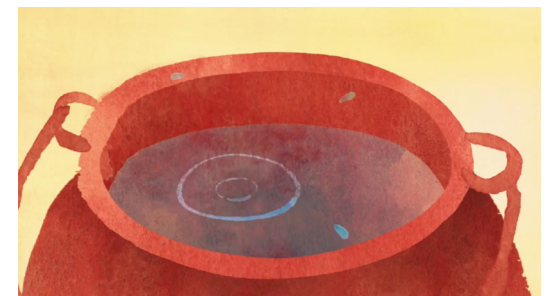
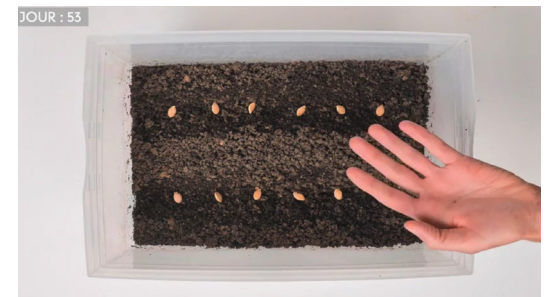
### Le point de vue de Margot Grenier

C'est peu dire que les repas tiennent une place primordiale dans la vie d'un jeune enfant. Ils s'imposent comme de véritables expériences sensorielles, à travers les couleurs, les odeurs, la consistance et les saveurs des mets proposés dans l'assiette. D'où l'intérêt de concevoir pour les élèves de maternelle le programme de courts métrages **À table !**, qui célèbre l'importance de la nourriture que nous consommons et le plaisir de la partager avec d'autres.

Les cinq courts métrages proposés aux jeunes spectateurs développent tous une approche originale et singulière de la thématique. Certains s'intéressent à l'origine des aliments : les boîtes de conserve que fabrique l'usine du héros du **Génie de la boîte de raviolis** (Claude Barras, 2005) se distinguent du gâteau préparé par Anna pour l'anniversaire de son ami, enjeu narratif de **Cœur fondant** (Benoît Chieux, 2019). Quant au film **Illustration : compostage** (Élise Auffray, 2015), il évoque la croissance d'une graine de potiron... qui finira probablement dans un velouté. D'autres courts métrages du programme se concentrent sur le repas en tant que moment convivial : le festin raffiné qu'annonce **La Traviata** (Guionne Leroy, 1993) détonne par rapport à la modeste bouillie mitonnée par les voisins de **La Soupe au caillou** (Clémentine Robach, 2015). Ces cinq films

relèvent tous du cinéma d'animation, et la richesse du regard des artistes sur la thématique se traduit par la diversité des techniques mises en œuvre : animation 2D (papier découpé numérique pour **La Soupe au caillou**) comme variations autour du stop motion (pâte à modeler pour **La Traviata**, marionnettes en volume pour **Le Génie de la boîte de raviolis** et pixilation pour **Illustration : compostage**), auxquelles s'ajoute une proposition intermédiaire (marionnettes et peinture sur celluloïd pour **Cœur fondant**).

Est-ce que les personnages existent dans la vraie vie ? Est-ce une histoire réelle ou bien inventée ? Nombreuses sont les questions des jeunes spectateurs qui portent sur le réalisme d'un film, qu'il soit en prises de vues réelles ou en animation. Or, comme le souligne l'historien et critique Xavier Kawa-Topor<sup>1</sup>, « **le cinéma d'animation signe ce qu'il est : une représentation, non une captation du réel. Par corollaire, le réalisme est, pour lui, un paradigme essentiel, autour duquel il ne cesse de tourner, de se construire** ». À travers leur thématique commune, au caractère quotidien et concret, il est intéressant de constater que les courts métrages du programme **À table !** interrogent, chacun à leur manière, ce rapport fécond entre cinéma d'animation et représentation du réel. En quoi les



images nées de la main d'un artiste et par nature factices ont-elles pourtant un fort accent de vérité ? Sur quoi repose cette formidable illusion ? Comment les œuvres du programme mobilisent-elles les atouts propres à l'animation pour proposer aux spectateurs une expérience sensorielle et authentique ? Ces enjeux, qui traversent le cinéma d'animation depuis ses origines, nous guideront dans ce texte forcément subjectif, qui reviendra sur certaines lignes de force du programme tout en laissant d'autres pistes de réflexion ouvertes.

## DE L'ILLUSION DANS L'ANIMATION

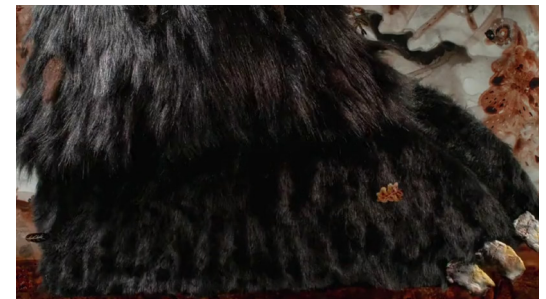
Il est quelque chose de magique dans les contes. Toujours, le récit prend bien soin de commencer par l'intemporel « il était une fois... ». Cette formule introductive marque le caractère purement fictionnel de ce qui va suivre. Pourtant, le jeune lecteur finit souvent par considérer l'histoire et l'univers comme suffisamment réalistes pour accepter d'y plonger. Ce mystère de la croyance est aussi à l'œuvre dans le cinéma d'animation. Comment parvenir à ce que les spectateurs croient en un génie qui sort d'une boîte de raviolis ? En un géant qui transporte dans sa barbe tout le petit peuple de la forêt ? En une armée de personnages hauts comme trois macarons ? Ou en un diplodocus dompté comme un animal de foire ?

Être capable, par une série de dessins, de « ramener à la vie » cet animal de la préhistoire, c'est justement le pari que lance à ses amis le dessinateur de bandes dessinées à succès Windsor McCay au début de son célèbre court métrage *Gertie le dinosaure*. Réalisé en 1914, ce film muet mêle prises de vue réelles avec des comédiens, dont McCay qui interprète son propre rôle, et séquences en dessin animé<sup>2</sup>. Tout commence par la visite du dessinateur et ses amis dans un muséum d'histoire naturelle. Ils avisent un gigantesque squelette de dinosaure et McCay lance son pari<sup>3</sup>. Le film met ensuite en scène le dessinateur au travail pendant six mois avant de retrouver ses amis autour d'un bon repas. L'heure décisive est arrivée : tous vont découvrir ce à quoi un dinosaure ressemblerait en vrai<sup>4</sup>. Les dernières images en prise de vues réelles montrent la main de McCay dessiner sur un tableau blanc, au milieu d'un décor très simple, le long cou d'un diplodocus qui se dissimule à l'entrée d'une grotte. Le spectacle peut commencer, en animation image par image. Le dinosaure surgit d'un bond hors de la cavité puis s'avance vers le centre de l'écran, sous les ordres de McCay

retranscrits dans des intertitres. L'animal animé salue le public, lève une patte, déracine puis avale en quelques secondes un arbre, se laisse distraire par un monstre aquatique, n'en fait qu'à sa tête puis accueille McCay sur son dos. Peu connaisseurs du potentiel de mystification offert par la technique naissante du dessin animé, les premiers spectateurs du film sont saisis par l'expérience. Dans *Gertie le dinosaure*, la question de l'illusion au moyen de l'animation est ainsi abordée sous l'angle ludique du défi. À la manière d'un prestidigitateur, le réalisateur joue avec force de notre désir puissant, quasi enfantin, de croire en ce que nous voyons. Plus d'un siècle après cette réussite, le pacte entre le cinéma d'animation et le spectateur est resté le même : rendre crédible des êtres de papier, donner au public l'illusion de vie d'un élément inerte.

Ce qui fonctionne avec le film de Windsor McCay, c'est que le réalisateur ne se contente pas d'animer une silhouette tracée au crayon. Il lui confère une personnalité par l'animation : au-delà de son nom (*Gertie*), ce sont sa démarche pesante de pachyderme et ses attitudes folâtres qui dénotent son caractère juvénile. Devant les yeux des spectateurs ébahis, un véritable personnage émerge sur l'écran. En dignes héritiers, les réalisateurs des courts métrages du programme *À table !* travaillent eux aussi l'incarnation de leurs personnages. Celle-ci passe d'abord par les mouvements et la gestuelle. En témoigne le génie de la boîte de raviolis : malgré sa silhouette rebondie à la Casimir, il saute prestement sur la table de la cuisine d'Armand. Tout dans ses gestes comme dans ses entrées et sorties soudaines du cadre de l'image traduit son esprit facétieux. Il en va de même pour les pas du géant de *Cœur fondant* et le tremblement de l'image auxquels ils sont associés : d'abord effrayante pour la petite taupe, leur lenteur puissante traduit finalement la prévenance qui caractérise le personnage. C'est aussi par leur démarche résolue que les bonshommes en pâtisserie de *La Traviata* prennent vie pour le spectateur.

La voix et les multiples variations qu'elle rend possible (accent, débit, timbre, etc.) est aussi au service de l'incarnation des personnages, de leur crédibilité pour le spectateur. Ce principe est magistralement à l'œuvre dans *La Soupe au caillou*. Comme l'explique la réalisatrice dans sa note d'intentions<sup>5</sup> : « *après la voix calibrée et survoltée du présentateur télé, ce sont la variété et l'exotisme des voix des habitants qui se feront entendre. Nous serons dans le "petit village" du Monde. De nombreux accents aux timbres et rythmes différents traduiront*



**les origines diverses des personnages en présence.** » Nul doute que les élèves seront sensibles à ces variations et s’amuseront de la voix fluette de la souris, de l’accent britannique de la chatte ou des rimes scandées du couple d’ânes, qui font exister ces personnages au même titre que le dessin.

## MOBILISER LES SENS DES SPECTATEURS

Le caractère proprement sensoriel de la nourriture est aussi à l’honneur dans le programme **À table !** L’illusion du réel dans ces films d’animation passe par une représentation très organique de la nourriture. Les films s’attachent ainsi à titiller les sens du spectateur. Ils créent en cela une connivence avec le public, en s’appuyant sur l’expérience gustative de chacun. Cette approche est particulièrement éclatante dans **La Traviata**, qui parvient de façon magistrale à nous mettre l’eau à la bouche. Le ton est donné dès le premier plan du film, lors duquel la caméra circule en plan serré entre divers gâteaux, profiteroles et crèmes aromatisées qui garnissent la table d’un généreux buffet de desserts. Puis de drôles de personnages émergent hardiment de ces pâtisseries, au rythme de l’opéra de Verdi. Serpentant entre les verres à pied et la vaisselle de porcelaine, ils se dirigent, tels une armée colorée et gourmande, vers un palais aussi onctueux que virginal qu’ils envahissent joyeusement. La virtuosité de l’animation en volume, les couleurs vives et appétissantes de ces êtres pâtisseries, la lumière qui souligne leurs formes arrondies, leurs consistances et leurs textures variées, leurs mouvements tantôt décidés et tantôt coulants qui épousent la musique grandiose... tout concourt dans le film pour proposer au spectateur une expérience sensorielle marquante. Et l’image finale, par laquelle nous découvrons enfin, dans un zoom arrière éloquent, l’énorme pièce montée, couronne magnifiquement cette excitation progressive de nos sens. Par ce dernier plan, visuellement très fort avec les bougies qui crépitent, ce qui n’était que le décor d’une bataille loufoque entre les blancs et les colorés devient le clou d’un buffet aussi festif qu’appétissant.

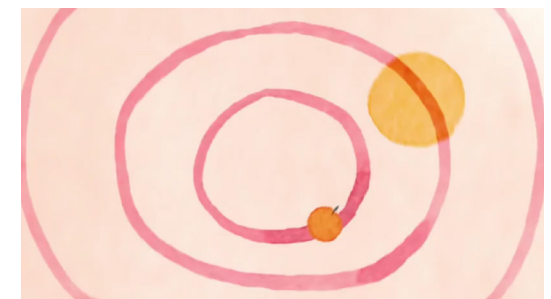
Cette dimension sensorielle est fugacement à l’œuvre dans **Cœur fondant**, comme en témoigne l’apparition du magnifique fondant au chocolat dans les mains de la petite taupe. Filmé en

gros plan et en volume, le gâteau contraste de façon saisissante avec le décor peint en 2D. La texture de sa croûte est mise en valeur par des jeux de lumière et les bonbons colorés qui agrémentent son sommet font ressortir la belle couleur brune du chocolat. Tenu à bout de bras par la marionnette du personnage, le fondant paraît plus vrai que nature.

En contrepoint de ces deux films, dont l’approche sensorielle repose sur une représentation très réaliste de la nourriture, **La Soupe au caillou** fonctionne par évocation. L’originalité du film de Clémentine Robach est en effet de proposer un court interlude (à peine 20 secondes) quasi abstrait, pour figurer les légumes qui mijotent, broyés par les rebonds du caillou. La réalisatrice désigne cette séquence comme « **la danse du caillou dans la marmite** ». Et elle ajoute, dans sa note d’intentions : « **tout le film tend vers un climax à la fois visuel et sonore. (...) Musique et bruitages sont alors intimement liés : les percussions rendent compte des chocs du caillou sur les parois de la marmite et sur les légumes rencontrés, tout en composant une musique entraînante.** » Couleurs et formes se meuvent de façon éclatante sur l’écran dans un rythme de percussions. Ces quelques secondes d’une grande poésie visuelle et sonore peuvent évoquer les films expérimentaux du réalisateur Oskar Fischinger. Dès la fin des années 1920, cet artiste visionnaire a cherché à donner à des morceaux de musique classique une traduction visuelle. Dans ses films, le ballet de formes géométriques colorées vise à reproduire les images mentales que chacun peut se faire à l’écoute des notes de musique. Dans **La Soupe au caillou**, les quelques secondes de ce « **spectacle coloré et percussif** » aiguisent l’appétit du public en suggérant plus qu’en représentant fidèlement la cuisson du repas. Les percussions qui accompagnent le mouvement du caillou dans la marmite sonnent comme un appel enjoué au dîner bientôt prêt. Ainsi, cet interlude joyeux illustre-t-il avec force la magie d’un moment où la nourriture, au-delà de rassasier des estomacs vides, fonde une solidarité festive entre voisins esseulés.

## LE RÉALISME À L’ÉPREUVE DU TEMPS

En tant que spectateur, difficile d’imaginer à quel point le temps d’un film, en animation, relève totalement de l’artifice, tant tout est fait pour nous convaincre du contraire ! Car, à la différence



d'une caméra qui enregistre le mouvement d'un comédien « en direct », par la prise de vues réelles, le cinéma d'animation implique, par sa fabrication, une recréation du temps. L'artiste anime image par image un mouvement dont la fluidité finale donne l'illusion d'un déroulement du temps continu, en dépit d'un double délai : celui de la composition de l'image et celui de la prise de vues. Il faut ainsi plusieurs heures pour constituer une seule seconde de film d'animation, sans que cela soit perceptible pour le spectateur. De fait, comme le souligne Xavier Kawa-Topor<sup>6</sup>, « **le cinéma d'animation, en ce qu'il est une combinaison d'un travail manuel et mécanique, entretient un rapport performatif au réel : il n'imprime pas, il (re)dessine même le temps dans son écoulement.** »

Cette réflexion sur l'illusion du temps reconstitué traverse les œuvres du programme. *La Traviata*, par exemple, calque sa durée sur celle du chœur éponyme de Verdi, comme si le temps de la pièce musicale impulsait celui du film d'animation. Le film n'est pas sans rappeler une certaine tradition du cinéma d'animation musical, qui s'attache à raconter des histoires sur de grands airs musicaux. C'est le cas notamment de *La Pie voleuse*, de Giulio Gianini et Emanuele Luzzati, réalisé en 1964, qui met en images l'opéra éponyme de Rossini. C'est aussi l'ambition de Walt Disney quand il conçoit, en 1940, *Fantasia*, autour de chefs-d'œuvre de la musique classique. La marche décidée des bonshommes de pâtisserie, partis à l'assaut du gâteau blanc dans *La Traviata*, n'est d'ailleurs pas très éloignée de celle de l'armée de balais qui remplissent consciencieusement leurs baquets d'eau dans *L'Apprenti sorcier* de James Algar, inspiré de l'œuvre musicale de Paul Dukas. Ce qui frappe dans ces films, c'est le sentiment pour le spectateur d'un écoulement naturel du temps grâce à la musique. Le temps du film devient celui de sa bande sonore. En procédant de la dramaturgie musicale, l'image de ces films finit d'acquiescer son réalisme. En témoigne la dispute entre la reine et le roi blancs dans *La Traviata*, dont le mouvement des lèvres s'accorde parfaitement aux voix des chœurs de Verdi, conférant à leur échange un accent criant de vérité.

Il est pourtant un domaine de l'animation qui va à l'encontre de cette recherche de l'illusion d'un écoulement naturel du temps. Il s'agit du cinéma scientifique, dont Jean Comandon, médecin de formation, fut

l'un des pionniers en France<sup>7</sup>. À partir des années 1920, il entreprend de filmer les végétaux en vues accélérées dans une intention de recherche. Dans une démarche inverse à celle d'Étienne-Jules Marey et Eadweard Muybridge, dont la chronophotographie visait à décomposer un mouvement trop rapide pour l'œil humain, Jean Comandon use du procédé d'accélération (ou timelapse) réalisé image par image pour rendre visibles les métamorphoses et les mouvements qu'une plante opère de façon trop lente pour qu'ils soient directement observables à l'œil nu. Ses films muets se composent ainsi de milliers de photographies prises à intervalles réguliers sur une longue durée, en conservant le même cadre. C'est le cas notamment d'*Essais de prises de vues en accéléré : plantes en pots*, réalisé vers 1920<sup>8</sup>. Le mouvement circulaire des aiguilles de l'horloge ou les variations de luminosité attestent du passage accéléré du temps. Sur l'écran, le spectateur peut enfin observer le balancement des plantes et l'enroulement progressif d'une tige autour d'un tuteur. C'est donc en manipulant le temps que ces films scientifiques dévoilent au spectateur une réalité autrement insoupçonnable.

Cette ambition pédagogique et l'utilisation du timelapse se retrouvent dans le film d'Élise Auffray, *Illustration : compostage*. La réalisatrice détaille sa démarche<sup>9</sup> : « **à l'origine du projet se trouve une question simple : que se passe-t-il vraiment à l'intérieur d'un composteur et comment le montrer ?** ». Composé de 1 500 photos prises toutes les deux heures pendant trois mois, son court métrage recourt à la pixilation, technique d'animation à partir d'objets réels filmés image par image. En écho à l'horloge du film de Jean Comandon, la mention des jours de prises de vues défile en haut à gauche de l'image, marquant l'écoulement en accéléré du temps. Là encore, le spectateur se laisse happer par ce mouvement, passage d'un monde mort (les déchets réduits progressivement en compost) à une renaissance (les graines qui germent puis donnent des pousses de plus en plus grandes). Le caractère hypnotique de cette observation, facilement reproduisible en classe, est renforcé par la musique répétitive qui accompagne les images. Mais le film d'Élise Auffray diffère sensiblement de ceux de Jean Comandon dans la mesure où celui-ci ne visait qu'à rendre visible un phénomène difficilement observable sinon. Or, au-delà de l'observation de la



croissance de graines de potiron, **Illustration : compostage** souligne aussi par son dispositif le travail de l'humain. Ainsi peut-on constater la présence récurrente, notable sur plusieurs photos, de la main de la réalisatrice. C'est elle qui inscrit le titre, installe le contenant, dépose la terre, les vers puis les déchets, retourne le compost, sème, arrose, etc. Cette main n'est pas sans rappeler celle de Windsor McCay dans *Gertie le dinosaure*, qui dessinait en prises de vues réelles la silhouette du dinosaure avant que celui-ci ne s'anime. Mais elle évoque aussi celle du réalisateur Émile Cohl dans *Fantasmagorie*, en 1908. Ce très court métrage, considéré comme le premier film d'animation, s'ouvre sur une main, celle de l'artiste, en train de dessiner le personnage qui va ensuite s'animer sous nos yeux. C'est à nouveau une main – âgée, cette fois – qui est à l'œuvre dans le court métrage *Le Grand Frère*, de Jesús Pérez et Elisabeth Hüttermann (2010). Comme en clin d'œil aux pionniers de l'animation, elle dessine sur le papier deux enfants malicieux mais se retrouve sans cesse interrompue dans le tracé d'un troisième<sup>10</sup>. Ainsi, qu'elles donnent vie à un personnage ou marquent la paternité d'un artiste sur ses dessins, ces mains portent-elles un caractère démiurgique. Dans la mesure où elles sont données à voir au spectateur, elles installent une connivence avec lui en lui désignant l'auteur de l'illusion : l'artiste animateur.

## RÉENCHANTER LE MONDE

On le comprend : au-delà du savoir-faire de l'animateur-illusionniste, c'est finalement au spectateur d'accepter de se prendre au jeu, de rentrer dans le réalisme proposé par le cinéma d'animation. Il est frappant de noter que dans nombre des films du programme, l'espace est dédoublé, ce qui n'est pas sans rappeler l'esprit du cinéma de Tim Burton. De façon récurrente, celui-ci oppose deux mondes dans ses œuvres, en animation comme en prises de vues réelles : le territoire des vivants à celui des fantômes (*Les Noces funèbres*, *Beetlejuice* ou *Sleepy Hollow*) ou les univers macabres à d'autres plus colorés (*L'Étrange Noël de Monsieur Jack* ou *Edward aux mains d'argent*). Cette dichotomie propose au spectateur de s'interroger sur la nature de ces mondes : lequel nous paraît le plus crédible ? Le plus vivant ? Le plus réel ? Cette réflexion peut se prolonger avec les films

du programme. Prenons *La Traviata* : au tout début du film comme à sa toute fin, la bande sonore donne à entendre le brouhaha de convives autour du buffet. Ce son fait exister en hors-champ un autre monde que celui des bonshommes de pâtisserie, sans que jamais il n'apparaisse à l'écran. Quelle est donc la réalité de cet espace que le spectateur ne peut qu'imaginer ? Quelle valeur lui accorder comparé au monde gourmand qui s'ébroue sous nos yeux pendant le film ? N'est-il pas plus évident de croire en ces personnages en pâte à choux plutôt qu'en des convives désincarnés ?

La bande-son, notamment la musique, prend également un sens particulier dans *Cœur fondant*. Comme l'explique son réalisateur Benoît Chieux<sup>11</sup> : « *au début du film, la musique traduit ce qui se passe dans la tête du personnage principal. Ensuite, quand on arrive dans la barbe du géant, la musique devient réelle. La musique traduit beaucoup l'esprit du film parce que souvent, on s'aperçoit que la réalité est très différente de ce qu'on imagine qu'elle est. La musique est d'abord imaginaire puis réelle et très joyeuse.* » Le film se déroule ainsi dans deux espaces : celui de la forêt et celui de la barbe du géant. Ce qui est intéressant, c'est que non seulement la musique est différente dans ses tonalités entre ces deux espaces, mais qu'en plus elle détermine leur identité et leur degré de réalité pour le spectateur. Ainsi, les notes oppressantes qui accompagnent les pas de la petite taupe dans la forêt marquent-elles la peur du personnage face à l'inconnu. C'est une musique subjective qui témoigne de l'appréhension du personnage plus que de la réalité de l'espace : la forêt apparaît comme un décor sombre et effrayant, dans la lignée de celles des contes. En revanche, la musique festive, associée aux rires et aux sons d'ambiance dans la barbe du géant, est purement diégétique, c'est-à-dire qu'elle est entendue par les personnages et trouve son origine dans l'espace de la séquence qui apparaît ainsi comme un lieu convivial. Par ce travail sur la bande sonore, cet espace nous est donné comme plus réel que celui de la forêt, territoire mental qui semble n'exister qu'à travers la perception erronée de la petite taupe.

Notre appréhension de la réalité d'un espace est également mise au défi dans *Le Génie de la boîte de raviolis*. Dans les premières



séquences, le film présente un environnement urbain défini par la pollution, les bruits agressifs des klaxons et une agitation incessante. La description en quelques plans de l'usine de boîtes de conserve rappelle celle des *Temps modernes*, de Charlie Chaplin (1936) ou l'usine Orpel dans *Mon oncle*, de Jacques Tati (1958). Dans cet espace, tout est compté et décompté jusqu'à l'absurdité : le temps de travail comme le numéro des immeubles tous semblables de la cité où habite Armand, le héros du film. Quand c lui-ci r entre chez lui, il fait nuit. L'obscurité comme la mise en scène de l'espace, avec des plans de plus en plus serrés, soulignent sa solitude dans ce décor urbain anonyme. À cet espace au réalisme triste succède bientôt « **une prairie avec des fleurs jusqu'à l'infini** », selon le premier vœu d'Armand. La lumière, les couleurs, les bruits de nature... tout oppose cet espace au précédent. En est-il moins réel pour autant ? Ce n'est pas ce que suggère le film de Claude Barras, qui se conclut sur l'impossibilité pour le génie comme pour Armand de retourner dans le monde précédent. Car finalement, ne souhaitons-nous pas que cet espace, partagé avec un ami autour d'« **un grand banquet, comme autrefois avec des rois** », devienne réalité, en lieu et place d'un monde du travail aliénant ? Le spectateur comme les personnages font le choix du merveilleux, appelé de ses vœux par Armand.

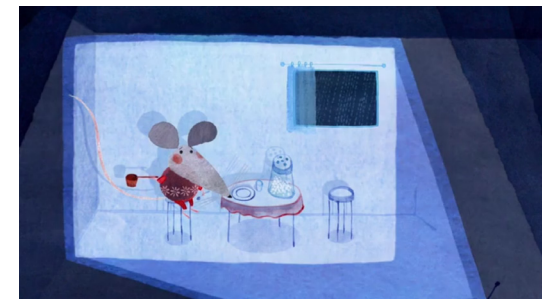
Cette quête d'un espace utopique se retrouve dans *La Soupe au caillou*. La réalisatrice Clémentine Robach revisite ce conte traditionnel en le transposant dans un décor urbain et contemporain, qui peut évoquer celui du *Génie de la boîte de raviolis*. Là encore, la nuit est tombée et chaque famille est cloîtrée dans son appartement, devant son écran de télévision. L'isolement des personnages est marqué par diverses cloisons et portes qui structurent l'espace dans l'image au début du film. C'est une coupure d'électricité, et non pas l'arrivée d'un étranger comme dans le conte, qui va mettre en mouvement les habitants. À nouveau, le film se démarque de sa source d'inspiration : c'est sur la place centrale, hors de l'immeuble, que la marmite est transportée, non dans l'un des appartements. Cette réflexion sur l'espace est amenée par le travail de la réalisatrice sur la lumière. Tout commence par l'éclairage artificiel des écrans de télévisions, qui semble figer chaque personnage dans son espace personnel. Puis, quand la souris décide de sortir, bientôt rejointe par d'autres habitants, la leur timide de leurs bougies les fait cohabiter dans le même espace, sans pour autant les réunir. C'est finalement l'immense

halo autour du feu qui les réunit tous dans sa lumière généreuse. Ainsi, l'utilisation de la lumière marque-t-elle visuellement la progression des personnages, d'un espace qui leur est imposé (leur appartement) à celui qu'ils choisissent d'investir collectivement. Et, comme l'éléphant dans le dernier plan du film, le spectateur peut contempler avec satisfaction la place sombre qui devient, le temps d'une soirée d'orage, un espace de solidarité et de rencontres. Le film semble ainsi nous montrer que le merveilleux n'est pas forcément dans un autre monde, imaginaire, mais bien dans celui que nous partageons avec nos amis. Qu'il n'est pas uniquement dans l'illusion de l'animation, mais bien dans notre regard de spectateur sur le monde qui nous entoure.

### LE MERVEILLEUX RÉSIDE DANS LE REGARD

Nombre des films du programme célèbrent ainsi le merveilleux dans le réel ordinaire. Dans *Illustration : compostage*, cette idée trouve une première illustration dans la photo qui présente les déchets, dont l'assemblage, qui joue des couleurs, des formes et des textures, compose un véritable tableau. Avec l'apparition des premières pousses d'un vert intense survient le « miracle » de la vie, dont le cycle de mort et de renaissance est aussi immuable que fascinant. L'excitation que peut ressentir le public devant ce spectacle de la nature rappelle celle de Mei dans *Mon voisin Totoro*, de Hayao Miyazaki (1988). La petite fille surveille la pousse des glands offerts par Totoro avec autant d'impatience et d'émerveillement que le spectateur assiste à l'éclosion des graines de potiron dans le film d'Élise Auffray. Le merveilleux réside souvent dans l'ordinaire de la nature.

Revenons pour conclure à ce qui constitue la chute de la plupart des films du programme *À table !* Quand la petite taupe de *Cœur fondant* déclare : « **Rien n'est plus important que de partager un gâteau entre amis** », elle ne dit pas autre chose que le crocodile de *La Soupe au caillou* : « **on devrait faire ça plus souvent, un soir de temps à autre, comme ça** ». S'émerveiller de plaisirs simples, c'est aussi ce qu'exprime la chanson finale du *Génie de la boîte de raviolis* : « **on est si bien, les pieds dans l'eau, l'un contre l'autre, au bord du ruisseau** ». Avec ses mots, Armand et le Génie se font l'écho de *La Leçon aux oiseaux*,



susurrée par un papa oiseau à ses oisillons dans *Le Roi et l'Oiseau*, de Paul Grimault (1980) : « *Le monde est une merveille, il y a le jour et la nuit ! Y'a la mer qui est profonde, y'a la Terre qui est toute ronde !* » Ces vers de Jacques Prévert sont une invitation à exercer notre regard pour distinguer la beauté simple mais extraordinaire du réel. Car, comme le souligne Xavier Kawa-Topor : « *avec Grimault et Prévert, le merveilleux n'est pas factice. Il est dans le regard qui investit le réel. Le dessin animé n'est pas une échappatoire vers un ailleurs illusoire. Il est un éveil.* »<sup>12</sup> Et c'est à cet éveil que nous invite le programme **À table !**

## NOTES

1. Xavier Kawa-Topor, *Cinéma d'animation, au-delà du réel*, édité par Capricci (2016).
2. Le film de Windsor McCay est disponible en DVD dans le coffret « *Les pionniers de l'animation* », édité par Lobster Films. Il est également visible sur Internet.
3. L'un des premiers intertitres du film énonce : « *Windsor McCay parie un dîner avec George McManus qu'il pourrait rendre la vie à un dinosaure grâce à une série de dessins* ».
4. L'intertitre précise : « *Et maintenant, M. McCay va nous montrer ce à quoi ressemblait en vrai un dinosaure d'après lui* ».
5. La note d'intentions de réalisation de Clémentine Robach est disponible avec le lien : [https://www.lesfilmsdunord.com/\\_files/ugd/c5a8e6\\_017ad388973e4561a0c6bf09a42d8d17.pdf](https://www.lesfilmsdunord.com/_files/ugd/c5a8e6_017ad388973e4561a0c6bf09a42d8d17.pdf)
6. Xavier Kawa-Topor, *Cinéma d'animation, au-delà du réel*, édité par Capricci (2016).
7. On pourra écouter l'émission passionnante consacrée à la sortie d'un ouvrage sur Jean Comandon : <https://www.franceculture.fr/emissions/la-marche-des-sciences/jean-comandon-pionnier-du-cinema-scientifique>

8. Le film est visible en version restaurée sur le site du CNRS : <https://images.cnrs.fr/video/6583>

9. Le dossier de présentation du film est consultable sur le site internet de la réalisatrice et propose également des photos du tournage : <https://www.eliseauffray.com/illustration-compostage>

10. Ce court métrage est proposé dans le programme *La Petite Fabrique du monde*, également au catalogue.

11. Pour écouter l'entretien réalisé par l'AFCA avec Benoît Chieux et Pablo Pico, le compositeur de la musique originale de *Cœur fondant* : <https://vimeo.com/412655806>

12. Xavier Kawa-Topor, *Cinéma d'animation, au-delà du réel*, édité par Capricci (2016).

