

Le Jardin

Réalisation et scénario : Marie Paccou

Musique : Mathieu Aschehoug

Pays : France

Année : 2003

Technique d'animation : Peinture animée

Durée : 6min

Sans dialogue

Un couple s'éveille dans un jardin étonnant où poussent des poissons. La femme veut cueillir le poisson rouge, mais il n'est pas mûr, elle doit attendre.



La réalisatrice :

Marie Paccou est née en 1974 à Dakar. Sa passion pour le cinéma d'animation se révèle à seize ans grâce à deux événements : le *Festival de Baillargues* et la diffusion du film de Frédéric Back, tiré d'une nouvelle de Jean Giono, ***L'Homme qui plantait des arbres***.

Après des études de Lettres à Bordeaux, elle intègre l'*Ecole Nationale des Arts Décoratifs* à Paris, où elle contribue à fonder la section « animation ». En 1998, elle réalise ***Un jour***, magnifique film de fin d'études qui allie outil informatique et rendu artisanal.

Elle poursuit ensuite ses études au Royal Collège à Londres. Depuis quelques années, Marie Paccou s'est installée en Auvergne. Dans chacun de ses films, elle laisse libre court à son imagination pour nous entraîner dans l'univers du conte. Marie Paccou a réalisé ***Le Jardin*** en 2003 alors qu'elle attendait son deuxième enfant.

Filmographie :

1998 : ***Un Jour | When You're Asleep***

2000 : ***Me, the Other***

2003 : ***Le Jardin***

La Technique d'animation : Peinture animée

Grâce à une caméra spéciale appelée « banc-titre », Marie Paccou photographie chaque dessin sur une pellicule de cinéma. Les dessins sont réalisés en peinture à l'huile, avec cette technique, comme avec le sable, il est impossible de faire marche arrière et de modifier l'image précédente. Chaque modification de l'image est effectuée minutieusement à l'aide d'un coton tige enduit de white spirit.

Pour plus de détails sur le cinéma d'animation et les différentes techniques, se reporter à la fiche « cinéma d'animation ».

Présentation du film, mots clés	Lire l'image... : Repérer, Découvrir	Pistes pédagogiques
<p>* La journée d'un couple dans un jardin étonnant...</p> <p>* Un jardin...un couple, un poisson qui pousse dans un arbre....une journée d'été, le temps qui passe...eau et soleil....repos, attente, fête</p> <p>*"Peinture animée".</p> <p>* L'eau et sa symbolique.</p> <p>* Conte, rêverie...imaginaire...invraisemblances...poésie.</p>	<p>* Entre rêve et réalité : rechercher les éléments qui s'ancrent dans la réalité (arbre, jardin, personnages, sieste, arrosage des plantes, danse...) et ceux qui relèvent d'un monde imaginaire (arbre qui porte un poisson, la jeune femme qui cueille le poisson, le poisson qui va de bouche en bouche...)</p> <p>* Des couleurs : - des rouges- orangés, couleurs chaudes de la robe, de la chevelure, des bottes, du poisson.... - des verts pour la prairie, les arbres - couleurs complémentaires - couleurs sombres du paysage sous l'orage.</p> <p>* Des cadrages particuliers : enchaînement rapide de cadrages variés (gros plans des visages, des corps, des pieds, plongées, contre-plongées) pour donner l'idée de fête, de danse.</p> <p>* Une bande son qui accompagne le rythme des images, contribue à créer des ambiances et renseigne sur l'humeur des personnages. - des bruitages : évoquant des bulles, des battements de cœur pendant le générique....des bruits d'eau....l'orage. - des musiques : une musique lente, douce, calme coupée de silences pour dire l'attente.... le bruit de l'orage....puis une musique gaie, rapide, "dansante" pour dire le bonheur. - Absence de dialogues.</p>	<p>* "Vivre l'eau", jouer avec l'eau. Explorer l'eau avec tous ses sens, découvrir des couleurs, les aspects changeants de l'eau, des mouvements, la transparence.... Représenter l'eau en peinture, varier les supports, les matériaux, les outils Rechercher des effets de transparences, d'opacité Travail autour de la symbolique de l'eau</p> <p>* S'enrichir de la confrontation avec des univers (eau, prairie...) de peintres : Renoir, Klimt, Monet....</p> <p>* Jeux de lumière : Réaliser un paysage en peinture, par collages, en volume dans une boîte-paysage et jouer avec des filtres de couleurs (papiers plastiques colorés pour des nuances d'une même couleur, des couleurs claires aux couleurs sombres). Constater les effets.</p> <p>* Imaginer et réaliser en peinture, par collage, en volume, des arbres où poussent des choses étranges. Imaginer une histoire simple qui découle de la cueillette dans un arbre d'un élément insolite.</p>