

LE GRAND DEHORS

programme de 3 courts métrages

LA GRANDE ÉVASION

Le point de vue de Julien Marsa

Les trois films qui composent ce programme intitulé « Le Grand Dehors » ont pour particularité d'avoir été réalisés au cours de décennies différentes, proposant ainsi un voyage à travers différentes techniques d'animation. En 1989, *Une grande excursion*, de Nick Park (dont le titre original, *A Grand Day Out*, renvoie assez explicitement au titre de ce programme), premier épisode de la célèbre série des « Wallace et Gromit », met déjà en place le style très reconnaissable du studio britannique Aardman, avec des personnages en pâte à modeler photographiés en prises de vue image par image. *Le Chat d'appartement*, réalisé en 1998, met quant à lui en avant la technique très vivace du dessin de sa réalisatrice, Sarah Roper. Enfin, le plus récent des trois films, *Flocon de neige* (2012), par la cinéaste russe Natalia Chernysheva, n'est pas sans rappeler *Kirikou et la Sorcière* (1998), de Michel Ocelot, et son inspiration proche du théâtre d'ombres¹, ainsi que de la technique du papier découpé².

Notes

1. Le théâtre d'ombres consiste à projeter sur un écran des ombres produites par des silhouettes que l'on interpose dans le faisceau lumineux qui éclaire l'écran.

Malgré leurs différences très marquées d'un point de vue graphique, ces trois films évoquent un même désir : celui de l'évasion et de l'aventure, d'ouvrir grand les fenêtres et d'aller voir ce qui se passe au-dehors, au-delà des limites fixées par le foyer. Le titre du programme, s'il renvoie directement à l'idée d'un dehors comme espace potentiellement infini et éventuel terrain de jeu, contient également de manière implicite son envers. Car s'il y a un « grand dehors » à explorer, c'est peut-être aussi, par opposition, parce qu'il existe à l'origine un petit intérieur.

Intérieur/extérieur

Cette notion d'intérieur/extérieur nous ramène aux fondements de l'écriture scénaristique. Lorsque l'on écrit un scénario, des informations utiles pour le lecteur sont mentionnées

2. Le papier découpé fait partie des techniques d'animation plane. Il s'agit de fabriquer et/ou d'assembler des morceaux de papier en tout genre pour créer des personnages, des objets ou des décors. Les papiers sont disposés sur un plateau, sous une caméra fixe. On les déplace petit à petit, en photographiant chaque étape des mouvements.



sous forme d'en-tête à chaque début de séquence, comme le moment de l'action (aube, jour, soirée, nuit...), le lieu où elle se déroule, et si ce lieu est situé en « intérieur » ou en « extérieur ». On peut alors remarquer que dans les trois films du programme, ce passage de l'intérieur à l'extérieur fonde la mécanique même du récit : la tentation, pour chacun des personnages, de s'évader d'un intérieur trop étriqué pour aller faire expérience de ce qui se trouve au-dehors.

Dans chacun des intérieurs où vivent les personnages, il y a déjà des traces, comme des appels du dehors. Pour le chat d'appartement, ce sont les motifs des oiseaux sur le tapis qui l'amènent à considérer ceux qui prennent leur envol à l'extérieur. Ce mouvement d'envol, amplifié par un travelling arrière, représente une ligne de départ : c'est le moment où le chat prend conscience à quel point il est enfermé dans un petit univers (physiquement, mais aussi par sa dépendance envers sa maîtresse et les contraintes qu'elle lui impose, la litière par exemple). Pour Wallace et Gromit, ce sont des magazines, des catalogues et un globe terrestre qui font office d'appel au voyage. Pourtant, ces éléments ne servent que de déclencheur, ils ne sont pas représentatifs du dehors. Au contraire, ils font même figure de petits mondes étriqués, une sorte de dehors miniaturisé et contraint, comme enfermé dans une boule ou des images de catalogue. Ce serait plutôt le hors-champ auquel ces éléments renvoient qui figure le dehors et l'envie de l'explorer. Ce n'est pas un hasard si, pour le chat comme pour le garçon africain de *Flocon de neige* ou pour Wallace et Gromit, il faut aller regarder par la fenêtre pour lancer le voyage, car il s'agit ici d'aller à la découverte de ce qui était laissé hors-champ par la structure même de l'intérieur, représentée par les murs du foyer.

Briser la solitude

Pour le petit garçon africain, c'est précisément cet intrus fi-

guré par le titre du film qui vient lancer l'aventure au-dehors. Dans la solitude de sa case, le flocon en papier vient d'emblée briser cet état de fait : s'il a reçu cet objet par le biais d'une lettre, c'est qu'il n'est pas tout à fait seul puisqu'il a déjà un ami quelque part, peut-être à l'autre bout du globe. Dans chacun des trois films, entamer un mouvement vers l'extérieur, c'est partir à la rencontre de l'autre et de ce qui nous est étranger. Ce que contemple le chat à travers la figure des oiseaux qui s'envolent, ce n'est peut-être pas tant le havre de paix vers lequel ils se rendent sur le toit de l'immeuble d'en face que la perspective de faire partie d'un groupe ou d'une famille qui ne le laisserait pas à l'abandon dans cet appartement. Wallace et Gromit, en tant que duo, ne sont pas à proprement parler seuls (même si cela ne les empêche pas de faire montre d'un certain désœuvrement au début du court métrage), mais ils semblent pourtant assez isolés dans leur propre monde, qui se caractérise par l'absence d'interactions avec le dehors. En se rendant sur une lune symbolisant elle aussi la solitude dans l'immensité de l'espace, ils vont pourtant temporairement rendre vie à un robot lunaire, lui permettre d'exprimer un désir (celui de skier) et de l'accomplir, même si cela se réalise bien malgré eux. Leur court voyage aura suffi à briser la monotonie d'une existence qui se distinguait jusque-là par son isolement.

Partant du flocon en papier, le petit garçon va s'élancer dans une savane devenue territoire inconnu car recouverte par la neige, figurant un terrain de jeu virtuellement infini puisque temporairement sans horizon. Chemin faisant, il va découvrir que cet environnement est peuplé d'un grand nombre d'animaux avec qui il va pouvoir interagir, et ainsi se constituer une petite communauté fondée sur la solidarité face au froid. À la fin, tous se retrouveront dans la case du garçon, serrés mais à l'abri. L'immensité de la savane a réussi à entrer dans le petit intérieur de solitude de l'enfant, préfigurant peut-être de nouveaux rapports d'amitié et de proximité avec ce jeune protagoniste.



Tracer un chemin

Chaque voyage est aussi une manière d'attester de sa propre existence envers le monde et pour les autres. Pour arriver à destination, il faut tracer un chemin, et celui-ci va permettre aux héros de laisser l'empreinte de leur passage. Ce sont les traces de pas du chat sur le tapis, mais aussi la façon dont il perturbe la circulation des voitures ou le train-train quotidien des passants. Ce sont aussi les traces de pas du petit garçon dans la neige, et la reconnaissance de son existence par les animaux de la savane. Dans son costume d'hiver, l'enfant fait penser au Petit Chaperon rouge, renvoyant ainsi à l'univers du conte. Mais contrairement à un autre conte, celui du Petit Poucet, ce ne sont pas des cailloux qu'il sème sur son chemin, mais ses gants et son bonnet, transmettant ainsi une petite part de lui-même aux animaux qui l'entourent. Au même titre, Wallace et Gromit auront transmis par le biais d'un catalogue un nouveau rêve au robot, et emporteront avec eux quelques morceaux de fromage récoltés sur la lune, attestant ainsi de leur passage.

Se lancer dans un voyage, c'est donc également faire preuve d'une certaine indépendance en construisant son propre itinéraire et éventuellement son moyen de locomotion. L'excursion devient exaltante lorsque l'on se fixe un but (trouver du fromage) et un moyen pour y arriver (construire une fusée). Et pour que la destination soit tout autant excitante, elle revêt dans chacun des trois films un caractère exotique, presque à la lisière du fantastique. Le jardin sur le toit de l'immeuble en face de l'appartement du chat ressemble à une oasis en plein milieu d'un désert urbain, la lune est constituée d'un fromage inconnu et la savane est totalement transformée en un monde étrange lorsqu'elle est recouverte par la neige.

Qui dit voyage dit direction

Les trois voyages entamés par les personnages confèrent un rapport particulier aux directions, et plus particulièrement à la notion de verticalité. Si la représentation de la verticalité est assez évidente pour *Une grande excursion*, elle est renforcée par le fait qu'il faille descendre à la cave pour construire la fusée avant de la faire décoller, comme s'il fallait prendre toujours un peu de recul avant de se lancer dans le voyage. Ce recul, c'est aussi celui du sommeil pour le petit Africain, afin de se laisser aller vers les hauteurs de ce qui n'est peut-être que le rêve d'une savane enneigée. Le chat, quant à lui, doit y réfléchir à plusieurs fois avant de s'aventurer à traverser la rue, et c'est lors d'un second passage qu'il trouvera dans la verticalité, en sautant sur les voitures, la solution pour faciliter son voyage.

Chacun des voyages démarre par un décollage (celui des oiseaux, de la fusée, du rêve), mais est aussi caractérisé par une succession de décollages et d'atterrissages, que chacun des héros cherche à maîtriser tant bien que mal. Le chat, après avoir gravi des escaliers (autre forme de décollage), tombe d'un immeuble pour atterrir sur un portier, avant de redécoller grâce à la nacelle d'un laveur de vitres. La fusée de Wallace et Gromit effectue un aller-retour pour arriver sur la lune et ensuite rejoindre à nouveau la terre, avec toujours le même gag du compte à rebours et d'une mèche allumée in extremis. La verticalité du voyage de l'enfant africain est exprimée par ces flocons qui atterrissent dans la savane³, ainsi que dans la façon dont il grimpe sur une colline et se laisse ensuite glisser sur la neige, avant d'être expulsé par cet éléphant enfoui sous la poudreuse. Ce voyage vertical, inhabituel pour chacun des héros, implique à chaque fois d'élaborer un nouveau rapport au monde et aux trajectoires que l'on peut y accomplir.

3. Les motifs du flocon et de la glace (par le biais d'une évocation de la banquise) sont des éléments que l'on retrouve respectivement dans deux courts métrages sénégalais destinés au jeune public : *Deweneté*, de Dyana Gaye (2006), et *Petite Lumière*, d'Alain Gomis (2003).



Retour au foyer

Le voyage constitue un bouleversement du train-train quotidien, une trajectoire lancée vers l'inconnu, et l'excitation qu'il provoque est toujours teintée d'angoisse. Cela est représenté par ce monde urbain potentiellement dangereux dont le chat fait la découverte, avec toutes ses règles mystérieuses, ses personnages inquiétants et ses objets étranges. Wallace et Gromit ne semblent pas avoir trop conscience de l'angoisse du vide de l'espace qui les entoure dans la fusée, et pourtant cette crainte est perceptible pour le spectateur par le silence qui y règne, à peine ponctué de quelques bruitages de machine. Dans *Flocon de neige*, cette angoisse est caractérisée par l'appréhension que les animaux ont du froid, ainsi que par l'empressement de l'enfant à vouloir sauver cet oiseau qui risque de mourir frigorifié en tombant dans la neige.

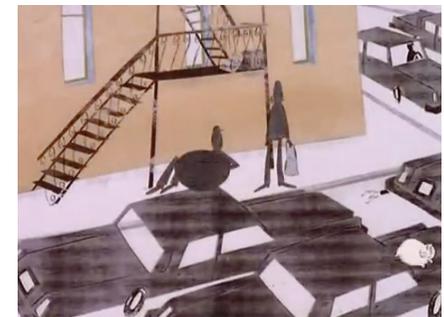
C'est pourquoi chaque voyage dessine les atours rassurants d'un possible retour au foyer, qui devient notamment indispensable pour sauver les animaux de la savane. Le petit garçon apprend ainsi, après avoir éprouvé la joie et l'amusement de la découverte de la neige, que cet univers qui a été transformé par le flocon implique des bouleversements dangereux pour son environnement, et aussi des responsabilités de sa part. La case se transforme alors en refuge, comme une sorte d'arche de Noé, où tous pourront se réchauffer autour d'un feu. En ce qui concerne le chat, il s'agit moins d'un retour au foyer que de voyager d'un point A à un point B avec l'espoir d'y trouver une situation meilleure. Prendre ainsi le risque d'affronter les dangers se trouvant sur son chemin afin de trouver un foyer plus accueillant où on lui accordera plus d'attention. Pour autant, la fin du film dessine malgré tout une sorte de retour au point de départ : ce que le chat désirait avant tout, c'était retrouver les caresses de l'être humain, et le récit se clôture sur les mêmes ronronnements qu'au début. À la fin d'*Une grande excursion*, Wallace et Gromit ne rentrent pas chez eux – du moins, ils retournent tout de même sur terre –, mais ils n'en ont pas besoin

puisque l'intérieur de la fusée ressemble en tout point à celui de leur maison. On y retrouve le même papier peint, des fauteuils confortables, des lampes et des étagères, un exemplaire du *Evening Post*, et même des cartes à jouer ainsi que les fameux crackers tant prisés par Wallace. Comme pour le chat, il s'agit pour eux de voyager, de se déplacer pour aller à l'extérieur de leur foyer, tout en sachant qu'ils pourront jouir de la perspective de retrouver le confort rassurant d'un « chez soi ».

Un dehors hostile...

Car il faut bien des motifs de réconfort pour traverser ce monde hostile auxquels les personnages sont confrontés. L'univers urbain dans *Le Chat d'appartement* se révèle particulièrement agressif, et ce dès que le chat passe la porte d'entrée de son immeuble. Les passants y sont représentés comme un flux d'ombres inarrêtables, au même titre que les voitures. On peut d'ailleurs remarquer que tous se ressemblent, pas la moindre individualité ne se dégage du flot et l'on ne distingue aucun visage, tout comme on ne verra jamais le visage de la maîtresse du chat. On peut d'ailleurs supposer que si le chat trouve du réconfort à la fin du film, c'est aussi parce qu'il réussit enfin à mettre un visage humain sur ses nouveaux hôtes, qui le portent à hauteur de regard.

Ici, l'univers de la ville est dépeint comme aliénant, il dépersonnalise l'être humain et le force à s'insérer dans une routine, un rythme effréné qu'il doit suivre aveuglément comme le son désagréable de la circulation automobile, et que le moindre élément perturbateur – en l'occurrence le chat – va venir mettre à mal. Avant de se faire houspiller par deux chiens, le chat va également faire expérience de l'aspect tentaculaire de ce monde. En sortant de l'immeuble, il va prendre conscience de l'immensité vertigineuse de la ville à travers un plan subjectif (c'est-à-dire qui figure ce qu'il voit) en contre-plongée sur les hauteurs des bâtiments et le flot des passants. La caméra va alors se mettre à tourner sur son axe afin de représenter



ce vertige, la façon dont ce monde incroyablement plus grand que l'appartement donne littéralement le tournis au chat au moment où il le découvre.

On pourrait également ajouter à cette dimension hostile un parti pris esthétique choisi par la réalisatrice Sarah Roper. En effet, la plupart des dessins sont réalisés sur des papiers journaux, et l'univers du film se retrouve alors englobé dans une litanie de lettres et de caractères, qui viennent s'ajouter au flot stressant des passants et de la circulation automobile. Le court métrage est ainsi rempli de mots comme des messages cachés, disséminés au gré des papiers journaux, et qui ne sont pas sans rappeler le discours publicitaire (« You could save money » – vous pourriez économiser de l'argent –, voit-on inscrit au début du film sur la porte de l'appartement du chat).

... Et inconnu

Dans une moindre mesure, l'univers de la savane, avec l'arrivée de la neige, se révèle plus inconnu qu'ouvertement hostile. L'apparition de la neige revêt un aspect menaçant dans le sens où elle reconfigure tous les rapports que les animaux entretiennent avec leur environnement. Au-delà du froid, la neige provoque un basculement de l'ordre du visible. Un éléphant peut ainsi disparaître sous une couche de neige et être confondu avec une colline, et le pelage qui sert de camouflage au guépard pour attraper ses proies ne remplit plus son rôle puisqu'il ressort d'autant plus sur ce fond blanc. Ou bien, au contraire, les zébrures du zèbre qui, lorsqu'il tremble, font des sons de grelots, signalent ainsi potentiellement sa présence aux prédateurs de la savane.

Pour Wallace et Gromit, l'absence d'atmosphère sur la Lune, qui donne lieu à un gag à propos de l'apesanteur (un ballon lancé en l'air qui ne retombe jamais), ne constitue pas une menace. C'est plutôt dans le dénuement du décor, qui les met partout à portée de vue du robot, qu'il faut trouver un motif éventuel de danger. Car ce robot est chargé de protéger la

lune et d'y faire régner la loi (il pose d'ailleurs une contravention pour stationnement interdit sur l'habitable de la fusée), et peut avoir recours à la violence si besoin est. La matraque qu'il manque de peu d'abattre sur la tête de Wallace est d'ailleurs un élément de plus à mettre au crédit de son statut policier. À travers ce personnage, le réalisateur Nick Park s'amuse également avec les codes de la science-fiction en se réappropriant la figure du robot belliqueux. L'homme dépassé par sa propre création (même si Wallace n'en est pas à l'origine, il reste un formidable créateur de machines), ou encore le robot doté de désirs ou d'une conscience propre sont des thèmes récurrents de ce genre, et l'on peut voir dans ce personnage une sorte d'hommage parodique au *Terminator*, de James Cameron (1984), ou encore à HAL 9000 dans *2001 : l'odyssée de l'espace*, de Stanley Kubrick (1968). Nick Park s'amuse ici avec la figure robotique en la métamorphosant en une forme proche de celle d'un four ménager.

Parcours musical

Chacun des films ne manque d'ailleurs pas d'humour pour mettre en scène ces différents voyages, en empruntant notamment une discrète filiation burlesque. Si elle se montre peut-être la plus évidente dans *Une grande excursion*, avec un personnage aussi gaffeur que celui de Wallace, qui dans sa maladresse et son côté « inventeur » n'est pas sans rappeler la figure de Buster Keaton, elle est aussi également très présente dans les deux autres courts-métrages. Le chat et les animaux de la savane sont eux aussi très maladroits (l'un à cause de sa corpulence et de son inadaptation à l'environnement urbain, les autres à cause de la neige), et reprennent à leur compte un des éléments les plus célèbres du burlesque : la chute. Chute dans la neige ou chute du haut d'un immeuble (on peut notamment penser à la célèbre séquence où Harold Lloyd est suspendu aux aiguilles de l'horloge d'un immeuble, dans *Monte là-dessus !* en 1923), auxquelles les deux films rajoutent une dimension sonore et musicale.



Le chat est notamment accompagné dans son parcours par une musique jazzy qui, dans l'appartement, figure son état premier (le « blues » du chat laissé à l'abandon). Puis, lorsqu'il sort de l'immeuble, son tournis est signifié par une cacophonie de notes de saxophone, avant qu'il ne se reprenne et grave les marches d'un escalier extérieur, chacun de ses pas étant appuyé par une note de contrebasse, afin de mettre en avant sa discrétion et son agilité retrouvée. Enfin, le générique de fin se lance sur une petite ritournelle symbolisant le confort et la tranquillité du nouveau havre de paix trouvé par le chat. Dans *Flocon de neige*, l'apparition de notes musicales se fait plus ponctuelle, et au service de la description de cet univers étrange de la savane enneigée. Bien qu'accompagné régulièrement par un morceau composé de tam-tam, le petit garçon découvre ici la dimension musicale de son environnement. Ce zèbre, dont la fourrure rappelle la couleur des notes de piano, produit pourtant des sons de grelots lorsqu'il tremble, tout comme ces singes frigorifiés sur une branche. Il en va de même pour le barrissement produit par cet éléphant qui éternue, ou ce guépard qui secoue la neige échouée sur son corps en un son qui se rapproche de celui des maracas. Cette dimension musicale des animaux, au-delà de sa discrète fonction comique, ramène à chaque fois à la thématique du froid et de son caractère incongru au sein de la savane. Chez Nick Park, l'utilisation de la musique, même si elle accompagne elle aussi le voyage, se fait plus classique. Elle consiste en la reprise du fameux thème des aventures de Wallace et Gromit, avec une légère déclinaison comique pour illustrer le rêve de ski alpin du robot et l'accompagner à la fin sur les pistes de la lune.

Vers de nouvelles aventures ?

Le film pourrait d'ailleurs se conclure sur cet amusant clin d'œil, mais Nick Park y ajoute un très court épilogue, où Wallace demande à Gromit de mettre le cap sur la ferme de Sir Shelton, spécialiste en fromage. Car toute l'intrigue n'est pas résolue, on ne sait toujours pas à quoi correspond ce fromage dont la Lune est constituée. Le court métrage s'arrête pourtant là, sur cette interrogation, préfigurant peut-être de nouvelles

aventures pour réussir à résoudre ce mystère.

Les trois films du programme ont justement en commun de ne pas vouloir totalement clore le récit, ou du moins de laisser la place ouverte à une poursuite du trajet. Dans l'imaginaire du voyage, il y a bien une destination, un but, mais il y a également toujours la possibilité de s'ouvrir à l'imprévu, pour repartir ailleurs, se lancer dans une nouvelle expédition. Pour le chat d'appartement, cet élément imprévu surgit discrètement, à la toute fin du générique qui se sert d'une façade d'immeuble comme déroulant, avec cette affiche qui rappelle de manière humoristique les avis de recherche dans le genre du Western. On y voit le visage débonnaire du chat entouré de la mention « Lost / Perdu », suggérant que sa maîtresse a déposé des affiches partout dans le quartier dans le but de le retrouver. Ce petit élément est lui aussi une sorte de clin d'œil, mais il amène pourtant l'idée que le chat se retrouve malgré tout en situation de risque. Risque de voir annihilé tout ce trajet qu'il a accompli et de retourner à la case départ. Cette affiche contient alors en elle tout un tas de potentielles nouvelles aventures, où le chat chercherait à échapper à sa maîtresse, devrait quitter ce foyer accueillant ou s'évader à nouveau de l'appartement pour trouver une autre destination.

La conclusion de *Flocon de neige* appelle également à un nouveau voyage, symbolisé par le trajet retour de la lettre. La correspondance que le petit garçon africain entretient (avec peut-être un autre enfant venu du froid ?) est déjà en soi une sorte de voyage, à la découverte d'un autre et de son environnement. Au sortir du rêve, alors que la chaleur est revenue dans la savane, la plume perdue par l'oiseau que le petit garçon glisse dans la lettre invite également dans le récit la notion de partage d'expérience. Avec le souhait qu'un autre enfant puisse vivre ce même rêve d'un monde transformé, reconfiguré cette fois-ci par la chaleur de la savane, et qui pourrait appeler à la réalisation d'un film qui deviendrait l'envers de *Flocon de neige*. Encore une fin ouverte, qui incite à rêver d'autres récits, d'autres aventures qui, comme celle du petit garçon, ne sont peut-être que des rêves, mais n'en constituent pas moins de véritables voyages.

