

LA MAISON DE POUSSIÈRE

de Jean-Claude Rozec

FESTIVAL
INTERNATIONAL
DU FILM
D'ANIMATION
D'ANNECY
—
COLLÈGE



Directeur de publication

Jean-Marc Merriaux

Directrice de l'édition transmédia

Béatrice Boury

Directeur artistique

Samuel Baluret

Chef de projet

Éric Rostand

Référent pédagogique

Virgile Sarlin

Auteur du dossier

Catherine Puthod,

professeure d'arts plastiques

Chargée de suivi éditorial

Nathalie Bidart

Conception graphique

DES SIGNES studio Muchir et Desclouds

Ce dossier pédagogique a initialement été conçu dans le cadre des dispositifs d'éducation à l'image animée mis en place par Citia, qui permettent à une trentaine de classes, chaque année depuis 2001, de découvrir le monde de l'animation et de réaliser leurs propres films.

Photogrammes [couverture et intérieur]

© Vivement Lundi!

© Réseau Canopé, 2016

[établissement public à caractère administratif]

Téléport 1 – Bât. @ 4

1, avenue du Futuroscope

CS 80158

86961 Futuroscope Cedex

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays. Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ». Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris) constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Sommaire

4	ÉTUDE DU FILM
5	Contextualisation
6	Séquençage
12	Thèmes et pistes pédagogiques
14	SCÉNARIOS PÉDAGOGIQUES
14	Proposition 1 « Tout décasser ! » Construire, déconstruire, créer
15	Proposition 2 Réaliser un collage numérique
16	Prolongements
18	BIBLIOGRAPHIE

ÉTUDE DU FILM

CARTE D'IDENTITÉ

Titre : *La Maison de poussière*

Scénario : Jean-Claude Rozec

Genre : court métrage d'animation, sans dialogue

Registre : drame fantastique

Techniques utilisées : éléments découpés, 2D

Musique originale composée et dirigée par Arnaud Bordelet

Coproduction : Vivement Lundi!, Blink Productions,
avec la participation de France 2, TVR, Tébéo TV et Ty Télé

Durée : 11 min 35 s

Année de production : 2013

France

JEAN-CLAUDE ROZEC

Né en 1978 à Lorient, Jean-Claude Rozec suit des études de lettres modernes et d'arts du spectacle à l'université Rennes 2, où il obtient une licence Cinéma en 2000. Il est l'un des membres fondateurs de l'association de courts métrages Blink. Il fait plusieurs stages dans les sociétés de production locales en tant que décorateur et animateur. Également story-boarder, il anime depuis 2004 des ateliers de cinéma d'animation dans les écoles. Quand il se lance dans la réalisation, il remporte d'importants succès en festivals, à l'exemple de son film *Cul de bouteille* (2010).

DISTINCTIONS

2010 : sélection de *Monstre sacré* au Festival international du film d'animation d'Annecy

2014 : sélection de *La Maison de poussière* au Festival international du film d'animation d'Annecy ; prix du meilleur scénario au Festival du film merveilleux et imaginaire (Paris) ; prix du meilleur court métrage international au festival 3D Wire de Ségovie (Espagne)

SYNOPSIS

Lentement, les mâchoires d'acier dévorent la vieille tour HLM. Une ancienne occupante s'engouffre dans les décombres, à la poursuite d'enfants imprudents. Commence alors un drôle de voyage au cœur de cette « maison » qui abrite tant de souvenirs...

Par sa très belle technique d'animation mixte, ce film aborde aussi bien des thèmes de société, comme la transformation et la déshumanisation des villes, que d'autres, plus universels, tels que le temps qui passe, la solitude, la mémoire. Entre réalité et fiction, il propose un conte fantastique dans lequel des personnages hybrides nous plongent dans un univers minéral.



CONTEXTUALISATION

L'IDÉE DU FILM

Impressionné autant par les engins de démolition que par les effets que ces chantiers produisent sur la population, le réalisateur observe la manière dont certains quartiers de Lorient sont restructurés, à travers leurs rénovations.

De ce ressenti personnel, qui a trait aux questions de société, d'urbanisme et de transformation du paysage, naît l'idée du film :

« Vers 2010, j'ai appris la démolition de plusieurs tours HLM dans le quartier de Kervéanec, où j'ai vécu étant enfant. Je me suis rendu sur les chantiers de "déconstruction", et j'ai été frappé par l'émotion des passants, souvent d'anciens locataires, qui se rassemblaient autour des grilles. C'était un moment très fort et très impressionnant. Certes, les grands ensembles HLM ont mauvaise presse, les édifices vieillissent mal, mais de là à tout raser... On efface la mémoire de ces quartiers et de leurs habitants. J'ai donc commencé à réfléchir au film, avec comme point de départ cette tour en ruine et cette immense mâchoire, la grignoteuse, qui dévore le béton.¹ »

LE PROCESSUS DE CRÉATION

Jean-Claude Rozec visite des chantiers, prend des photos, dessine, imagine, puis échafaude son scénario :

« J'ai fait beaucoup de recherches au départ, écouté des émissions de radio, lu des articles, pour au final me débarrasser de ce côté documentaire. [...] C'était au départ un projet plutôt empreint de nostalgie, puis le film a évolué. »

C'est à partir des décors qu'il construit son histoire. Il travaille pendant douze mois sur ce film d'animation :

« Je suis parti d'idées visuelles et, petit à petit, l'héroïne est apparue, ainsi que les grandes lignes du film. La construction a été longue, du fait que j'avais sans ligne directrice [...]. »

LES TECHNIQUES D'ANIMATION

Le réalisateur alterne alors plusieurs techniques d'animation, réservant le dessin animé pour l'héroïne et les figurants humains, alors que les personnages fantastiques sont des sortes de pantins en papier découpé conçus sur ordinateur.



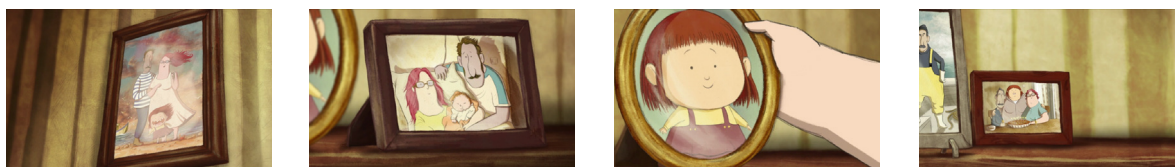
¹ Toutes les citations de Jean-Claude Rozec utilisées dans ce document sont issues d'un échange par mail avec l'auteur de ce dossier, en 2015.

SÉQUENÇAGE

SÉQUENCE 1 – DU DÉBUT À 02:19. INTRODUCTION

Avant les images, c'est le son hors-champ qui émerge progressivement sur le texte du générique : un léger remue-ménage, des pas qui traînent... puis une série de photos de famille qui apparaît, le spectateur comprend immédiatement qu'il s'agit de souvenirs.

00:22. On voit d'abord une famille, un couple et son enfant, au bord de la mer, un bateau, des mouettes, des nuages roses. Lui en pull marin, elle en robe blanche, cheveux rouges au vent, comme la petite fille. Puis apparaît la mère, avec son bébé dans les bras, son mari auprès d'elle, une étape marquante de leur vie. C'est ensuite au tour de la petite, souriante, cheveux rouges comme sa mère. Un anniversaire, l'enfant au milieu du couple, devant son gâteau, qui compte neuf bougies, des coupes de champagne. Enfin, le père, en tenue de pêche (pantalon jaune, bonnet de marin), avec une grosse prise. Ces tableaux sont les étapes d'une vie, d'une famille unie, des souvenirs heureux qui défilent sous les yeux du spectateur, à travers le regard de l'héroïne, Yvette. En effet, la première image est légèrement floutée, de manière à ce que le spectateur comprenne qu'il voit des photos encadrées et mises sous verre, et à travers les lunettes de l'héroïne dont le regard est sans doute aussi troublé, à l'évocation de ses souvenirs ; c'est une vision subjective.



00:25. Nous faisons connaissance avec Yvette à travers son reflet, qui vient se superposer à la première image, lorsqu'elle décroche le cadre. Les deux images fusionnent et se confondent.



00:42. L'héroïne nous apparaît ensuite, en contrechamp de son reflet, telle qu'elle est aujourd'hui. Ce dédoublement traduit son état d'esprit. Elle revit son passé à travers ces photos alors qu'elle aborde une nouvelle étape de sa vie.



00:43. Yvette est une personne âgée nostalgique, après la perte de son compagnon de vie et l'éloignement de sa fille. Sa main sur l'image de son homme, comme une douce caresse qui tente de retenir le temps passé. L'espace d'un instant, elle reconstitue une époque définitivement révolue.



00:47. Tout est mis en place sur la psychologie de cette femme. En entrant dans son intimité, le spectateur s'identifie au personnage et perçoit déjà les thématiques qui sont abordées : la mémoire et les souvenirs, l'âge et la confusion, le renoncement...

On peut se poser dès à présent la question : y a-t-il confusion dans son esprit ?



00:52. En poursuivant son activité de rangement, elle tombe sur l'album des *Trois Petits Cochons*². Sur la couverture, le loup, en gros plan, guette...

Le réalisateur fait référence à ce conte qui fait partie de la mémoire collective : une fiction dans la fiction, jeu de mise en abîme.



00:55. Du texte apparaît à l'écran : « [...] je soufflerai, et je gronderai, et ta maison s'écroulera ! » Le futur employé ici ne laisse aucun doute sur la prédiction qui semble inéluctable. « Les trois petits cochons prirent leurs jambes à leur cou [...] jusqu'à la maison de brique. » La brique, matériau solide et inébranlable, serait l'ultime refuge.



01:01. Les déménageurs apparaissent et confirment ce que la présence de cartons laissait supposer : il s'agit d'un déménagement. Un dernier regard sur l'appartement vide, un œil jeté par la fenêtre, dernière vision de son quartier. Seules restent quelques traces sur les vieux papiers peints, signes d'une vie passée.



² Ce conte du XVIII^e siècle a été rendu célèbre dans le monde entier par l'adaptation des studios Disney, en 1933 ; rapide clin d'œil à l'histoire de l'animation (cf. les illustrations de Leonard Leslie Brooke, in *The Golden Goose Book*, Londres, Frederick Warne, 1905).

01:16. Quand Yvette introduit la clé dans la serrure, sa main retombe. Ce geste est hautement symbolique. Il faut abandonner les lieux.

Dans le couloir, pour la dernière fois, elle appelle l'ascenseur, puis se retourne vers sa voisine.



01:31. Aucune parole n'est échangée, juste un signe de tête.

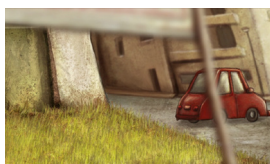


01:36. Puis les étages s'affichent : le décompte peut commencer. En bas, elle croise encore quelques enfants, puis retrouve les déménageurs et rejoint sa voiture.



01:37. Jusque-là, seuls quelques sons intradiégétiques illustrent le propos ; c'est dans l'ascenseur seulement que les premières notes de l'accompagnement musical apparaissent, très douces, jusqu'au titre.

02:01. Un plan très particulier s'affiche alors : sa voiture apparaît comme barrée par une oblique.



02:10. Il s'agit d'un panneau qui annonce la déconstruction de 89 logements : « Bientôt la ville aura un nouveau visage. » Et (ô surprise!) l'entreprise de démolition s'appelle « Garoux » ; son logo est jaune, rappelant un émoticône, Pac-Man ou bien encore un Shaddock³. Le malaise s'installe...



³ Pac-Man est un jeu vidéo, lancé dans les années 1980, qui connut un succès planétaire. Différemment des « jeux de tir » qui étaient commercialisés alors, le personnage comptabilise des points en avalant d'autres figures (« pac-gommes » et bonus) qu'il attrape sur son passage. Les Shadocks sont les personnages d'une série télévisée d'animation française éponyme créée par Jacques Rouxel et diffusée de 1968 à 1973, avant d'être reprise en 2000. Ici, la particularité de ces personnages est leur activité répétitive et incessante, qui souligne le trait « absurde » (vain ?) de l'activité humaine : « Et les Shadocks pompaient, pompaient... »

Cet incipit, ou prologue, mêle la réalité actuelle du personnage, les images rétrospectives de son passé (flash-back) et les illustrations du conte. Le réalisateur brouille la chronologie, entretient le trouble et le spectateur hésite entre ces différents signes annonciateurs de genre : réalité ou fiction ? Cependant, avec l'alternance de points de vue subjectifs et de points de vue objectifs, le spectateur accède aux pensées, aux sentiments du personnage, même s'ils ne sont pas prononcés, tout en ayant le recul pour analyser la situation. Le ressenti est d'autant plus fort. Le titre apparaît en blanc sur fond noir, traversé par quelques poussières.



SÉQUENCE 2 – DE 02:20 À 03:04. UNE IMMENSE SOLITUDE

La séquence 2 est un moment transitoire dans la narration. Elle alterne les vues d'intérieur et d'extérieur, les types de plan et de composition dans l'image, pour mieux signifier. Avec tout d'abord un gros plan sur le téléphone qui vibre et annonce l'appel de Mélanie : un écran dans l'écran, comme une mise en abîme. « Refuser », « Accepter »... Pourquoi Yvette ne répond-elle pas ?



Puis c'est une vue d'ensemble, en plongée, dans un nouvel appartement, Yvette assise de dos, vue de dessus, une silhouette perdue au milieu des cartons. Le déménagement est effectif.



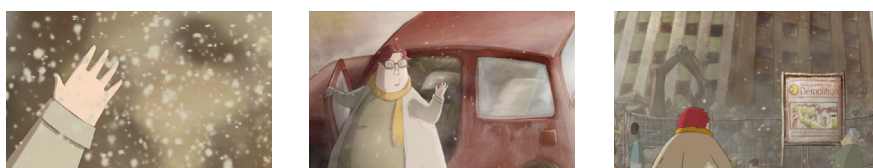
02:40. Un plan de grand ensemble, avec une perspective de la rue, sans vie, où les bâtiments et les voitures s'alignent sur la ligne de fuite, nous laisse apercevoir la silhouette de l'héroïne à travers une fenêtre, si petite dans ce décor. Le silence, les couleurs neutres, tout participe à l'effet d'isolement, de solitude et d'impuissance peut-être. L'héroïne semble ailleurs, elle a « décroché » !



02:46. Seuls repères ou compagnons, l'album des *Trois Petits Cochons* et l'ours en peluche, témoins d'une autre vie. Mais l'image, envahie de flocons, devient floue. Est-ce la vue d'Yvette et/ou son esprit qui se brouille? Ce nuage de poussière, déjà présent sur le titre comme un effet visuel, effectue une transition avec la séquence suivante et nous ramène au chantier.



L'accompagnement musical a repris quelques notes sur les premiers flocons, qui deviennent une mélodie mélancolique et contrastent fortement avec l'activité des grues et pelleteuses qui démolissent sans états d'âme.



SÉQUENCE 3 – DE 03:05 À 04:23. LE CHANTIER

Yvette découvre alors les grues en plein travail de démolition. Les mâchoires de ces gueules mécaniques sont si semblables à celles du loup malfaisant!

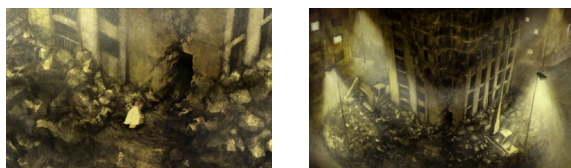
03:05. C'est un chantier spectaculaire tel qu'on peut l'imaginer dans la vraie vie; une vue d'ensemble en contre-plongée souligne l'envergure de telles machines, avec le déploiement de leur bras articulé sur toute la hauteur de l'immeuble. Puis, en opposition, une vue en plongée montre à quel point les hommes, minuscules silhouettes, tout en bas, sont impuissants face à cette force destructrice. Une vue rapprochée sur la pelleteuse nous confirme cette impression. Le visage d'Yvette apparaît en gros plan derrière le grillage, comme barré, impuissante devant la situation qu'elle subit.



03:50. Alors qu'elle s'éloigne en voiture, des enfants courant vers le chantier interdit au public la ramènent sur ce terrain. Étrange vision dans son rétroviseur, en gros plan : les enfants sont déjà métamorphosés, petits monstres mi-hommes mi-pierre. Son regard, voilé par ses verres de lunettes, est flou.



Elle pénètre ainsi dans le chantier à la suite des rires des enfants inconscients du danger.

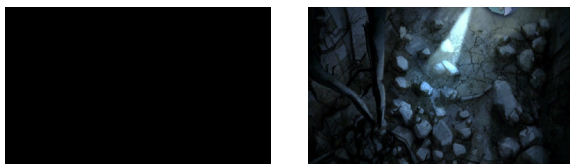


SÉQUENCE 4 – DE 04:24 À LA FIN. LE PASSAGE

Le passage de l'extérieur vers l'intérieur se fait par un *cut* brutal sur un plan noir, sans transition. C'est un effet de style, accompagné par le crescendo d'un son extradiégétique, lui-même appuyé par trois notes plus graves, ce qui intensifie l'effet dramatique.

Cette transition permet de marquer une courte pause avant un changement significatif, que le spectateur ne devine pas encore. Changement non pas de lieu, mais d'espace/temps, à la manière d'un film de science-fiction : l'héroïne passe une porte ; le passage vers le fantastique.

Puis c'est une ouverture sur le plan suivant : l'intérieur, éclairé par la lueur de son téléphone, comme une lampe de poche. Elle découvre l'immeuble en ruine, telle une scène de guerre. Elle monte les escaliers en trébuchant.



04:51. Une alternance de compositions obliques, dans un sens puis dans l'autre, et de plans aux perspectives surprenantes, en contre-plongée, nous donne la vision d'Yvette : elle perd ses repères. Un jeu de pleins et de vides met en évidence le travail des valeurs⁴. Le passage du faisceau lumineux sur les murs s'est transformé en halo circulaire, comme la projection d'une lanterne magique. Tout est chaos et confusion.



05:35. Le spectateur comprend que le personnage est en danger.

En contrechamp, apparaît la silhouette d'une petite fille ; le spectateur est tout à coup du côté des enfants et participe à ce jeu de cache-cache effrayant.



05:45. Retour au point de vue de l'héroïne, qui voit apparaître trois silhouettes de pierre. L'image est barrée par ce qui ressemble fort à une épée de bois et, dans le fond, est posée une sorte d'arc, semblable à une faucille. S'agit-il de symboles placés ici comme annonceurs de la suite, qui ne peut être que dramatique ?



⁴ Valeurs : désigne l'intensité lumineuse d'une couleur en fonction de l'ombre et de la lumière (Fabrice Wateau, *Comment savoir si c'est de l'art ou pas ?*, Paris, Belin, 2000).

06:10. Commence alors une véritable fantasmagorie, où les silhouettes familières se reconstituent peu à peu en pierre. Tout devient minéral/béton. Yvette revisite des scènes familières : l'enfant au chien, la femme à l'enfant qui la salue, l'homme au bouquet, le chat, les voisins qui trinquent, la douche, son homme qui fume...

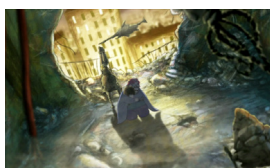


Tel un plasticien travaillant une matière virtuelle, le réalisateur « modèle » ses personnages de façon très contemporaine. Les scènes sont si réalistes, malgré cette transformation, que le spectateur croit revoir des scènes précédemment évoquées. Il est si bien rentré dans la vie du personnage qu'il revit avec lui ces instants d'un quotidien ressuscité. La magie opère.

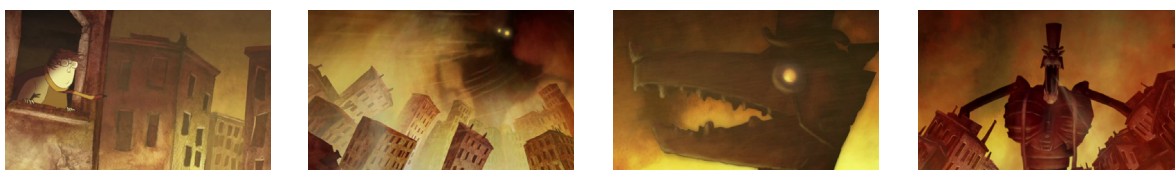
06:53. On glisse doucement dans un monde aquatique où tout flotte, comme en apesanteur. L'héroïne retrouve ses êtres chers, son homme, son enfant. Elle se voit au milieu des siens, l'album en main.



Mais la poussière s'échappe ! Ce qui s'était reconstitué un instant se désagrège, ce ne sont pas les enfants qui courent un danger, mais Yvette. Tout s'effondre autour d'elle, sur elle.



08:22. Un regard par la fenêtre, tout tangué. Une silhouette de loup aux yeux fluorescents. Un gros plan sur une gueule aux mâchoires mécaniques, un monstre apparaît clairement : le malfaisant. Grue, monstre, loup se confondent, on glisse vers l'horreur.



« Quand on fait de l'animation, on injecte une vie et une personnalité à tout ce qu'on met en mouvement. J'ai expliqué à l'animateur de la grignoteuse, Julien Leconte, que je voulais en faire un vrai personnage, pas simplement une mâchoire mécanique. Il a très bien compris ça et s'est éloigné de la réalité en la faisant bouger comme un prédateur vorace. On a accentué cet aspect au son avec Arnaud Bordelet : la grignoteuse rugit lorsqu'elle ouvre la gueule. »

THÈMES ET PISTES PÉDAGOGIQUES

Avec *La Maison de poussière*, Jean-Claude Rozec revisite l'histoire des *Trois Petits Cochons*.

– **Le grand méchant loup.** Le réalisateur transpose le conte dans notre monde contemporain. La maison de paille, ou de bois, devient une HLM en béton et le loup devient une pelleteuse spectaculaire et monstrueuse.

– **Le temps.** En passant par le conte et l'évocation de créatures imaginaires, comme il l'avait fait déjà dans son film *Cul de bouteille* (2010), il nous donne accès au monde intérieur du personnage. Lorsque l'héroïne jaillit de la porte de l'immeuble, comme sortant d'un cauchemar, elle se désagrège elle-même. À travers le personnage, on évoque le thème de « L'homme dans le temps : passé, présent, futur ; rythme, mémoire, oubli, et plus précisément la place du corps de l'homme dans le monde et la nature », avec l'impact de l'urbanisation sur l'environnement.

– **La mémoire en chantier.** Les souvenirs qui s'écroulent, c'est aussi sa mémoire qui défaille, la confusion qui s'installe, les repères qui se perdent. Les enfants qui courent derrière elle ne sont-ils qu'une illusion ?

– **Écriture et confusion.** On comprend peu à peu que l'héroïne a l'esprit embrouillé, qu'elle perd sa lucidité, et cette confusion gagne le spectateur.

« C'est pour cette raison que j'ai travaillé sans scénario, je voulais que le film dérive, qu'on ne sache pas trop si c'est une histoire de maison hantée, ou si l'héroïne perd l'esprit. À partir du moment où elle rentre dans l'immeuble en ruine, les choses se brouillent. On ne sait pas si ce sont ses souvenirs qui se matérialisent, ou bien la mémoire de la tour. »

– **La poussière comme symbole ?**

« La chose qui frappe quand on se rend sur un chantier de destruction, c'est ce gigantesque nuage de poussières qui s'élève. J'en ai fait un des motifs centraux du film. C'est un peu comme le grand méchant loup, c'est une image dont la portée symbolique est très grande, on peut y voir un écho biblique, philosophique... »

– **En histoire et géographie,** on pourra aborder les conséquences de la Seconde Guerre mondiale. On évoquera la notion d'espace urbain, la croissance de sa population, la réhabilitation du logement et, plus largement, les politiques de développement durable.

– **En histoire des arts** (« Architecture et design : entre nouvelles technologies et nouveaux modes de vie »), on verra que l'utilisation du béton armé après 1945 permet des innovations architecturales. Ainsi le ciment coulé sur une structure métallique, qui s'adapte à toutes les formes, est abondamment utilisé par les architectes tel Le Corbusier.

– **En français,** le court métrage pourra être exploité pour illustrer les entrées de programme « La fiction pour interroger le réel » et « La ville, lieu de tous les possibles ? ».

– **En arts plastiques,** on étudiera « ce qui différencie les images qui ont pour référent le monde sensible, réel, de celles qui se rapportent à un univers imaginaire, fictionnel ». L'élève aura bien conscience d'être devant une fiction, mais s'interrogera tout au long du film sur la réalité du personnage et se questionnera aussi sur « la dimension métaphorique et symbolique des images ». L'élève cherchera si le réalisateur s'est approprié une réalité complexe pour la transformer en fiction, car quelques images rappelleront peut-être le style documentaire. Il découvrira comment la technique d'animation se met au service de la narration visuelle.

SCÉNARIOS PÉDAGOGIQUES

PROPOSITION 1 : « TOUT DÉCASSER ! » CONSTRUIRE, DÉCONSTRUIRE, CRÉER

Niveau de classes : cycle 4

DISCIPLINE MOBILISABLE

Arts plastiques. Deux entrées de programme croisent les thèmes abordés par ce court métrage :

- « Représentation, réalité et fiction »
 - Dispositif de représentation (suggéré, littéral)
 - Narration visuelle
 - Création, matérialité, statut, signification des images
 - Conception, production, diffusion de l'œuvre (numérique notamment)
- « Processus de création, matérialité, objet »
 - Transformation de la matière, qualités physiques des matériaux

OBJECTIFS DE LA SÉQUENCE

Travailler les compétences :

- Expérimenter, produire, créer
- Mettre en œuvre un projet
- S'exprimer, analyser les pratiques, établir une relation avec les œuvres, s'ouvrir à l'altérité
- Se repérer dans les domaines artistiques, être sensible aux questions de l'art

DÉROULÉ DE LA SÉQUENCE

Étape 1 ou Incitation. Étude d'une séquence du court métrage de Jean-Claude Rozec, éventuellement visite d'un chantier à proximité avec prises de vue.

Regards sur des images de chantier.

Étape 2 ou Demande. À partir des documents proposés (photographies d'un site en chantier), vous imaginez à votre tour un site en construction ou en déconstruction.

« De votre chantier sortent d'étranges créatures... »

Étape 3. Présentation du projet, verbalisation avec références.

Conditions (étapes 2 et 3) : par groupes (de 4 à 5 élèves), 4 séances, 3D, matériaux divers, technique mixte, poussière obligatoire.

En parallèle. Sur le thème « La poésie du chantier », rechercher des artistes qui utilisent les codes du chantier ou qui s'inspirent de sites en friche (titre, nom de l'artiste, date de réalisation, techniques, dimensions, source).

ALTERNATIVES

- En salle informatique, avec des outils numériques uniquement (logiciel de transformation d'images).
- À partir d'un décor en 3D, les personnages s'animent à l'aide du stop motion (technique d'animation image par image), sur tablette.

PROPOSITION 2 : RÉALISER UN COLLAGE NUMÉRIQUE

Niveau de classe : 6^e

DISCIPLINES MOBILISABLES

Français. Le monstre, aux limites de l'humain (découvrir des œuvres, des textes et des documents mettant en scène des figures de monstres; comprendre le sens des émotions fortes que suscitent la description ou la représentation des monstres et le récit ou la mise en scène de l'affrontement avec eux; s'interroger sur les limites de l'humain que le monstre permet de figurer et d'explorer)

Arts plastiques. La représentation plastique et les dispositifs de présentation : la ressemblance (recherche d'imitation, d'accentuation ou d'interprétation, d'éloignement des caractéristiques du réel dans une représentation, le surgissement d'autre chose...); la narration visuelle; les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations (intervention sur les images existantes pour en modifier le sens par le collage, le dessin, la peinture, le montage, les possibilités des outils numériques)

OBJECTIFS DE LA SÉQUENCE

Mettre en œuvre des compétences transversales et disciplinaires, notamment :

- Expérimenter, produire, créer (représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant divers domaines) en arts plastiques
- Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter (en français)

Prérequis : les élèves ont lu, ou relu, le conte *Les Trois Petits Cochons*.

DÉROULÉ DE LA SÉQUENCE

Étape 1. Les élèves visionnent le film de manière cursive et l'enseignant fait émerger leurs hypothèses de lecture de l'œuvre. Il met notamment en évidence le parallèle entre la pelleteuse et le loup du conte *Les Trois Petits Cochons*.

Étape 2. De 08:22 à 08:41 : l'analyse de cet extrait permet d'aborder le processus de transformation du monstre dans la littérature et les arts, par exemple à travers la figure du loup-garou. Il est possible d'étudier également le personnage de Lycaon, dans les *Métamorphoses* d'Ovide.

Les élèves nomment collectivement, à l'oral, les différentes parties du corps du loup qui sont représentées chez le monstre mécanique.

Ils décrivent, individuellement et à l'écrit, le comportement du monstre en utilisant des verbes d'action.

Étape 3. En groupes de 3 ou 4, les élèves choisissent sur internet la photographie d'une machine de notre quotidien. Ils imaginent sa transformation en monstre, dans un texte d'une dizaine de lignes. Dans ce texte, les élèves soulignent de deux couleurs différentes les adjectifs qui donnent à la créature son caractère effrayant et les verbes qui permettent de décrire sa métamorphose.

Étape 4. À l'aide d'un logiciel de dessin, chaque groupe réalise un collage numérique afin de matérialiser la métamorphose. Un rapporteur projette l'image de départ et le photomontage du monstre créé. Il explicite à la classe le processus de transformation que les élèves ont opéré.

PROLONGEMENTS

APPROCHE HISTORIQUE LORIENT APRÈS-GUERRE

Lorient a été presque entièrement rasé en 1943-1944 par les bombardements alliés (4 000 tonnes de bombes ont été déversées sur la ville). On peut donc comprendre que la reconstruction de la ville et son développement furent une réelle préoccupation après-guerre. En avril 1945, le ministère de la Reconstruction préconise dans un premier temps la construction de baraques provisoires en bois. Ces baraquements sont livrés en kit pour être montés sur place. En 1948, on compte vingt-huit cités sous l'autorité de la Ville de Lorient ; l'agglomération en comptera plus d'une vingtaine supplémentaires, réparties entre les villes de Ploemeur, Lanester, Hennebont, Quéven. Puis le centre-ville et les faubourgs proches sont progressivement reconstruits au cours des vingt années qui suivent. *La Maison de poussière* s'inspire de ce contexte historique, marqué par la construction de logements dans la hâte afin de reloger rapidement le plus grand nombre puis, dans un deuxième temps, la prise de conscience qui amène à la démolition de certaines HLM. La qualité de ces habitations n'a pas toujours résisté à l'épreuve du temps. Se pose alors, à nouveau, le problème du relogement...

« Les occupants sont relogés, mais c'est à chaque fois une vie de quartier qui s'éteint, les souvenirs qui s'envolent, une part de la vie intime des habitants qui disparaît. »

APPROCHE ARTISTIQUE ENTRE POÉTIQUE DU CHANTIER, ÊTRES HYBRIDES ET MÉMOIRE

– Perspectives aberrantes

Maurits Cornelis Escher (1898-1972) a conçu de nombreuses créations entremêlant art et mathématiques. Maîtrisant la conception des espaces, Escher parvient à retranscrire des paradoxes visuels par des jeux de perspective. Il a notamment beaucoup travaillé sur des objets et des architectures impossibles. C'est au sein de ce thème que se place *House of Stairs* (1951). Cette lithographie en noir et blanc présente un espace tridimensionnel constitué d'une grande salle entièrement pavée, remplie d'escaliers arpentés par d'étranges marcheurs. Ce dédale d'escaliers ainsi que la présence de créatures surréalistes ne peut que rappeler l'univers de Jean-Claude Rozec.

– Univers minéral

René Magritte (1898-1967) représente très souvent des êtres ou des objets flottants dans le ciel, avec une texture qui ne correspond pas à la réalité. Cette étrangeté, on la retrouve dans *Le Château des Pyrénées* (1959), où le rocher ne semble plus avoir aucun poids, ou dans *Les Merveilles de la nature* (1953), qui met en scène un couple, mi-poissons mi-humains (de manière inverse à la figure de la sirène) de pierre. Les petits monstres de pierre du court métrage sont proches de ces visions surréalistes.

– La maison-abri

L'Igloo de Giap (1968), de Mario Merz (1925-2003), est la reconstitution d'un abri antiaérien (fer, plastique, terre, d'un diamètre de 2 m et haut de 1,20 m). Cette œuvre plastique est la première d'une longue série de travaux, avec les moyens qui sont ceux de l'arte povera, qui traite de la notion d'abri, protecteur pour l'homme, mais aussi de la contenance.

– Construction/déconstruction

Jean-Pierre Raynaud (1939). Après avoir construit une « maison-bunker » pendant vingt-quatre ans (1969-1993), entièrement « tapissée » (meubles et tableaux compris) de carreaux de céramique blanche de 15 × 15 cm, il la démolit.

Alain Bublex (1961) a travaillé dans les années 2000 sur la série des *Plug-In City*, des photomontages qui mettent en scène des chantiers dans divers environnements ; d'autres fois, ce sont des villes qu'il a « implantées » dans un paysage de montagne (*Station en construction*, 2001). *Plug-In City* serait donc une ville emboîtable, composée de conteneurs que l'on place ou déplace à souhait, comme le font les enfants utilisant des Lego pour construire leurs villes imaginaires. Pour Alain Bublex, le paysage urbain est un immense échafaudage, une ville en construction et en déconstruction permanente.

– **Mémoire**

Avec *Untitled (House)*, (1993, matériaux de construction et plâtre, 10 m de hauteur), Rachel Whiteread (1963) s'intéresse directement à la notion de souvenir. Cette structure fut la plus ambitieuse d'une série d'œuvres représentant des moulages d'espaces en négatif. Il s'agissait du moulage d'une maison entière, résumant les souvenirs et les sentiments des gens qui avaient vécu là autrefois. Cette œuvre fut aussi éphémère que monumentale; elle fut détruite peu de temps après son achèvement.

– **Être hybride**

Dans la série *Faune* (1985 à 1989), Joan Fontcuberta (1955) crée des animaux hybrides qu'il présente à travers un mélange de photographies, textes, vitrines et vidéos dont l'installation simule les découvertes faites par un soi-disant professeur Ameisenhaufen, zoologiste de son état. Par l'insolite et le vraisemblable, il gagne la confiance du spectateur.

– **La marque du temps**

C'est en 1965 que Roman Opalka (1931-2011) débute son programme, l'œuvre qu'il poursuivra jusqu'à sa mort, et dont le thème est l'écoulement inexorable du temps : *Opalka 1965/1 à l'infini*. L'exécution de la première de ses toiles dure sept mois.

Un fond gris foncé, presque noir, sur lequel il trace en blanc, dans le sens de l'écriture, les chiffres 1, puis 2, puis 3, « jusqu'à l'infini ». Un premier *Détail* aboutit, en bas à droite, au nombre 35 327. Il recommence alors sa démarche sur une nouvelle toile de même format (195 × 135 cm). Roman Opalka se photographie chaque soir devant son travail, qu'il nomme *extrême détail*. Même vêtement, même éclairage. Il ajoute donc les changements de son apparence physique à la fuite du temps qu'il cherche à exprimer dans ses toiles.

« [...] l'aspect mécanique de ses grosses mâchoires me fait penser à l'écoulement inexorable du temps, qui passe et qui détruit tout sans qu'on puisse l'arrêter » (Jean-Claude Rozec).

The Staircase (L'Escalier), 1998 de Peter Land (1966) est une vidéo, en boucle, où on le voit tomber du haut d'un escalier, au ralenti, palier après palier. À travers cette chute permanente, indéfinie, l'artiste plasticien témoigne de son impuissance à répondre aux questions existentielles qui l'obsèdent.

**DANS LA MÊME SÉLECTION DU FESTIVAL INTERNATIONAL
DU FILM D'ANIMATION D'ANNECY 2014**

The Age of Rust. Une autre histoire de pelleuse

Réalisateurs : Francesco Aber, Alessandro Mattei

Film de fin d'études. Technique : ordinateur 3 D

Durée : 7 min 17 s

Italie

Beaucoup d'humour dans ce film. Des pelleuses, sortes de dinosaures modernes, détruisent petit à petit le milieu naturel. Un message sur l'hyper-développement des stations de ski, les ravages causés par l'urbanisation galopante, avec une identification constante à la vie des animaux préhistoriques. Belles images de paysages de montagne et animation très réussie.

Bibliographie

- Chalumeau Jean-Luc, *Comprendre l'Art contemporain*, Chêne, Vanves (92), 2010
- Lucie-Smith Edward, *L'Art d'aujourd'hui*, Paris, Phaidon, 2000

DANS LA LITTÉRATURE JEUNESSE

À propos du loup-garou

- Ka Olivier, *Ce monstre qui me ressemble*, Paris, Grasset Jeunesse, 2004
- Sadoul Barbara (anthologie présentée par), *Gare au garou !*, Paris, Libro, 2000
- Stine Robert Line, *Le Loup-garou des marécages*, trad. (américain) Jean-Baptiste Médina, Montrouge (92), Bayard Jeunesse, 2001 (nouv. éd. 2013)

À propos de déménagement

- Balpe Anne-Gaëlle, *Chez moi*, Paris, Oskar éditeur, 2012
- Bertin Roselyne, *Mystère à la citadelle*, Paris, Rageot, 2012

À propos de mémoire

- Jaouen Hervé, *Mamie mémoire*, Gallimard Jeunesse, Paris, 1999 (nouv. éd. 2002)

PLUS D'INFORMATIONS, EN LIGNE

Jean-Claude Rozec

- Agnès Le Morvan, « Jean-Claude Rozec bâtit La maison de poussière », *Ouest France* [en ligne, consulté le 12/9/16] : <http://www.ouest-france.fr/jean-claude-rozec-batit-la-maison-de-poussiere-690013>

La Maison de poussière

- La bande-annonce : <http://vimeo.com/73145852>

Cul de bouteille

- Une interview de Jean-Claude Rozec à propos de son film *Cul de bouteille* (2010), où il évoque sa technique de dessin « au crayonné » et comment il a traité la bande-son pour marquer le passage de la réalité à l'imaginaire.

Unifrance, French CinemaWorldWide, *Cul de bouteille* [en ligne, consulté le 12/9/16] :

<http://www.unifrance.org/film/31752/cul-de-bouteille>

Cliquer sur « Vidéos », puis sur le cartouche « Voir tout » (placé sous la vidéo de la bande-annonce).

