

UN PEU D'IMAGINATION !

Un programme de 5 courts métrages d'animation réalisés entre 1967 et 2018. Animation, couleur, 39 minutes, distribué par Little KMBO.

L'imagination au pouvoir !

Le point de vue de Margot Grenier

Qu'il se déguise, construise un palais de sable, joue à la dinette ou raconte sa journée, chaque enfant fait appel, au quotidien, à son imagination. Exercer cette faculté créatrice tient de l'hygiène de vie pendant ses plus tendres années. Cette aptitude est aussi mobilisée quand il devient spectateur de cinéma et plonge dans des univers originaux grâce aux films. Découvrir avec ses élèves de maternelle le programme *Un peu d'imagination* est l'occasion d'explorer avec eux les différentes formes que peut prendre l'imaginaire, tant les cinq courts métrages explorent la thématique de façon variée. À travers la rêverie d'Ivan, qui se remémore sa promenade avec son grand-père, *Le Temps des enfants* (Nina Bisyryna, 2014, Russie) s'intéresse aux liens entre imagination, souvenirs et rêve. Le film évoque également les compagnons que s'inventent les plus jeunes, en témoignent la petite jument qui surgit alors qu'Ivan joue avec son gant ou, dans *La Mouffe* (Roman Katchanov, 1967, URSS), l'adorable chiot de laine qui apparaît soudainement au côté de la fillette. D'autres courts métrages interrogent, eux, les rapports entre réel et imaginaire : la fantaisie du petit garçon dans *Les Moineaux sont des bébés pigeons* (Nina Bisyryna, 2005, Russie) s'emballent quand il observe la rue autour de lui alors que l'inventivité des enfants du film *Le Bac à sable* (JoDee Samuelson, 1995, Canada) se déploie à mesure qu'ils

jouent avec leur ours en peluche et créent un monde à sa mesure. Ce caractère ludique de l'imagination est aussi à l'œuvre dans *Le Monde à l'envers* (Hend Esmat et Lamiaa Diab, 2018, Grande-Bretagne), qui met en scène un drôle d'univers dans lequel parents et enfants échangent leurs places.

Le texte approfondira ces enjeux tout en laissant d'autres pistes ouvertes. Nous associerons à notre réflexion des exemples issus de chefs-d'œuvre de la littérature jeunesse, elle aussi traversée par la question de l'imaginaire : des *Aventures d'Alice au pays des merveilles* (Lewis Carroll, 1865) à *Max et les Maximonstres* (Maurice Sendak, 1963) en passant par *Peter Pan* (J. M. Barrie, 1904) ou *Mary Poppins* (Pamela L. Travers, 1934), ce sont autant d'histoires qui guident les jeunes lecteurs vers un pays imaginaire.

METTRE EN SCÈNE UN PROCESSUS MENTAL

L'imagination peut se définir comme la capacité que possède l'esprit de se représenter ou de former des images. Dès lors que cette activité est purement mentale, comment la représenter de façon convaincante sur la surface d'un écran ? Comment faire



pour traduire avec le langage cinématographique la singularité et la vivacité de ses manifestations ?

Ces enjeux semblent taillés pour le cinéma d'animation, qui vise à insuffler la vie à des êtres inanimés et s'appuie dans ce but sur deux principes mis en œuvre image par image : la métamorphose et l'illusion du mouvement. Ainsi, à travers une palette étoffée de techniques, les cinq courts métrages du programme s'attachent-ils à rendre sensible, chacun à sa manière, le processus immatériel de l'imagination : stop motion (marionnettes en volume pour *La Moufle*) comme animation 2D variée (papiers découpés pour *Le Temps des enfants*, pastels et feutres sur des feuilles colorées recouvertes d'un papier transparent pour *Le Bac à sable*, dessins crayonnés dans *Les Moineaux sont des bébés pigeons* ou animation par ordinateur pour *Le Monde à l'envers*).

Les échos entre animation et imagination étaient déjà au cœur du court métrage *Fantasmagorie*¹, réalisé en 1908 par Émile Cohl et considéré comme l'acte de naissance du cinéma d'animation en tant qu'art. Ce dessin animé narre, d'un simple trait de crayon blanc sur fond noir, les aventures rocambolesques d'un clown malicieux confronté à un univers en constante transformation. Les mutations incessantes des personnages et des décors traduisent à merveille l'exubérance et la liberté à l'œuvre dans le processus imaginatif. Dans ce même esprit, plusieurs courts métrages du programme recourent à la métamorphose comme expression sensible de l'imagination. Dans *Les moineaux sont des bébés pigeons*, quelques dessins suffisent pour changer à l'écran un chien curieux en faon attendrissant : les pattes grandissent, le museau s'allonge, les sauts se font plus amples et la laisse s'efface. Cette transformation de l'animal témoigne de l'imaginaire du petit garçon. Dans *La Moufle*, elle s'opère en plusieurs étapes : le vêtement de la fillette semble d'abord s'animer tout seul, s'échappant des mains de l'enfant et sautant gaiement dans la neige, avant de se muer en chiot de laine. L'exemple le plus abouti est probablement *Le Bac à sable* : le film ne cesse de montrer à l'écran la transformation image par image de silhouettes de sable en éléments de décor de l'univers qu'imaginent les deux enfants. Une forme étoilée dessinée dans le sable se matérialise en un astre brillant pour qu'ils s'en saisissent et l'accrochent à leur ciel ; des monticules se couvrent de vert et de blanc pour devenir des sommets enneigés ; une rangée de bouts de bois et de pommes de pin donne naissance à une

agréable forêt... Et l'on pense inmanquablement au périple de Max au pays des Maximonstres, dans le livre jeunesse de Maurice Sendak : « *Ce soir-là, une forêt poussa dans la chambre de Max. D'abord un arbre, puis deux, puis trois.* »² La métamorphose des êtres, des objets et des décors s'impose ainsi comme une expression précieuse de l'imagination en marche.

Le rythme et le mouvement sont d'autres caractéristiques essentielles du processus imaginatif dont le cinéma d'animation s'empare avec bonheur. La composition du programme permet ainsi aux jeunes spectateurs de faire l'expérience de différentes formes d'imagination à travers la dynamique propre à chaque film. Dans *Le Temps des enfants*, l'imagination s'apparente à la rêverie et la mise en scène compose un rythme lent propice à l'onirisme : le film est peu découpé, la durée des plans relativement longue et le cadre de l'image reste souvent fixe, comme pour accompagner le jeune spectateur à entrer en douceur dans les pensées d'Ivan, le petit garçon du film. La ritournelle musicale renforce cette plongée progressive dans l'imaginaire : d'abord joyeuse et répétitive, la mélodie s'apaise à mesure que se fait entendre un chœur féminin. L'autre court métrage de la réalisatrice Nina Bisyrina, *Les Moineaux sont des bébés pigeons*, s'attache aussi à instaurer un rythme calme : les mouvements de caméra comme ceux des personnages sont lents, l'atmosphère enneigée étouffe les sons du film et la douceur de la musique invite le jeune spectateur à l'introspection, comme le fait l'enfant du film à mesure qu'il observe le monde qui l'entoure. Les personnages du court métrage *Le Monde à l'envers* sont réduits à des formes colorées et de simples lignes et cette sobriété du graphisme permet à l'animation d'insister sur leurs mouvements. Volontairement, le film ne s'attache pas à un personnage principal mais passe sans transition d'un groupe d'adultes et d'enfants à l'autre, d'une action à une autre, sans chercher véritablement à créer de lien entre les scénettes. Ce parti pris narratif et visuel des deux réalisatrices renvoie à la vivacité et au caractère décousu que peut parfois prendre l'imagination. Dans *Le Bac à sable*, l'imaginaire des deux enfants s'apparente à une exploration de soi et du monde. Les décors se bousculent à mesure qu'ils cherchent leur ours disparu. Le rythme trépidant du film, fait de plans très courts, de changements de couleurs fréquents et d'une bande sonore particulièrement riche, traduit l'emballement étourdissant de l'imagination quand les enfants sont pris intensément dans un jeu. Avec la course de chiens, *La Moufle* propose une séquence au rythme rapide et



joyeux, qui semble directement surgir de l'imagination de la fillette et diffère en cela du reste du film, plus ancré dans le réel. Dans cette scène, la musique est particulièrement entraînante et l'animation donne la part belle aux comportements des animaux : qui va trouver et rapporter le bâton le premier ? Qui va gagner la course ? Dans le suspense de la séquence se dessine un autre aspect de l'imagination : la capacité à créer de petites dramaturgies dans un quotidien banal, de transformer le réel en un moment extraordinaire.

RÉEL ET IMAGINAIRE

L'imagination peut ainsi se voir comme la faculté d'évoquer les images d'objets déjà perçus et de faire naître de nouvelles combinaisons. Cette définition met en lumière le lien entre la perception du réel et l'apparition de l'imaginaire. De quelle nature est-il, précisément ?

Qu'est-ce qui, dans le réel, déclenche l'imagination ? Les films du programme s'intéressent au caractère sensoriel du processus imaginatif et l'on pourra recenser avec les élèves les allusions aux cinq sens dans les courts métrages. « *Mon gant sent le petit cheval* », note Ivan dans *Le Temps des enfants* et c'est bien à partir de ce vêtement, qu'il hume avec plaisir, que son imaginaire se met en marche. La dimension gustative est également présente dans le film quand la jument apparaît alors que le garçon sort du chocolat. Le gant de la fillette de *La Moufle* se métamorphose, lui, en chiot malicieux. Dans l'une des dernières séquences du court métrage de Roman Katchanov, la mère observe sa fille qui caresse avec bonheur la laine douce de sa moufle. L'adulte comprend alors que, ce faisant, la fillette s'imaginer câliner un chien. Dans *Les Moineaux sont des bébés pigeons*, c'est le regard que porte l'enfant sur ce qui l'entoure qui déclenche son imagination : dans ses yeux, ses empreintes de pas dans la neige s'animent et des souches sombres prennent des allures de pingouins pêcheurs. Dans *Le Bac à sable*, enfin, la bande sonore guide le surgissement progressif du monde que s'inventent les enfants : le souffle d'une pompe appelle la vision de nuages amusants, le ruissellement de l'eau fait surgir un lac puis une rivière et des oiseaux apparaissent au son du grelot d'un hochet. « *Le sifflement d'une locomotive imprime en nous la vision de toute une gare*³ », constatait le cinéaste Robert Bresson, qui liait avec force imagination et audition.

Comment passe-t-on du quotidien à l'imaginaire ? Pour revenir à la littérature jeunesse, la chute solitaire d'Alice dans le terrier est décrite avec minutie par Lewis Carroll au début des *Aventures d'Alice au pays des merveilles*. Elle semble préparer l'héroïne à pénétrer dans un monde hors de la réalité. C'est aussi un saut, quoique plus bref, qui conduit les enfants Banks et leur nurse Mary Poppins des pavés d'une rue londonienne à un univers champêtre et enchanté. Cette image commune du glissement souligne l'existence d'un passage mais aussi d'une forme de rupture entre le réel et l'imaginaire. Cette idée est aussi à l'œuvre dans *Le Temps des enfants*. Tout commence par un gros plan sur les deux mains d'Ivan : l'une présente des carreaux de chocolat à la seconde, munie d'une moufle dont la forme rappelle le museau d'un cheval. Dans le plan large suivant, le garçon fait face à une petite jument qui vient d'apparaître à l'image. C'est ce changement de plan (serré puis large) qui traduit à l'écran à la fois la continuité et la rupture entre le réel et l'imaginaire. Il y a bien un avant (le gant d'Ivan) et un après (l'apparition de l'animal) et l'imagination s'inscrit dans ce basculement d'un univers à l'autre. Le lien entre les deux est assuré par le mouvement (la jument commence à éternuer dans le gros plan et finit dans le plan large), comme par le son (l'éternuement puis le bruit des sabots). Dans la suite du film, la jument est toujours représentée avec la moufle en guise de museau, comme pour rappeler son origine dans le réel. Car la frontière entre le fantasme et la réalité est flexible et poreuse pour un enfant, comme le révèle l'une des dernières phrases de l'œuvre de Lewis Carroll : « *Elle resta assise un long moment, les yeux fermés, s'imaginant au Pays des merveilles, tout en sachant très bien qu'il lui suffisait d'ouvrir les paupières pour retrouver la réalité.* »⁴

Comment l'imaginaire se nourrit-il des images et des expériences effectivement vécues par un enfant pour ensuite se déployer ? Dans *La Moufle* comme dans *Le Temps des enfants*, le chiot et la jument semblent naître de la répétition d'un geste observé ou effectué dans la réalité. C'est bien lorsque la fillette du film de Roman Katchanov promène sa moufle en tirant sur le fil comme sur une laisse, imitant ainsi les autres enfants, que son chiot de laine apparaît. Comme si, en reproduisant ce geste, elle éveillait son imagination et convoquait l'irruption de l'animal. Le gant d'Ivan, on l'a vu, prend corps de jument quand l'enfant mime un souvenir marquant, celui du partage des bonbons avec le cheval. C'est aussi



la similitude entre la forme du gant et celle du museau de l'animal, repérée une première fois pendant la promenade, qui sert, de retour chez lui, à déclencher son imagination. Dans **Le Bac à sable**, quelques plans au début du film donnent furtivement à voir la présence de jouets bien réels qui seront ensuite intégrés et transformés pour servir les aventures des enfants : un tracteur miniature, une figurine en forme de vache, un seau, une pomme de pin, une balle et, surtout, leur ours en peluche.

Le Monde à l'envers fait figure d'exception dans le programme. Point d'allers-retours entre réalité et imaginaire dans le film, qui se déroule exclusivement dans un univers fantaisiste. L'humour repose pourtant sur la relecture ludique et explicite du réel, au prisme d'une nouvelle donnée : les parents agissent comme des enfants et vice versa. Comme l'expliquent les réalisatrices Hend Esmat et Lamiaa Diab⁵, le projet est né d'un exercice autour du thème « on dirait que... », proposé par un de leurs enseignants dans le cadre de leurs études à l'école d'animation de Bristol. « **Nous avons commencé par esquisser les différentes situations qui pourraient advenir dans ce monde, ce qui nous a donné beaucoup de vignettes que nous avons ensuite sélectionnées et élaborées tout au long du processus de fabrication du film.** » La bande sonore a elle aussi été pensée pour révéler le décalage entre ces deux univers, comme l'indique l'ingénieur du son⁶ : « **Nous ne voulions pas tomber dans les clichés des cartoons mais souligner le fait que ces adultes sont vraiment trop gros et trop lourds pour leur environnement, ce qui incluait beaucoup de craquements et de grincements des équipements du parc et des sons d'encouragement vocaux des enfants.** » Loin d'être fantasque, cet univers imaginaire tire sa cohérence de sa proximité avec la réalité : cohérence temporelle (le film se concentre sur une seule journée et insiste sur le passage régulier du temps), comme spatiale (il se déroule dans trois décors principaux : la maison, le parc et les transports en commun). Le jeune spectateur n'aura donc aucun mal à relier les scénettes à son quotidien et on pourra l'encourager à réfléchir à de nouvelles situations qui pourraient advenir dans cet autre monde.

CRÉATION ET RECRÉATION

Le caractère créatif de l'imagination est particulièrement à l'honneur dans le programme. À travers les histoires qu'il s'invente, l'enfant devient à la fois initiateur du récit et héros de ses propres péripéties. Ce faisant, il transforme les anecdotes de son quotidien en aventures. Seul compte le regard qu'il porte sur son environnement. Les films illustrent cette idée en multipliant les plans subjectifs, qui épousent l'œil du personnage principal. Dans **Le Temps des enfants**, l'image des deux mains qui miment le museau du cheval s'approchant du chocolat est montrée en plongée, indiquant qu'il s'agit de la vision d'Ivan. C'est dans les yeux du garçon que le gant devient jument. Les plans subjectifs sont foison dans **Le Bac à sable**, à mesure que les enfants observent le monde qu'ils créent, ou dans **Les Moineaux sont des bébés pigeons**, qui montre des scènes de rue à travers le regard fantaisiste d'un enfant solitaire, dans un esprit proche des œuvres de street art qui transforment des murs gris en décors et personnages imaginaires. Dans **Le Monde à l'envers**, c'est le choix d'un graphisme enfantin qui laisse penser que le film tout entier épouse le point de vue de ses plus jeunes personnages.

La mise en scène du court métrage **La Moufle** place aussi le regard de la fillette au centre du processus imaginatif, en multipliant le recours au champ/contrechamp, soit une alternance de plans qui montrent le personnage regarder et d'autres qui dévoilent l'objet de son attention. Dans un dispositif qui rappelle le film d'Alfred Hitchcock **Fenêtre sur cour** (1954), la fillette observe la rue derrière une vitre. Les contrechamps sur le spectacle au pied de son immeuble témoignent de son désir profond de posséder un chien. Elle s'invente des histoires dans lesquelles elle prête aux animaux des comportements anthropomorphiques : ce sont les chiens qui traînent leurs jeunes maîtres, les relèvent quand ils tombent et dévorent leur goûter ! La fenêtre est un motif qui traverse plusieurs films du programme. Dans le court métrage de Roman Katchanov, elle apparaît comme la séparation entre l'intérieur morne de l'appartement de la fillette et l'extérieur filmé comme l'appel de l'aventure. Dans **Le Temps des enfants** comme **Les Moineaux sont des bébés pigeons**, elle s'apparente à un espace de projection mentale et onirique, un grand écran sur lequel l'imaginaire des jeunes personnages peut se déployer. Ce faisant, il révèle des sentiments enfouis profondément à travers les images qu'il crée - celle d'une mère affectueuse, par exemple. On peut aussi voir dans ce dispositif un écho à l'écran de cinéma : ne faisons-nous pas à notre tour un étrange rêve éveillé en assistant à une projection de film ?



Les yeux des enfants façonnent et réinventent le réel à leur guise. Dans *Les Moineaux sont des bébés pigeons*, ce que l'imagination du jeune personnage ajoute à son environnement est figuré en couleurs : une couronne d'étoiles dorées, une écharpe rouge ou des bottes orange et vertes. L'univers farfelu du film *Le Monde à l'envers* apparaît aussi très coloré. À mesure que s'écoule la journée, les teintes se font plus vives puis s'assombrissent quand vient le soir et ces variations transmettent un sentiment d'harmonie. À travers cette utilisation des couleurs, l'imagination apparaît comme un moyen pour les enfants de réenchanter le monde. « *Imagine tous les gens / vivant le moment présent (...)* *Imagine tous les gens / vivant leur vie en paix (...)* *Imagine tous les gens / se partageant le monde* »⁷. Ces paroles, écrites par John Lennon et extraites de sa chanson *Imagine* (1971), affirment à leur tour la force utopique que peut contenir l'imagination. Cette faculté est à l'œuvre dans le court métrage *Le Monde à l'envers*, qui invite à se projeter dans un univers dans lequel les rapports d'autorité seraient renversés, à recréer un monde où le pouvoir reviendrait aux plus petits.

La soif créative de l'imaginaire s'exprime également dans *Le Bac à sable*. Composé majoritairement de dessins sur des feuilles de couleurs, le film accueille dans certains plans de véritables grains de sable, comme pour matérialiser les ambitions démiurgiques des deux personnages. Leur jeu commence par un échange savoureux :

« - *Qu'est-ce qu'on va faire aujourd'hui ?*

- *J'ai trouvé ! On va faire le monde, avec les étoiles et tout et tout !* »

Une fois ces mots prononcés, l'espace du film semble prendre une nouvelle dimension : jusque-là cantonnée à la surface horizontale du bac à sable, l'image se dote d'une verticalité avec le ciel étoilé qu'imaginent les enfants autour, puis au-dessus d'eux. La mise en scène alterne plans serrés dans le bac à sable et plans de plus en plus larges dans le monde imaginaire des enfants, traduisant ainsi une imagination qui élargit l'horizon des enfants. Alors qu'ils assistent, impuissants, au saccage de l'environnement qu'ils ont créé par la frénésie consummatrice de ses habitants, leur désir de re-création s'affirme à nouveau, à la toute fin du film :

« - *Qu'est-ce qu'on peut faire ?*

- *On peut mettre l'étoile dans le ciel et tout recommencer !* »

GRANDIR

Les jeunes spectateurs ne sont pas des Peter Pan, ce personnage de la littérature jeunesse qui clame son refus de grandir et préfère demeurer éternellement dans le Pays imaginaire. Au contraire, ils sont confrontés régulièrement à de nouvelles expériences, des rencontres qui les font mûrir, des temps difficiles à affronter et des obstacles à franchir. Les films du programme suggèrent que l'imagination peut les aider dans ce cheminement. Ainsi, dans *Le Temps des enfants*, la répétition est-elle à l'œuvre aussi bien pour imaginer (c'est en réitérant un geste de sa promenade qu'Ivan fait apparaître la jument) que pour grandir (il imite à plusieurs reprises son grand-père). Par leur gémellité, ces processus accèdent à l'idée d'une démarche parallèle entre apprentissage de la vie et imagination.

Souvenons-nous du début des aventures d'Alice. Pour parcourir le pays des merveilles, l'héroïne change de taille à plusieurs reprises : grandir ou rapetisser, telle est la question ! Les films du programme jouent eux aussi de ces modifications de gabarit : « *J'ai de la chance, il y a une jument qui vit chez moi. Elle tient parfaitement dans mes bras* », remarque Ivan, le petit garçon du film *Le Temps des enfants* qui prend plaisir à pouvoir transporter l'animal miniature contre lui. Dans *Le Bac à sable*, quand l'ours en peluche devient un personnage actif de l'histoire que s'inventent les enfants, il grandit pour prendre des dimensions plus conformes à son rôle, celui d'un animal sauvage. Ces variations de taille apparaissent essentielles à l'imagination en tant que faculté à transformer le réel pour le mettre à hauteur d'enfant. Elles pointent aussi une certaine inadéquation des enfants à un monde construit par et pour les adultes, que leur imagination leur permet d'habiter différemment. *Le Monde à l'envers* s'en amuse mais de façon plus grave, il n'est pas anodin que la fillette de *La Moufle* apparaisse en équilibre sur une chaise pour regarder par la fenêtre, indiquant ainsi que l'aménagement de la maison n'est pas vraiment pensé pour elle. On peut d'ailleurs s'étonner de ne jamais voir sa chambre, alors que bien d'autres pièces de l'appartement sont montrées dans le film.



Force est de constater par ailleurs que la plupart des courts métrages du programme interrogent en creux la présence des parents dans l'univers des enfants. Dans *Le Bac à sable*, ils apparaissent furtivement comme des silhouettes au tout début du film, mobilisés dès le lever du jour par des occupations ménagères (la mère étend une lessive) ou professionnelles (le père se rend à l'étable). En dehors de ce couple, c'est principalement l'attitude des mères qui est représentée dans le programme, ce qu'on peut regretter. Ainsi, celle de *La Moufle* semble au départ se désintéresser de sa fille : aussitôt rentrée, elle se plonge dans un livre. Il n'est pas difficile d'imaginer qu'un remake actuel du film la montrerait concentrée sur son téléphone portable. Celle du court métrage *Les Moineaux sont des bébés pigeons* apparaît sourde aux propos de son enfant, pressée de l'accompagner chez sa grand-mère mais prenant néanmoins le temps pour une conversation banale avec une connaissance. Le film ne donne jamais à voir son visage, traduisant ainsi la perception de son enfant : le cadre de l'image s'arrête à ses épaules, nous la montre de dos ou comme une silhouette perdue dans un plan large. Ce manque d'attention fait écho à l'absence des parents d'Ivan dans *Le Temps des enfants*, qui se déroule chez le grand-père de l'enfant. Cet adulte semble très à l'écoute de son petit-fils, veillant sur son sommeil et lui offrant un chien en papier d'aluminium. Celui-ci ne tarde pas à s'animer dans l'esprit d'Ivan, rejoignant la petite jument dans son bestiaire imaginaire. Car pour combler leur solitude, les enfants des films du programme s'inventent de nouveaux compagnons : chiot de laine, ours ou moineaux, en plus de la jument et du chien en aluminium. L'imagination se révèle alors être ce qui leur permet de trouver les ressources, à l'intérieur d'eux-mêmes, pour se confronter au réel.

Pour conclure notre réflexion, il apparaît pertinent de relire les propos de Maurice Sendak, célèbre auteur de *Max et les Maximonstres*, qui appelait à reconnaître la force et la nécessité de l'imagination chez les plus jeunes. Avant de devenir un chef-d'œuvre incontesté de la littérature jeunesse, la parution de son album aux États-Unis en 1963 a provoqué un scandale. Véritable pavé dans la mare aseptisée des livres pour enfants de la première moitié du XXe siècle, l'histoire narre l'épopée d'un petit garçon en colère dans un pays imaginaire peuplé de monstres dont il devient le souverain avant de rentrer tranquillement chez lui, apaisé. À travers les personnages, le texte et les illustrations,

le livre évoque la part sauvage et inconsciente des plus jeunes et donne forme à la peur qu'ils peuvent éprouver vis-à-vis de la puissance de leurs sentiments. Dans un discours donné en 1964 à l'occasion de la réception de la Caldecott Medal, Maurice Sendak revient sur l'importance de l'imaginaire dans la construction de l'enfant : « *Dès leur plus jeune âge, les enfants sautent sans cesse d'une émotion violente à l'autre. La peur et l'angoisse font partie intégrante de leur vie de tous les jours, ils passent leur temps à affronter des frustrations qu'ils gèrent comme ils peuvent. Et c'est à travers le fantasme que ces mêmes enfants atteignent la catharsis. C'est le meilleur moyen qu'ils ont en leur possession pour dompter les Maximonstres.* »⁸ Dans cette nouvelle optique, il est intéressant de revoir une dernière fois les films du programme. Ils mettent en scène de jeunes personnages aux prises avec des émotions violentes que leur imagination leur permet d'exprimer et de surmonter : le chiot de laine est un moyen pour la fillette de *La Moufle* de dépasser sa frustration et sa solitude ; Ivan extériorise ses peurs en rêvant de requins menaçants ; dans *Le Bac à sable*, l'angoisse des enfants à l'égard d'un monde pollué peut s'énoncer à travers les mésaventures qu'ils font vivre à leur ours. Le lien paraît particulièrement signifiant dans *Les Moineaux sont des bébés pigeons*. Regardant autour de lui, le petit garçon s'identifie à un moineau solitaire qu'il dote d'une écharpe comme la sienne. Dans le plan suivant, il rejoue le délaisement de sa mère au moyen de volatiles : le moineau à l'écharpe et des pigeons qu'il habille de bottes comme sa mère et son amie. Puis le moineau s'envole et rejoint d'autres oiseaux. Il est rejeté plusieurs fois avant de rencontrer d'autres moineaux qui l'intègrent à leur jeu. Dans un même mouvement de l'imagination, l'enfant a exprimé ses sentiments de manque et de solitude et trouvé un moyen de les surmonter. Ce constat se montre rassurant et réconfortant pour un public jeune.

« *Dans les contes et les aventures imaginaires, nous reconstruisons et désamorçons les moments effroyables de l'enfance* »⁹, soulignait Maurice Sendak en 1985 lors de son discours pour le Rosenbach Museum and Library. Les films du programme sonnent comme une invitation aux jeunes spectateurs à faire confiance aux pouvoirs féconds et salutaires de leur imagination.



NOTES

1- Le film d'Émile Cohl est disponible en DVD dans le coffret « Les pionniers de l'animation », édité par Lobster Films. Il est également visible sur Internet et dure 2 minutes environ.

2- *Max et les Maximonstres*, Maurice Sendak, L'École des Loisirs (1967).

3- *Notes sur le cinématographe*, Robert Bresson, Édition Folio, p 81-82.

4- *Alice au pays des merveilles*, texte de Lewis Carroll adapté par Sophie Koechlin, illustrations de Rebecca Dautremer, Édition Gauthier Langereau 2015, p 136.

5- Les deux réalisatrices expliquent (en anglais et en dessins) le processus de création de leur film : <https://hendandlamiaa.com/projects/flipped/>

6- Pour retrouver l'intégralité de l'entretien (en anglais) : <https://directorsnotes.com/2021/06/10/hend-esmat-lamiaa-diab-flipped/>

7 - « *Imagine all the people / Living for today*
Imagine all the people / Living life in peace
Imagine all the people / Sharing all the world ».

8- On peut retrouver la traduction de l'intégralité de ce discours dans un document conçu par l'École des Loisirs, l'éditeur français des ouvrages de littérature jeunesse de Maurice Sendak (citation p. 21) : https://www.ecoledesloisirs.fr/sites/default/files/auteurs_pdf/14927.pdf

9- *Ibid* p. 53.

