

Rencontres Henri Langlois
Festival
International des Ecoles de
Cinéma

Stanley Pickle

CAHIER PÉDAGOGIQUE

Rédaction : Olivier Corre

Coordination : Emmanuel Devillers

33^{es} RENCONTRES HENRI LANGLOIS
Festival international des écoles de cinéma

TAP – scène nationale
1 bd de Verdun
86000 POITIERS
T. +33 (0)5 49 03 18 90 / F. +33 (0)5 49 03 18 99
festival.rihl@tap-poitiers.com www.rihl.org

TAP
Théâtre & Auditorium
de Poitiers
SCÈNE NATIONALE



DES PISTES POUR LIRE ET COMPRENDRE LE FILM

1 – UN CHOIX D'ANIMATION SINGULIER : LA PIXILATION – page 4

2 – FAIRE SON DEUIL DE L'ENFANCE : UNE ÉTAPE DIFFICILE À SURMONTER – page 5

- a- Des génériques inversés
- b- Une maison de poupées

3 – LE CULTES DES OBJETS – page 8

4 – DES PERSONNAGES EXPRESSIFS – page 13

- a- Une famille ordinaire
- b- Un couple insolite

5 – L'ENRAYEMENT PROGRESSIF – page 19

- a- Une machine bien huilée
- b- Une machine grippée
- c- Une machine définitivement cassée

6 – DES ESPACES HABITÉS – page 21

- a- Deux mondes que tout oppose
 1. La maison
 2. Une transition : la porte d'entrée
 3. Le champ
- b- La forêt, un entre-deux libérateur

7 – UN UNIVERS PROPICE AUX MOTIFS – page 25

- a- Les formes géométriques
- b- La figure de l'oiseau

8 – PROLONGEMENT : PARALLÈLE AVEC L'UNIVERS BURTONIEN – page 27

Stanley Pickle

Un film de Victoria Mather
National Film and Television School, Royaume-Uni



SYNOPSIS

Stanley Pickle ne sort jamais de chez lui. Son quotidien est réglé comme une horloge. Pourtant, sa rencontre avec une jeune femme mystérieuse va peu à peu enrayer la machine.

FICHE TECHNIQUE

Royaume-Uni / 2010 / animation couleur / 11 min

Réalisation : Victoria Mather

Scénario : Orhan Boztas

Images : John Lee

Montage : James Griffiths

Son : Dario Swade

Musique : Jean-Marc Petsas

Interprétation : Drew Caiden, Haruka Abe, Nadia Morgan, Gareth Brierley

École : National Film and Television School (NFTS), www.nftsfilm-tv.ac.uk

1 – UN CHOIX D'ANIMATION SINGULIER : LA PIXILATION

Passionnée entre autres par l'univers fantasmagorique de Terry Gilliam, la cinéaste nous plonge avec *Stanley Pickle* dans un univers poétique et esthétique tout aussi singulier. Et comme Gilliam pour certains de ses films, Vicky Mather utilise l'animation pour faire évoluer ses personnages.

« En tant que créateurs de film d'animation, nous pouvons donner vie à des objets inanimés ; Cette nature surréaliste me fascine car elle implique que tout est possible. »

Victoria MATHER

Ce court métrage est certes un film d'animation, mais la réalisatrice a opté pour une technique particulière, **la pixilation**, un entre-deux entre la prise de vue réelle et la photographie.

Cette technique consiste à filmer en image par image des acteurs, des objets et/ou un décor afin de les animer. Ainsi, les personnages humains ne sont plus simplement joués mais animés après le tournage et tout devient alors possible : ralentir, accélérer ou saccader des démarches, faire glisser des personnages, voire faire vivre des objets.

L'ensemble devient surréaliste ou fantastique et ressemble à un théâtre de marionnettes.

Deux maîtres de l'animation ont utilisé cette technique :



Émile Cohl

Pionnier de l'animation.

Il est le premier à utiliser la pixilation en 1911 pour son court-métrage *Jobard ne peut pas voir les femmes travailler*.



Norman McLaren

Considéré comme l'un

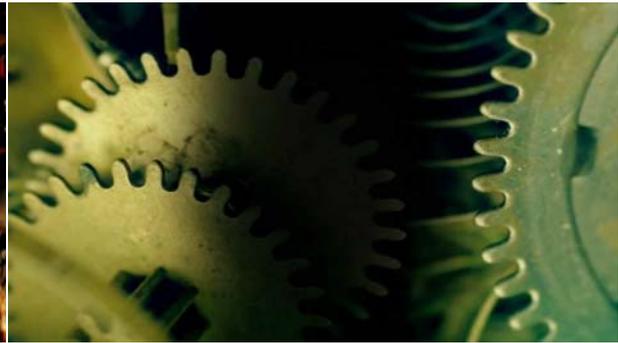
des grands maîtres de l'animation. Son film *Neighbours*, sorti en 1952, a remporté de multiples prix (dont un Oscar)
www.youtube.com/watch?v=Wh4DstK2w_Q

À son tour, Victoria Mather a recours à cette technique pour *Stanley Pickle*. Son choix renforce les différences entre ses personnages et bouleverse les codes.

Fermeture



Plan fixe en totale plongée, filmé désormais en extérieur. On y retrouve les mécanismes d'automate, ainsi que la clé qui ne fonctionne désormais plus, et enfin les plumes d'oiseaux éparpillées au milieu de feuilles mortes.



Travelling vertical sur des mécanismes d'automates arrêtés. Ils disparaissent peu à peu dans l'obscurité.

BANDE-SON :

Orchestre sur quelques notes de xylophone.

On n'entend plus ni la voix féminine du début, ni les piailllements d'oiseaux.

Musique enlevée, réjouissante.

Ces deux génériques se répondent ; Ils semblent symétriques dans leur construction.

Le monde de l'enfance, omniprésent au début (jouets, voix maternelle rassurante), disparaît peu à peu dans la nature, puis dans le néant.

La difficulté à grandir et à admettre l'inéluctabilité de la mort a été surmontée.

b- Une maison de poupées

L'univers habité par la famille Pickle ressemble davantage à une maison miniature où déambulent des marionnettes qu'à une maison traditionnelle. Certes une bonne partie du film se déroule dans la chambre d'enfant de Stanley, mais plusieurs autres détails viennent amplifier cette notion de monde enfantin.



La maison semble faite de carton et de papier, posée au beau milieu de l'immensité d'un champ.



Ouverture du film post-générique : la contreplongée déforme les perspectives et le lit de Stanley paraît minuscule. On se croirait à l'intérieur d'une maison de poupée.



Comme dans certaines maisons miniatures, on accède à l'étage par un ascenseur/monte-charge relié à une poulie et un câble.



Comme dans le plan initial, le choix de cadrage en forte plongée amplifie la petitesse de la pièce.
Le portrait de Stanley avec ses parents, qui trône sur la table de nuit, fige encore davantage l'enfance pourtant révolue.
Les motifs du pull de Stanley et de sa parure de lit, clonés à l'infini, accentuent la naïveté indéfectible de Stanley.



Un lit trop grand pour lui : malgré son âge avancé, le rituel du « baiser de bonne nuit » perdure.

La maison est ici un théâtre où les personnages automatés jouent un quotidien reproduit éternellement. Ils évoluent quasiment exclusivement dans cet univers fait de jeux, d'objets, de motifs et de rituels rassurants.

3 – LE CULTE DES OBJETS

Comme nous l'avons vu dans le générique, les objets sont d'emblée placés au cœur de cette histoire. Ils sont souvent filmés en gros plan et ouvrent les séquences. Ainsi, certains ont autant leur place dans le quotidien des Pickle que la famille elle-même.

Première étape : le début du film

« *L'enfant se fait par ses jeux et dans ses jeux.* »

Jean CHATEAU
philosophe et psychanalyste

Les jouets sont toujours synonymes d'activités ludiques qui permettent à l'enfant de se construire et d'évoluer. Chaque jouet correspond à une étape de la vie de chaque enfant.

« *Le jeu est une activité indispensable aux enfants qui leur permet de se développer harmonieusement. [...] Jouer amène l'enfant à communiquer, découvrir, expérimenter, apprendre, se concentrer, chercher. [...] Le jeu est pour l'enfant l'outil essentiel qui le prépare dans les tâches à venir, même s'il faut un jour s'en détacher.* »

Bruno BETTELHEIM
psychanalyste



Dans le générique de *Stanley Pickle*, on retrouve un ensemble de jouets qui correspond à plusieurs phases de la jeunesse d'un enfant ; Ils ne peuvent raconter la même histoire. Ils semblent avoir été abandonnés. Ce plan en totale plongée fige d'autant plus l'ensemble, comme si un adulte ouvrait son ancien coffre et redécouvrait ses jouets du passé.

Pourtant, un objet se détache, la clé, qui continue à tourner.



Dans la première séquence post-générique, les jouets sont placés au premier plan, ce qui renforce leur prédominance. Certes en plans fixes et immobiles, ces objets sont toutefois des automates et peuvent reprendre vie à tout instant.

Seconde étape : le quotidien

Les objets impriment un rythme au quotidien. C'est eux qui tiennent le plus de place à l'écran et dans la bande-son. Ils ont chacun un son caractéristique qui les rend presque vivants. Ils sont tous filmés en gros plan, voire très gros plan et en plan fixe, comme les jouets précédemment. Ils ne sont activés par personne et semblent autonomes.

Première étape de la journée : prendre le petit déjeuner



La bouilloire siffle.



Le lait frémit dans la casserole.



Le minuteur égrène les secondes jusqu'à la sonnerie retentissante préprogrammée.



Le grille-pain s'arrête automatiquement.

Seconde étape de la journée : épier la femme mystérieuse



La pendule libère le coucou, annonciateur de la fin de la première étape de la journée.

Troisième étape : la clé



Le mécanisme d'automate est l'objet le plus rassurant pour Stanley.

Il revient sans cesse dans le film.

Il est le moyen de donner vie à des objets et surtout de faire perdurer des êtres pour ne pas affronter la réalité.

Il permet de créer l'illusion de l'éternité.

Quatrième étape : une confirmation



On découvre la mère de Stanley par sa démarche saccadée dans la chambre d'enfant. Sa voix ne semble pas naturelle. D'emblée, le choix de la pixilation déforme toute fluidité en décomposant les mouvements.



Après la séquence du petit déjeuner lors de laquelle les parents àonnaient des phrases incompréhensibles en les répétant sans cesse, on découvre que ce sont bel et bien des automates, des êtres objets. Seul Stanley, dont la démarche est toutefois similaire à celle de ses parents, est un être vivant dans cette maison.

Cinquième étape : le geai



Stanley utilise nombre d'ustensiles de laboratoire pour redonner vie aux morts. Ainsi, après avoir « automatisé » ses parents, il renouvelle l'expérience avec le geai fraîchement enterré pour qu'il devienne un objet animé.

Parallèle : les sépultures



De nouveau au premier plan et en gros plan, ces objets sont toutefois différents : l'un est l'œuvre de la femme mystérieuse et l'autre de Stanley.

Le premier a une forme atypique. C'est une branche morte d'arbuste simplement ramassée pour être utilisée comme « croix ». Elle est simplement décorée d'un foulard très coloré, qui rend l'ensemble très poétique.

Au contraire, la pelle et les deux clés utilisées par Stanley rigidifient l'ensemble et rappellent les démarches d'automates saccadées et programmées des parents. Ces derniers désormais enterrés, Stanley pourra franchir cette étape longtemps refoulée.

4 – DES PERSONNAGES EXPRESSIFS

a- Une famille ordinaire

À l'apparition de la mère de Stanley dans sa chambre, la cinéaste nous plonge dans le quotidien d'une famille ordinaire. La mère vient réveiller doucement son fils en ouvrant les rideaux. Ensuite, on assistera à un portrait familial caricatural d'une certaine Angleterre passéiste.

Un quotidien minuté et systématique se met en place.

Stanley est toujours au centre du cercle familial. C'est lui qui tire les ficelles.

Premier plan avec la famille réunie



Ils sont tous les trois dans le cadre et Stanley est au centre du plan. On découvre un quotidien très caricatural : la mère servant son fils à table a le rôle de la mère au foyer. Le père, lisant son journal sans prêter attention à sa femme et à son fils, est dans son monde.

L'expression des visages est forcée et mécanique.

Plans symétriques : relations Stanley/père et Stanley/mère



Stanley respecte son père même si ce dernier l'ignore. / Amour maternel entre Stanley et sa mère.
Au centre de l'action, c'est lui qui gère cette séquence.

Plans symétriques : Stanley dans son lit, protégé et rassuré par sa mère



Au réveil, la mère est absente du plan mais on entend clairement sa voix dans la bande-son.



Au coucher, la mère vient l'embrasser. De même, le son du baiser est très distinct.

Sourire de contentement le matin comme le soir ; Ces rituels immuables et rassurants rythment le quotidien de Stanley.

Le portrait qui trône sur sa table de nuit renforce cette idée d'unité, de symétrie et de statut central pour Stanley au sein de la famille. Il fige un instant passé pourtant reproduit quotidiennement. Les journées se suivent et se ressemblent, comme les motifs de la parure de lit et du pull de Stanley. La stabilité rassure.

La fin d'une époque : la prise de conscience



Expression marquée de profonde tristesse.

On retrouve le plan initial de la famille autour de la table.

Toujours au centre, Stanley cesse de réparer les mécanismes défailants de ces parents-objets.

Le départ



La tristesse fait place à la résolution. La bande-son, teintée de musique nostalgique et soulignée d'une forte respiration de Stanley, renforce le nouveau départ pourtant clair à l'image : l'expression forcée du visage de Stanley et la maison laissée à moitié hors-cadre à l'arrière-plan impliquent un aller sans retour.

Les sépultures des parents, certes encore au premier plan, sont noyées dans l'immensité de la nature.

Le départ progressif de Stanley est définitif.

Ce choix de forcer les traits de caractère des personnages par leur expression corporelle permet d'oublier qu'ils ne parlent quasiment pas. Les seuls mots compréhensibles sont dits par la mère quand elle prononce à deux reprises le nom de Stanley. Outre les membres de la famille, le personnage de Bluebell fonctionne de la même manière et le couple qu'elle forme avec Stanley est tout aussi expressif.

b- Un couple insolite

Stanley, un visage qui annonce un changement

Il est possible par les différents portraits de Stanley diffusés tout au long du film de suivre son évolution psychologique. On peut imaginer utiliser cette galerie de portraits pour redéfinir la chronologie de la narration :



« Chef de famille » mais néanmoins enfant, il est heureux du quotidien qu'il a réussi à préserver.

Surpris puis impatient quand le signal est donné d'aller retrouver la femme mystérieuse.

Béat d'admiration, rêveur, amoureux lorsqu'il épie Bluebell.



Effrayé quand il croise le regard de Bluebell.



Recroquevillé pour retrouver la sérénité de son univers.



Serein et apaisé après le baiser de sa mère avant de s'endormir.



Désespéré à la vue de Bluebell triste de la mort de son compagnon le geai.



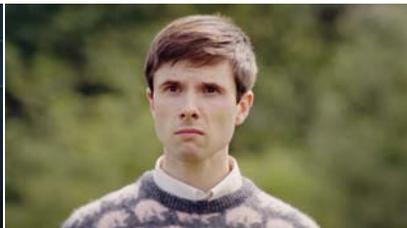
Inquiet à l'idée de sortir de son univers rassurant.



Excité, voire fou, à l'idée de « ressusciter » l'oiseau.



Fier et satisfait du travail accompli.



Déçu de la réaction négative de Bluebell.



Torturé et interrogateur après l'épisode avec Bluebell.



Résolu et déterminé malgré la tristesse de laisser finalement ses parents en paix.



Soulagé d'avoir pris cette décision de partir.



Béat et heureux de cette nouvelle étape franchie.

Bluebell, un visage qui réveille la conscience

Cette femme mystérieuse qui glisse et danse au milieu de l'immensité du champ va peu à peu faire prendre conscience à Stanley d'une relative réalité.



Premier contact visuel. Etonnement de Bluebell auquel répond Stanley par la peur d'être pris sur le vif et d'avoir un regard extérieur sur son propre univers. Même si l'extérieur, incarné par la femme oiseau qu'il désire, l'attire, renoncer à la sécurité de son quotidien l'effraie.



Le désespoir de Bluebell suscité par la mort du geai va provoquer la rencontre. Stanley va pour la première fois sortir de son univers : amorce d'évolution.



Un couple se forme après la tentative de « résurrection » du geai. Un champ/contrechamp dominé par Bluebell (sourire rayonnant, en pleine lumière) contraste avec la posture fermée de Stanley (tête baissée, dans une relative obscurité).



Inversion des rôles : la peur de Bluebell suscitée par la surprise de revoir son compagnon mort dans les mains de Stanley s'oppose à la joie forcée de Stanley d'avoir ressuscité le geai.



L'attaque du geai sur Bluebell filmée en plongée est accompagnée d'une bande-son assourdissante. La fuite qui s'ensuit s'oppose à l'immobilité de Stanley, profondément seul dans le plan. L'échec va lui faire toutefois prendre conscience que l'avenir est devant lui (horizon bouché, pas de profondeur de champ qui contraste avec l'immensité du champ).



Séquences parallèles dans la forêt : libéré, Stanley peut désormais glisser dans le champ puis dans la forêt comme l'avait fait Bluebell. L'immobilité et les ruptures de mouvement dans un espace exigü laissent place à la fluidité dans un espace démesuré.

5 – L'ENRAYEMENT PROGRESSIF

Le mécanisme des parents automates de Stanley fonctionne grâce à la constante attention et bienveillance de leur concepteur. Un exercice pourrait consister à faire un parallèle entre la destruction progressive des « machines humaines » et l'évolution psychologique du personnage de Stanley.

a- Une machine bien huilée



Le quotidien semble éternellement réglé. Le visage de Stanley rayonne alors de bonheur et de sérénité.



Toutefois, un sentiment nouveau l'attire déjà vers le monde extérieur. Ce plan où la mère continue à sourire mécaniquement alors que Stanley est parti annonce un changement à venir.

b- Une machine grippée

La machine commence à s'enrayer après l'épisode du premier regard échangé avec Bluebell. Dans sa chambre, Stanley tourne en rond et ne croise plus le regard de sa mère lorsqu'elle monte lui apporter son repas.



L'attaque du geai sur Bluebell filmée en plongée est accompagnée d'une bande-son assourdissante. La fuite qui s'ensuit s'oppose à l'immobilité de Stanley, profondément seul dans le plan. L'échec va lui faire toutefois prendre conscience que l'avenir est devant lui (horizon bouché, pas de profondeur de champ qui contraste avec l'immensité du champ).



Ce changement progressif se confirme lorsque l'inoffensif oiseau au chant mélodieux se transforme en un volatile agressif et assourdissant. Tout se dérègle comme l'esprit perturbé de Stanley qui se détache peu à peu de son univers factice.

c- Une machine définitivement cassée



Non seulement la machine devient complètement folle mais elle ne fonctionne plus du tout. La destruction de l'oiseau annonce la disparition définitive des parents et le départ de Stanley.



Face au dysfonctionnement des automates, Stanley reste désormais de marbre avant de se décider à les inhumer.

Le refus de grandir est définitivement enterré. La prise de conscience amorcée par la rencontre avec Bluebell est désormais « réelle ».

6 – DES ESPACES HABITÉS

Les personnages évoluent dans trois espaces distincts, la petite maison des Pickle, l'immense champ et la forêt. Les deux premiers s'opposent radicalement, et le troisième est un entre-deux libérateur.



Comme nous l'avons vu, la maison semble complètement perdue et isolée dans l'immensité naturelle qui l'entoure. L'échelle est telle qu'elle s'apparente à une véritable maison de poupée. Dans la séquence d'où est extrait ce photogramme, le mouvement des nuages est accéléré alors que la maison reste invariablement close et « statique ». Aucun mouvement ne l'entoure alors que la nature suit son cours.

a- Deux mondes que tout oppose

Intérieur/Extérieur



Premier plan de l'extérieur vu de la chambre de Stanley (plan récurrent).

La fenêtre est fermée. Pourtant, ce plan permet une respiration après avoir suivi les personnages à l'intérieur de la maison. La très grande profondeur de champ, les couleurs, la nature à l'état pur sur une musique apaisante produit un effet libérateur tant sur le spectateur, que sur le personnage de Stanley.



Le hublot vu de l'extérieur (plan également récurrent).

Plan étouffant : aucun espace, ni ouverture. La fenêtre ne peut s'ouvrir, la posture de Stanley amplifie l'idée de cellule infranchissable. L'intérieur de la maison est dans la totale obscurité.

Stanley est totalement renfermé sur lui-même mais c'est un enfermement volontaire.

1- La maison

Elle est le domaine exclusivement réservé à Stanley, qui le gère comme bon lui semble pour se rassurer. C'est un monde exigu où les objets dominent, des automates fabriqués par le maître des lieux. Le temps semble suspendu dans cet univers réglé par des machines qui reproduisent invariablement les mêmes activités.

La chambre laboratoire



Quel que soit l'angle de prise de vue (plongée, contre-plongée, plein cadre), cette pièce semble invariablement minuscule. La lumière peine à y pénétrer, les couleurs sont ternes et les superpositions de cadres et de lignes accentuent l'exiguïté de l'espace.

La pièce de vie est certes plus lumineuse mais les couleurs pastel accentuent l'idée d'un monde où le temps s'est arrêté.

Les bruits et sons entendus dans cette maison sont tous mécaniques, métalliques, systématiques, saccadés ou incompréhensibles.

2- Une transition : la porte d'entrée



La maison est complètement coupée du monde extérieur. Les trois loquets qui verrouillent la maison rappellent l'idée d'enfermement et de prison, qui reste toutefois un choix.

La peur de grandir, d'affronter le monde extérieur, se dissipe pourtant peu à peu.

3- Le champ

Le champ qui entoure la maison est un espace de grande liberté, d'épanouissement, où l'on vit pleinement sa vie et où l'on finit par disparaître. La mort fait partie du cycle, L'inhumation n'est qu'un retour à la nature.



Le personnage associé à cet univers est Bluebell, une femme oiseau qui maîtrise cet espace en glissant et dansant au gré de ses envies.

Ici, on rit, on chante, on siffle mélodieusement.

La transmission



Peu à peu, Stanley va s'approprier cet espace.

Il est désormais à l'extérieur et reste dos à sa maison qui s'éloigne peu à peu dans la profondeur de champ et disparaît du cadre.

Il peut désormais rire et glisser.

b- La forêt, un entre-deux libérateur



Ces deux séquences parallèles permettent d'évoluer dans un espace intermédiaire, entre une maison exiguë, fermée à triple tour et un espace naturel infini.

La forêt est un lieu rassurant car protégé, mais aussi vaste, coloré et en partie lumineux, éclairé par l'infiltration du soleil.

La dernière séquence où Stanley arbore un rire franc et libérateur et glisse au gré de ses errances s'oppose à la première où il est statique dans sa chambre sombre.

7 – UN UNIVERS PROPICE AUX MOTIFS

Passionnée par la photographie et la peinture, Victoria Mather nous livre un conte féérique d'une grande beauté esthétique. La superposition de formes géométriques est constante. Les lignes et les cercles se superposent, s'entrecroisent et s'entremêlent.

La figure de l'oiseau souligne la dimension poétique de *Stanley Pickle* au-delà de son entité symbolique, synonyme de liberté et de changement.

Le générique impose d'emblée des choix esthétiques et symboliques :



Les formes circulaires et les multiples lignes sont soulignées ici par des livres, des billes, des mécanismes d'automate, des pantins, une poupée, la bouteille au serpent, les cartes à jouer, les dominos et la clé qui ne cesse de tourner. Tout se mélange et s'entrecroise.

Un lien entre les formes géométriques privilégiées et la figure de l'oiseau pourrait être les billes dans lesquelles des plumes semblent être enfermées.

Avant même de voir les billes, la figure de l'oiseau apparaît déjà : à l'image avec des plumes de geai et un dessin de l'anatomie d'un oiseau et dans la bande-son avec des chants d'oiseaux.

On retrouvera ces dominantes tout au long du film.

a- Les formes géométriques

Les plans qui font intervenir des figures circulaires et des lignes sont innombrables. Un exercice pourrait consister à repérer et commenter les séquences les plus marquantes pour les élèves.

En voici quelques exemples :



Les lignes de la chambre (lit, lambris, murs, portrait) sont « entourées » par les formes circulaires dessinées par la robe de la danseuse automate, l'abat-jour de la lampe, le réveil et le verre.



Tous les objets filmés en gros plan pourraient être commentés : les lignes de la bouilloire au couvercle en forme de bille, les lignes de la casserole et de la gazinière, le grille-pain et les tartines, la poignée de la porte et la porte elle-même, la pendule, les cadres, le téléphone, etc., ou comme ici, la boîte à œufs, les œufs et les lignes du minuteur.



La salle avec la table, les tasses, le vaisselier, le papier peint, le journal, l'abat-jour etc.



Le hublot.



Le laboratoire et ses multiples ustensiles.



Les clés sur les tombes, la ligne d'horizon, la posture de Stanley.



Le plan fixe du générique de fin : on retrouve des pièces de jouets qui dessinent des lignes, des mécanismes, des ressorts et une clé désormais statique.

Apparaît enfin au premier plan une plume de geai.

La boucle est bouclée.

b- La figure de l'oiseau

L'oiseau est une figure symbolique d'évolution et d'évasion. Il s'agit pour Stanley de « prendre son envol », de « voler de ses propres ailes ».

Dans la maison, les oiseaux sont figés ou mis à mal : on trouve des plumes, on les vide et on mange des œufs.

L'oiseau vivant appartient donc au monde extérieur. La femme oiseau joue avec un geai virevoltant et chantant autour d'elle dans le champ, et les chants d'oiseaux continuent d'accompagner Bluebell puis Stanley dans la forêt. Le geai mort rejoindra Stanley dans sa chambre-laboratoire.

8 – PROLONGEMENT : PARALLELE AVEC L'UNIVERS BURTONNIEN

Stanley Pickle est un film tout à fait singulier et personnel mais il pourrait être judicieux de prolonger son étude en dressant des parallèles avec des grandes figures du cinéma.

Ainsi, Victoria Mather dit avoir été marquée par le cinéma de Terry Gilliam et Stanley Kubrick.

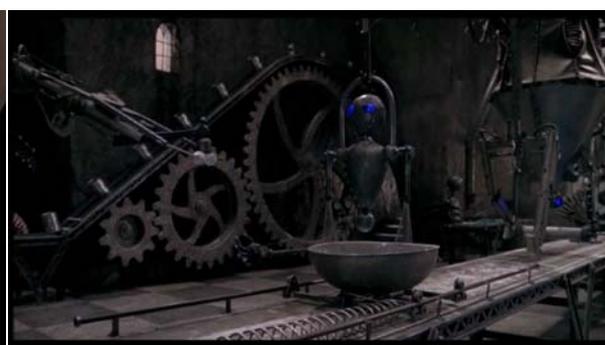
Toutefois, en regardant le court-métrage, il est difficile de ne pas d'emblée penser à *Psychose* d'Alfred Hitchcock, film dans lequel le personnage principal a une passion pour la taxidermie et les oiseaux et utilise son savoir-faire pour conserver sa mère avec lui à la maison.

Le regard un peu fou de Stanley dans sa chambre laboratoire rappelle aussi des séquences de *Frankenstein* de James Whale. En ce qui concerne l'animation, on pourrait aussi comparer l'ingéniosité de *Stanley Pickle* à celle de *Wallace et Gromit* (de Nick Park) : tous trois mécanisent les objets.

Enfin, une partie de l'univers burtonnien semble pouvoir se prêter à une comparaison avec celui de Victoria Mather :



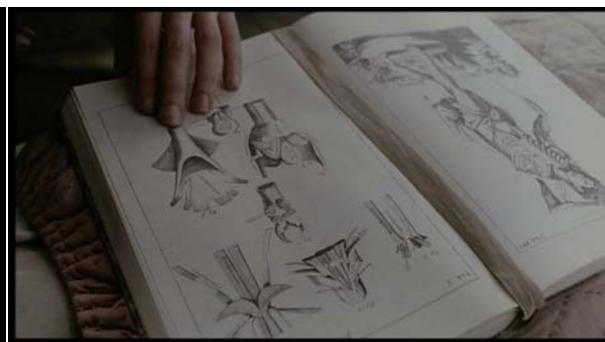
Les Noces Funèbres
(la poupée du générique)



Edward aux mains d'argent
(les mécanismes d'automate)



L'étrange Noël de Mr Jack
(le savant fou qui crée des objets)



Sleepy Hollow
(le schéma anatomique)



Sleepy Hollow
(le chirurgien aux multiples ustensiles)

Les couleurs et les forêts de *Big Fish*, voire de *Charlie et la Chocolaterie* pourraient également faire l'objet d'études comparatives.

Cahier pédagogique réalisé dans le cadre des
**33^{es} Rencontres Henri Langlois, Festival international des écoles de cinéma
POITIERS, 3-12 décembre 2010.**

Rédaction :

Olivier Corre
Formateur cinéma, Académie de Poitiers

Coordination :

Emmanuel DEVILLERS
Enseignant, chargé du cinéma et de l'audiovisuel
Délégation Académique à l'Éducation Culturelle, Rectorat de l'Académie de Poitiers
Professeur éducation culturelle 2nd degré
Inspection Académique de la Vienne

Mise en page :

Julien PROUST
Chargé de l'éducation à l'image,
Rencontres Henri Langlois.

Délégation Académique à l'Éducation Culturelle

Rectorat de l'Académie de Poitiers
5 rue Cité de la Traverse
BP 625
86022 Poitiers Cedex
T. +33 (0)5 49 54 70 00
F. +33 (0)5 49 54 70 01
@ : daac@ac-poitiers.fr
www.ac-poitiers.fr

Rencontres Henri Langlois

Festival international des écoles de cinéma
TAP-scène nationale
1 bd de Verdun
86000 POITIERS
T. + 33 (0)5 49 03 18 90
F. + 33 (0)5 49 03 18 99
@ : festival.rihl@tap-poitiers.com
www.rihl.org