

# VOYAGES DE RÊVE

programme de 5 courts métrages conçu par Les Films du Paradoxe

## LE RISQUE DU MONDE

Le point de vue d'Anne Charvin

Lorsque l'on découvre un programme de courts métrages, le premier mouvement d'analyse est de remarquer les liens qui circulent d'un film à l'autre et de prendre plaisir à deviner pourquoi ces films ont été mis ensemble.

Qu'ont-ils à voir les uns avec les autres ? Quels échos résonnent entre eux et que signifient-ils ? Est-ce que les films, se questionnant les uns les autres, se répondant les uns les autres se transforment ? Leur rapprochement me raconte-t-il autre chose que si j'avais vu le film seul ?

L'objet de ce point de vue sera d'éclairer chaque film, mais aussi ce qui circule entre les films, les liens qui se tissent de l'un à l'autre. Pour cela, le titre qui rassemble les courts métrages est un premier indicateur, un aiguillon qui va venir piquer notre curiosité et polariser notre regard.

*Voyages de rêve.*

Quelles images nous viennent en tête lorsque l'on lit ce titre ? Des plages de sable blanc ? Des lointains exotiques ? Des villes mythiques ? Chacun aura bien sûr son idée très personnelle du voyage de rêve même si un certain imaginaire commun tend à nous faire associer cette idée de voyage de rêve à des cocotiers et un océan bleu turquoise. Il sera d'ailleurs vraiment intéressant de demander aux enfants ce qu'évoque pour eux cette expression « voyage de rêve ».

Mais le voyage de rêve c'est aussi le voyage en rêve, celui que l'on fait en imagination, celui qui nous emporte ailleurs sans que l'on ait à bouger de son fauteuil.

Le cinéma ne serait-il pas d'ailleurs un voyage de rêve ?

Le rêve et le cinéma ont en partage la pièce obscure, le corps immobile confortablement installé dans un fauteuil, les yeux qui sont les seuls à bouger ...

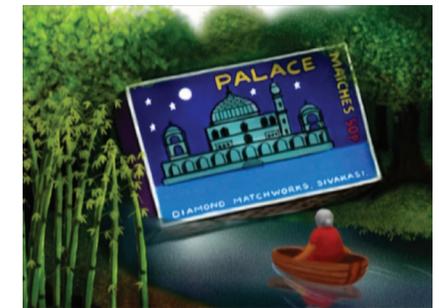
On a souvent décrit le cinéma comme une « usine à rêves » ou une « machine à rêves », avec, évidemment, tout ce que l'expression a de connotations négatives, ces formules étant employées la plupart du temps pour qualifier les productions des gros studios hollywoodiens, Walt Disney en tête de file. L'usine à rêves, c'est la grosse machinerie qui endort le spectateur, le fait rêver de de jolis contes de fées, lui fait oublier le quotidien.

Mais à la fin des rêves, il y a toujours le réveil, et le retour dans le monde. Est-ce que les rêves faits la nuit changent ce que l'on vit le jour ? Est-ce que les films vus transforment notre rapport au quotidien ?

Bien sûr, les courts métrages du programme qui nous occupe pourrait difficilement être décrit comme des usines à rêves tant leur économie est modeste, leur fabrication artisanale. Et leur propos bien loin des contes de fées où tout est bien qui finit bien...

Alors quels voyages ces films nous proposent-ils ? Où nous emmènent-ils ?

Les liens qu'entretiennent cinéma et voyage existent depuis toujours, sous différentes nature, extrêmement diverses. Que ce soit des voyages aventureux à l'autre bout du monde, des voyages fantastiques, des voyages ordinaires ou des voyages intérieurs, des voyages



sur l'écran ou des voyages par l'écran, le cinéma invente des figures qui toutes, vont venir interroger cette question de l'ailleurs, du rêve et du départ.

Le voyage au cinéma a une longue histoire, qui commence avant même les Frères Lumière avec la lanterne magique. Les plaques de verre peintes ont beaucoup représenté des ailleurs, elles conservaient la trace d'expéditions, et permettaient au public de découvrir des scènes exotiques, des paysages étrangers. Les couleurs chatoyantes, les représentations pittoresques, les détails typiques faisaient de ces projections de véritables voyages. Ces spectacles connurent un véritable succès.

Après avoir filmé leurs chats, leurs enfants, les rues de Paris, leur usine, Auguste et Louis Lumière prirent la suite de cette tradition de la lanterne magique et recrutèrent des opérateurs qu'ils envoyèrent aux 4 coins du monde. Les Pyramides d'Égypte, les grandes capitales du monde, les paysages exotiques, le cinéma permettait de voyager depuis son fauteuil, il était véritablement une « fenêtre sur le monde ». Prenons l'excuse de cette expression pour cheminer quelques instants vers la peinture du 15<sup>ème</sup> siècle. Leon Battista Alberti, dans son traité *De pictura* définissait la peinture comme « une fenêtre ouverte par laquelle on puisse regarder l'histoire ».

Comme la fenêtre, le cadre, qu'il soit d'ordre pictural, photographique ou cinématographique, donne à voir autant qu'il opère une clôture. La question que posait André Bazin<sup>1</sup> en opposant l'espace théâtral à l'espace cinématographique, renvoie à la question du hors-champ : le cadre est-il seulement un fragment d'espace-temps qui serait l'indice d'un monde infini le débordant ou bien est-il simplement une totalité close sur elle-même ?

Cette question du cadre irriguera toute l'histoire de l'art jusqu'à ce qui nous occupe aujourd'hui, le cinéma. Et tout particulièrement dans le programme *Voyages de rêve* où la question de la fenêtre, du cadre, de ce qui est dehors ou dedans est un des motifs que l'on retrouvera dans chaque film.

Nous reviendrons là-dessus un peu plus tard, pour le moment, continuons notre voyage.

1. André Bazin est un critique cinématographique très important dans l'histoire de la cinéphilie française, co-fondateur de la revue *Les cahiers du cinéma* et figure tutélaire de François Truffaut.

L'aller-retour entre les voyages que nous voyons sur l'écran et ceux qui se mettent en branle dans nos esprits lorsque nous sommes devant l'écran est un des enjeux majeurs de la séance de cinéma. Car si les personnages des films voyagent, les spectateurs en font tout autant. Le cinéma est une ligne de départ que l'on franchit à partir du moment où l'on s'installe dans un fauteuil, face à l'écran, dans la pénombre d'une salle.

Sortir de chez soi pour aller au cinéma, c'est accepter de vagabonder, d'être dépaysé, de quitter son domicile, de perdre ses repères. Le cinéma est un voyage, quel que soit le film qui nous est présenté. Il existe bien sûr, différentes sortes de voyages, des voyages organisés où le trajet est balisé et où il sera facile de suivre le chemin sans se perdre, des voyages qui nous portent vers des contrées inconnues et qui nous ramènent dans notre fauteuil pas tout à fait comme avant.

Souvent dans les contes, dans les histoires, l'enjeu est de parvenir à traverser les rêves, à traverser les images pour pouvoir revenir dans le monde grandi. C'est ce qui arrive à Alice, dans *Alice aux pays des merveilles*, à Dorothy dans *Le Magicien d'Oz*, au petit hérisson dans *Le Hérisson dans le brouillard*, à l'enfant de *Rêve de Noël* de Karel Zeman<sup>2</sup>. La liste pourrait être infinie et il est d'ailleurs possible de travailler avec les enfants autour de cette question : connaissent-ils des personnages qui traversent un rêve, un monde imaginaire et qui en reviennent ?

Toutes ces histoires où l'on se demande au final « Et si ce n'était qu'un rêve ? »

Mais rêve ou pas, on voit bien qu'il s'est passé quelque chose d'important, que le protagoniste de l'aventure n'est plus tout à fait le même qu'avant sa traversée et que son rapport au monde est maintenant changé.

Et c'est bien tout l'enjeu des histoires, trouver une place dans le monde.

Le programme *Voyages de rêve* interroge tout au long de ses cinq films le rapport au monde et les moyens d'y trouver une place et plus précisément encore le rapport au cadre et à l'image. Car au-delà de la question du voyage, le programme est tendu par une problématique commune : celle de l'image.

L'image que l'on se fait du monde, celle dans laquelle on aimerait

2. Film présent dans *La magie* Karel Zeman, programme au catalogue de *Maternelle et cinéma*.



bien vivre, une image idéale, fantasmée, rêvée, souvent inaccessible. Les personnages des films vont chacun chercher à faire conformer leurs désirs au réel, leur idée du monde au monde, une confrontation pas toujours évidente.

Un des premiers désirs qui préside au voyage est celui d'aller retrouver des images vues et aimées. Celles des magazines, de la télévision, des films, des cartes postales. Ces images qui nous font rêver et qui nous donnent envie de sortir de chez nous pour aller à leur rencontre. Ce mouvement est celui de la reconnaissance. Je vais à la recherche d'une image que j'ai déjà vue, je vais ailleurs pour reconnaître une image. Retrouver l'image du Mont Saint Michel, vue des centaines de fois un peu partout, celle du Colisée, celle de la Joconde. Aller sur place pour reconnaître ces images que l'on a aimé, qui nous ont interpellé, qui nous ont fait rêver.

C'est le cas de la vieille dame d'*Impressions d'arc-en-ciel*, qui recherche les images découvertes sur des boîtes d'allumettes, du garçonnet du *Petit Cousteau*, qui part à la recherche du commandant Cousteau qu'il a connu au cinéma, du vieil homme de *Demain il pleut* qui reproduit des cartes postales, d'Olga du *Kiosque* qui rêve devant des couchers de soleil découpés dans des magazines de voyage et dans une mesure différente, et c'est ce que nous verrons ensuite, le personnage de *La Carte* qui rêve une femme de papier glacé.

Reconnaître quelque chose que l'on a vu, quelque chose de familier est bien évidemment rassurant. C'est le déplacement sans le voyage, l'exotisme sans le risque du dehors, l'étranger sans l'inconnu...

De la même manière, les enfants qui choisissent un film à aller voir au cinéma choisissent bien souvent des films qu'ils reconnaîtront, dans leur esthétique mais aussi dans les histoires racontées. La plupart des grandes firmes de cinéma d'animation ont d'ailleurs bien compris cela et proposent chaque année au jeune public des images connues, qui permettent aux enfants de rester dans leur zone de confort. Il en va de même pour la production adulte où un grand nombre de films qui sortent ne proposent que des images connues (il est facile de constater à ce propos à quel point les suites et les remakes sont en vogue).<sup>3</sup>

3. Petite parenthèse pour saluer à ce sujet la sortie en 2016 de plusieurs longs métrages d'animation déjouant cette attente et prenant le risque de l'inconnu : *La Tortue rouge* de Michaël Dudok de Witt, *Ma vie de courgette* de Claude Barras et *La jeune fille sans main* de Sébastien Laudenbach.

Mais si reconnaître une image peut-être le premier mouvement du désir de partir, il est important qu'il ne soit pas le seul et que le chemin nous amène là où nous ne nous en serions pas douté.

Car le vrai voyage est celui qui nous montre quelque chose que nous ne connaissons pas. Quelque chose que nous ne reconnaissons pas. Le vrai voyage est ce qui déborde, ce que l'on ne peut contenir et qui nous dépasse.

Voyager vers l'inconnu, accepter le hasard et accepter de faire face à des images que nous n'appréhendons pas immédiatement, que nous n'aurons pas pré-pensé, pas préparé, c'est accepter de faire l'effort d'être face à quelque chose que nous ne comprenons pas forcément. Cela est difficile. Moins confortable. Cela nous laisse seul avec ce que l'on doit penser, sentir, aimer ou pas. Cela nous laisse libre. Et il n'est pas évident de s'emparer d'une telle liberté.

Ce voyage là est exactement l'enjeu qui se noue dans la relation entre un spectateur et une œuvre.

Une œuvre d'art, que ce soit un film, un tableau ou un livre, nous propose toujours autre chose qu'une reconnaissance des choses. Un monde rassurant où l'on retrouve des repères, qui ne nous bouscule pas et où l'on peut dire « Je sais où je suis, je reconnais ces images, je les ai déjà vues ailleurs ».

Une œuvre d'art, c'est un tremblement, une sorte de « langue étrangère », pour citer Proust.

Elle nous propose un monde nouveau. Une représentation qui ne ressemble à aucune autre. Alors bien sûr, qui peut nous gêner, nous déplaire, nous rendre inconfortable. Car faire face à quelque chose d'inconnu, quelque chose que l'on ne reconnaît pas est un sentiment difficile. Cela demande de la volonté et cela demande une participation active. Que l'on soit adulte ou enfant, cela demande de faire un pas vers l'œuvre, de ne pas attendre qu'elle vienne à nous. Cela demande d'être d'accord pour s'interroger et d'être d'accord pour ne pas avoir toutes les réponses. Cela demande d'accepter de sortir de sa zone de confort (on en a tous une) pour au bout du bout, l'élargir un peu.

Car à la fin d'un voyage comme celui-là, nous avons nécessairement grandi.

Lorsque nous sommes face à des images qui ont été reproduites, maintes fois, il n'y a pas de dialogue possible. Il n'y a rien qui se passe entre elles et moi, aucun aller-retour. Et sans ce dialogue, qui est à l'œuvre dans chaque vraie rencontre et qui est d'ailleurs le propre



de la rencontre, sans ce dialogue-là, alors pourquoi aller au cinéma ?

Le cinéma, quand il est le plus beau, nous propose de nouvelles images, de nouveaux points de vue et nous oblige à mettre en mouvement notre capacité de pensée. Il nous force à travailler, à être actif, à réfléchir, à sortir de nos pantoufles et partir en exploration.

Le cinéma, c'est poser un regard, et ce regard, c'est un cadre. Que cherche le cinéaste qui cadre ? Cherche-t-il des images connues, que les spectateurs reconnaîtront à leur tour ? Ou cherche-t-il justement autre chose ?

Il y a longtemps, chez les romains, qui reprenaient là une tradition étrusque, les oracles avaient inventé un système pour prédire l'avenir. Ils traçaient un cadre imaginaire dans le ciel, le templum et lisaient à l'intérieur de ce cadre le mouvement des oiseaux, qui offrait des signes à déchiffrer, un sens à découvrir.

Cadrer un morceau du ciel pour y trouver du sens.

C'est ce que fait le cinéma depuis toujours, tracer un cadre et y organiser des figures pour que le spectateur puisse y trouver un sens. C'est à travers les œuvres (et le cadre, donc) que le sens vient au monde. Le sens n'est pas préexistant à l'œuvre, il advient par l'œuvre, et par celui qui la regarde. Jean Renoir a développé cette idée avec sa conception de « cadre-fenêtre ». Pour lui, le cadre se déplace sur la surface des choses, comme un regard. Et ce travail du cadre est un appel pour nous dire que le cinéma est le moyen d'exercer la liberté de notre regard et ainsi, un appel à (re)découvrir le monde.

Car le cadre, c'est tout d'abord le cadre à travers lequel on voit, la fenêtre de l'appartement de la protagoniste d'*Impressions d'arc-en-ciel* et celle du *Petit Cousteau*, le kiosque d'Olga, la carte postale de *La Carte*. Mais c'est aussi, et c'est évidemment là que cela devient plus intéressant, ce qu'on choisit de regarder. Ce qu'on choisit de voir du monde.

Un petit garçon, au sortir d'un film de Jacques Tati se serait exclamé : « le film continue dans la rue ! ».

Et si le cinéma nous propose un cadre, une fenêtre à travers laquelle regarder, c'est pour pouvoir à un moment, sortir de la salle de cinéma, se défaire de ce premier cadre et regarder à notre tour le monde, dehors.

Aller au cinéma, c'est aussi en sortir, avec dans le meilleur des cas, quelque chose de changé dans notre regard, ou tout du moins, une attention accrue, une curiosité aiguisée, le désir de regarder ce qui nous entoure.

Les films du programme racontent tous ce mouvement précis : regarder quelque chose à travers un cadre (que ce soit celui d'une fenêtre, d'une télévision ou d'une boîte d'allumettes).

Dans *Impressions d'arc-en-ciel*, la vieille femme s'évade de son quotidien grâce à ses boîtes d'allumettes, qui l'emportent dans un monde coloré et exotique, emplis de promesses d'aventures. Ces petites boîtes sont pour elle comme des fenêtres sur un ailleurs, une échappatoire au monde réel, gris, flou, pluvieux et triste.

Pourtant, les fenêtres de son appartement, qui cadrent le monde de la même manière que ses boîtes d'allumettes offrent tout autant d'histoires à découvrir. Les personnes sur leur balcon, à leurs fenêtres auraient pu être autant de promesse de fiction que les petites boîtes colorées. Il suffit de penser à *Fenêtre sur cour*, d'Alfred Hitchcock. Un homme immobilisé à cause d'une jambe dans le plâtre contemple les fenêtres de l'immeuble en face et assiste, semble-t-il à un crime. La fiction vient se loger dans le quotidien et emporte le personnage dans une aventure étonnante. Quelle histoire se cache derrière ce personnage en fauteuil roulant ? Quelle fiction derrière les enfants qui jouent ?

La vieille dame du film regarde par la fenêtre, observe la vie des gens mais étrangement, n'en fait pas le moteur de sa fiction ni de ses rêves. Elle leur préfère l'exotisme de la jungle, de temples indiens, de piscines nocturnes. Il sera intéressant de pointer cela avec les enfants, de leur demander si en réfléchissant bien, les personnages vus à travers la fenêtre n'auraient pas pu être autant de débuts d'histoires ?

Il est même possible, en prenant appui sur les photogrammes, d'imaginer et de raconter les histoires de chacun.

Cela aurait permis, alors, de mettre un peu de couleurs dans ce monde gris.

Là où le film interroge profondément nos désirs d'évasion, c'est lorsque le personnage, contrairement à ceux des contes que nous



avons évoqué plus haut, ne revient pas dans le monde mais reste dans son rêve, reste dans ses boîtes. Ici, pas de traversée des images pour revenir grandi ou changé, pas de renouvellement du regard, mais, au coin d'un fantasme d'évasion, un départ définitif.

La vieille femme est-elle morte, demanderont probablement les enfants ? Et il sera là judicieux de les faire parler de ce qu'ils en pensent, car même si elle vit encore dans ses boîtes, est-ce vraiment être vivant que d'être sorti du monde, de n'avoir plus aucun lien avec lui ? La question de la mort, qui est toujours un sujet difficile à aborder est pourtant une préoccupation véritable des enfants petits. Et le cinéma est un moyen de discuter avec eux de ces questions existentielles, et d'affronter sereinement leurs interrogations. Dans la mesure où le film, ainsi que le suivant, *Le Petit Cousteau*, évoquent la mort de personnes âgées, la discussion ne devrait pas être trop difficile et pourra amener les enfants à se livrer autour de leurs craintes, de leurs projections et des idées qu'ils se font de ce mot mystérieux qu'on cherche souvent à leur cacher « la mort ». Le plus beau cadeau à faire à un enfant est de lui offrir le monde tout entier, sans barrières, sans secrets et d'être présent pour accueillir sa parole.

La bibliographie d'albums jeunesse pourra aussi aider les enseignants qui souhaiteront approfondir le travail autour de cette question.

Il n'est pas anodin de remarquer que le monde, dans presque tous les films, est un monde gris, dur, violent, froid qui n'appelle qu'à la fuite. Dans *Impressions d'arc-en-ciel*, le bruit de la ville, les grands immeubles, la pluie, le gris, dans *Le Petit Cousteau*, la ville déserte, aucune présence humaine, le froid, dans *Demain il pleut*, le mauvais temps et la solitude, dans *Le Kiosque*, les voitures, l'espace trop petit, les gens qui passent sans se soucier d'Olga.

Mais est-ce bien le monde qui est si triste, si pauvre ?

Ou est-ce le regard des personnages qui s'est essoufflé ?

Ce furieux désir d'ailleurs est-il la cause d'un monde où il est impossible de trouver une place ou la cause d'un regard qui ne parvient plus à se renouveler ?

À ce sujet, nous pourrions appeler Yves Bonnefoy, merveilleux poète qui a dit « Soyez pareil à des enfants ».

L'enfance est le moment, explique-t-il, où l'on éprouve les présences pleinement, où l'on fait l'expérience directe et ouverte du monde et

des êtres, où l'on vit dans leur intimité, de manière très intense. La poésie, dit-il, est la tentative de retrouver cet état là, ce rapport si particulier au monde. Peut-être pourrions-nous avancer la même chose du cinéma ? Peut-être le cinéma nous permet-il de retrouver une intimité avec le monde, de renouveler notre regard ?

Dans *Impressions d'arc-en-ciel*, le personnage est très âgé et sans doute ne parvient-il plus à trouver de la poésie dans le quotidien de sa ville, sans doute son regard s'est-il épuisé, ce que marque fortement le parti pris esthétique de la réalisatrice, le noir et blanc et le sablage de l'image qui la rend difficilement déchiffrable. Et cet épuisement du regard le conduit à chercher ailleurs un autre souffle et le décide à y rester.

Dans *Le Petit Cousteau*, la problématique est différente : nous avons à faire à un enfant, le seul du programme. Il serait léger de penser que les enfants n'ont pas le regard qui s'essouffle, car cela peut aussi être le cas si on ne nourrit pas ce regard (c'est bien tout l'enjeu des dispositifs comme *Maternelle et cinéma*) mais ce n'est pas ce qui arrive à notre Petit Cousteau.

Ce garçon sort d'une salle de cinéma et dès lors, cherche à tout prix à retrouver celui qui est devenu pour lui un héros, le commandant Cousteau. Le retrouver dans le monde justement, et pas dans l'écran, le voir enfin hors du cadre du cinéma.

Cette passion enfantine lui fait oublier le monde autour et c'est peut-être pour cela que le monde semble si vide. Aucune présence humaine, pas de parents à la maison, pas de personnes dans les rues. Il serait possible de penser que le film tout entier nous est offert depuis le seul point de vue de l'enfant, point de vue évidemment partial, focalisé sur le seul objet du désir, le commandant Cousteau.

Si dans ce film-là aussi le petit garçon ne retourne pas au monde après avoir été confronté aux images dont il rêvait, il est tout de même possible d'envisager qu'il le fera. Son héros est mort il y a déjà bien longtemps et si cette nouvelle est évidemment un choc, et un chagrin, c'est aussi ce qui lui permettra de remonter à la surface et de reprendre sa vie d'enfant, probablement pas tout à fait le même qu'avant. Le fantasme a été confronté au principe de réalité mais ce qui est beau, c'est que le rêve ne s'est pas évanoui, il a juste changé de nature. Si Cousteau n'est plus là, il reste la pieuvre géante, le petit sous-marin et probablement des milliers d'autres choses à aller découvrir.



Dans *Le Magicien d'Oz*, un des éléments qui fait la beauté du film, c'est que si Dorothy vit dans une morne campagne en noir et blanc et qu'elle découvre au hasard d'une tornade un formidable monde en couleurs et paillettes, ce monde-là, au final, n'était qu'une machinerie, il n'était pas vrai. Et l'émotion de redécouvrir à la fin le monde campagnard et quotidien de Dorothy est bien celle de ce renouvellement du regard dont nous parlons depuis le début. N'appartient-il pas qu'à nous que le monde soit beau ? La question qui se posait déjà dans la Grèce antique reste d'actualité : *La beauté est-elle dans le regard ou dans la chose regardée ?*

Dans *Demain il pleut*, le vieil homme a pour seule compagnie son chien et sa télévision, allumée en permanence et qui diffuse la météo en fond sonore. Il semble seul, et l'unique plan de l'extérieur, la maisonnette sur une colline ne fait que renforcer ce sentiment de solitude. Pas une âme qui vive à l'horizon.

La météo n'est pas non plus clémente et le temps ne va pas s'arranger. Sur ses murs, des cartes postales de paysages idylliques (que l'on pourra bien évidemment rapprocher des couchers de soleil d'Olga dans *Le Kiosque*). Ce que décide le personnage, dans ce film, est un peu différent des deux films précédents puisque nous n'assisterons à aucune fuite, ni d'ailleurs même à aucun rêve. Le vieil homme, se réveillant les pieds dans l'eau au matin décidera de faire conformer le monde réel à ses désirs et avec un peu d'imagination et de travail, transformera sa petite maison en plage de fortune.

Là encore, le personnage n'ira pas se confronter aux risques du dehors et inventera des solutions qui lui permettront de rester dans son fauteuil. Il est possible pour souligner ce choix de demander aux enfants ce qu'aurait pu faire le monsieur ? Construire un bateau pour partir voguer sur les flots d'une tempête ? Aller chez des voisins ?

Le film met en scène un personnage qui transforme son chez soi pour qu'il se conforme à ses envies mais qui ne sort pas de chez lui. Qui n'est pas poussé au risque du monde.

Le cas d'Olga, dans *Le Kiosque* est en cela très intéressant. Olga vit dans son Kiosque et on pourrait même se demander si elle et son kiosque ne font pas plus qu'un, une créature étrange mi-femme mi-objet. Olga accomplit chaque jour son travail avec bonne humeur et dévouement. Elle observe le monde depuis la fenêtre de son kiosque

et rêve d'ailleurs en découpant dans des magazines de voyages de superbes couchers de soleil.

L'impulsion du départ sera offerte par un heureux hasard qui fait découvrir à Olga, qui pensait peut-être être vissée au sol à tout jamais, qu'elle est en fait mobile. Et si elle ne peut pas sortir de son kiosque, elle peut par contre se déplacer avec lui. Forte de cette découverte, Olga marche dans la ville, observée par les passants et les touristes qui ont rarement vu une aussi étrange créature. Un nouvel hasard l'envoie dans la rivière et lui permet de changer de perspective. Elle qui ne regardait, par la fenêtre de son kiosque que ce qui se passait devant elle peut finalement regarder le ciel en un long et doux travelling, suivant le courant de la rivière qui l'emporte et qui l'emmène, évidemment, jusqu'à la mer.

C'est là que nous retrouvons Olga, sur une plage, dans son kiosque à journaux qui s'est métamorphosé en kiosque à glaces. Est-ce que tout a changé ? Qu'est-ce qu'Olga a finalement gagné dans cette aventure ? On peut se le demander puisque si le paysage a changé, rien ne semble avoir changé pour elle, toujours prisonnière de son kiosque, toujours à servir des clients qui ne la remarquent qu'à peine. Est-ce qu'un coucher de soleil suffit à se sentir à sa place et présent au monde ?

Au moment où un homme et son parasol viennent s'installer juste devant la petite fenêtre du kiosque, nous comprenons que oui, tout a changé. Car Olga soulève alors sa maisonnette et se déplace de quelques pas. Et ce geste simple est un vrai manifeste de liberté. Olga a appris qu'elle n'était pas figée, qu'elle pouvait bouger, qu'elle était libre et actrice de ses choix. Qu'elle pouvait choisir de déplacer le cadre à travers lequel elle regarde le monde.

A la fin du film, c'est ce petit pas de côté qui importe et que nous retiendrons.

*La Carte*, enfin, nous propose de réfléchir sur ces notions d'image et de cadre de manière ludique.

Le personnage vit dans une carte postale et semble s'y ennuyer terriblement. Il fait toujours beau, la mer est son seul paysage, et si, contrairement aux autres films, lui vit dans ce lieu de rêve qui était le rêve des précédents personnages, il n'en semble pas pour autant plus heureux.



Il décide alors de sortir de la carte postale, de quitter le cadre, de franchir les bornes de son monde. Quelle surprise de voir un personnage sortir de sa carte ! Comme si le personnage sortait de l'écran de cinéma. Comme si le personnage de fiction venait découvrir le monde réel. Venait à notre rencontre.

Mais s'il sort de son monde de papier glacé, c'est pour en rejoindre un autre et aller se promener dans une autre carte postale.

Évidemment, le monde « réel » n'est pas à son échelle, lui tout petit dans un monde immense mais il semble que même l'idée d'aller explorer cet ailleurs ne lui traverse pas l'esprit. C'est la jeune femme en noir et blanc, dans la carte postale de l'autre côté du présentoir qui l'interpelle. Et le jeu du changement, du risque ne sera pas le risque du dehors ou le risque du monde mais le risque du passage entre deux cartes postales. Le passage d'une image à l'autre.

Le film est avant tout un film comique, qui travaille sur des gags liés aux acrobaties, aux jeux d'échelle et à la confrontation du noir et blanc et de la couleur. Il appelle des souvenirs du cinéma burlesque où le corps mais aussi la mise en présence de forts contrastes est le moteur du comique. Elle habillée, lui en maillot de bain, elle en noir et blanc lui en couleurs, eux tout petits, le monde immense etc.

Le film évoque aussi bien sûr l'idée du débordement. Que se passe-t-il quand les figures sortent du cadre ? Le sujet est ici un ressort comique et la question sera d'autant plus intéressante à se poser que même le monde réel (en tous cas celui que l'on avait identifié comme tel : la plage au fond de l'image, derrière le présentoir) devient in fine lui-même une carte postale. Le monde n'est-il qu'image ? Est-il impossible d'échapper à cela ? Comment faire pour parvenir à enfin à vivre dans le monde et à y trouver une place ?

*Voyages de rêve* est donc un programme de 5 films qui chacun, va interroger notre rapport au monde, notre rapport à l'image et notre manière de naviguer entre les deux. Comment habiter le monde ? Comment le rendre vivable ? Comment conformer notre désir d'images

rêvées avec l'endroit où on vit ?

Aller au cinéma est une des réponses possible à ces questions. Les films nous proposent des visions du monde, nous font voyager, nous emportent dans des histoires qui parfois ressemblent à des rêves et nous permettent de sortir de la salle de cinéma avec un regard neuf, avec de nouvelles questions, avec de nouveaux désirs, avec parfois des réponses à nos interrogations. Il nous aide à habiter le monde, à y trouver une place et à laisser derrière nous les images et les voyages de rêves pour vivre ici et maintenant.

### Quelques motifs simples à explorer avec les enfants

De nombreux motifs circulent dans le programme, d'un film à l'autre et il pourra être amusant de les repérer avec les enfants, à partir de la mémoire des films et avec l'aide des jeux de photogrammes que vous pourrez trouver ici :

En voici quelques uns qui pourront inspirer des exploitations du programme en classe. Évidemment, les meilleures pistes seront celles que vous aurez envie de tracer, n'hésitez pas à être créatifs !

### Le chat dans les histoires

Chaque film du programme met en scène un chien ou chat, simple témoin de ce qui se passe ou provocateur des événements. Là encore, il est possible de se remémorer chaque animal et le rôle qu'il a tenu dans les films. Pourquoi à leur avis les réalisateurs ont voulu mettre en scène des animaux ? Étaient-ils essentiels au déroulement de l'histoire ? Que nous racontaient-ils sur les personnes qui les accompagnaient ?

Il est possible d'ouvrir ensuite sur des histoires avec des chats, nombreuses :

Tibert dans *Le Roman de Renart*

Le Chat du Cheshire dans *Alice aux pays des merveilles* de Lewis Carroll



Le conte de *la Chatte blanche*

*Les Contes du Chat perché* de Marcel Aymé

*Le Chat botté*

*Pinocchio*

Azraël, le chat des *Schtroumpfs* de Peyo.

etc...

### Noir et blanc et couleurs

Les deux films qui encadrent le programme mettent en scène une confrontation du noir et blanc et de la couleur. Il est possible de le noter au sortir de la séance et de chercher ensemble pourquoi un tel choix esthétique a été fait. Est-ce rare ? Connaissent-ils des films qui ne sont qu'en noir et blanc ? Pourquoi à leur avis les cinéastes se sont amusés à mélanger le noir et blanc et la couleur ? Est-ce que le travail autour de ce contraste provoque le même effet dans *Impressions d'arc-en-ciel* et dans *La Carte* ?

Il est possible de s'appuyer sur la bibliographie d'albums jeunesse pour travailler ce motif.

### Cadrer le monde

La séance de cinéma, c'est d'abord un écran, un cadre qui accueille les images. Et il sera amusant de proposer aux enfants, au sortir de la séance, d'énumérer tous les cadres qui émaillent les courts métrages : les fenêtres, les boîtes d'allumettes, la télévision, l'affiche de cinéma, la fenêtre du kiosque, les cartes postales...

Tous les films travaillent sur un rapport ludique au cadre, au cadre dans le cadre et à comment sortir du cadre.

Prendre du temps pour énumérer de la manière la plus exhaustive possible tous les cadres du programme et proposer ensuite une activité autour du cadre.

On peut aussi travailler sur ce que l'on voit depuis une fenêtre.

La fenêtre est un cadre sur le monde et chaque enfant peut raconter ce qu'il voit depuis la fenêtre de sa chambre ou depuis les fenêtres de la classe.

On peut se demander ensemble comment ce qui est vu pourrait être le moteur de fictions, quel début d'histoire il serait possible de raconter. Qu'y-a-t-il hors du cadre ? Qu'y-a-t-il à côté, au-dessus de la fenêtre ? Entend-on des choses que l'on ne voit pas ?

Si l'on avait une caméra, on pourrait cadrer la même chose mais on pourrait bouger le cadre, on pourrait découvrir plus que par la fenêtre. Un travail simple et ludique autour de cette question du cadre, pour appréhender en douceur ce que c'est que cadrer au cinéma.

### Sortir du cadre

Clin d'oeil au dernier film du programme et merveilleux motif à travailler avec les enfants : Sortir du cadre, quand les œuvres débordent et viennent à notre rencontre.



Little Sammy sneeze, Windsor McCay, 1904-1906, New York Herald.



Pierre de Cortone, Palais Barberini



Pere BORELL DEL CASO, Escapando de la crítica, 1874, huile sur toile, Banco de Espana, Madrid.



Commentaires de Beatus sur l'Apocalypse, XIIe siècle, manuscrit, Paris, BNF, Départements des manuscrits.



Gregory Euclide, otherworldly: optical delusions and small realities @ Museum of Arts and Design, New York, NY

