

LILLA ANNA

De Per Åhlin, Lasse Persson, Alicja Bjork / SUEDE / 2013 / 45 MINUTES.

Titre original : Lilla Anna och Långa farbrorn

Production : Filmlance International AB, BOB Film Sweden AB, PennFilm Studio

6 histoires de Lilla Anna et son Grand Oncle

SOMMAIRE DU DOSSIER :

I AVANT LA PROJECTION (pages 1,2)

L'affiche, La bande-son, La séquence d'introduction, Les indices avant les histoires, Les consignes pour un bon déroulement de la séance.

II PRESENTATION DES HISTOIRES et PISTES D'EXPLORATION (pages 2 à 11)

Séquence d'ouverture des histoires

- 1- A l'aide
- 2- La cabane dans l'arbre
- 3- A jeter ?
- 4- Le gâteau
- 5- Partie de pêche à la ligne
- 6- La promenade à ski
- 7- Les caractéristiques de ces histoires (page 11)

III LE CINEMA D'ANIMATION

pages 12 à 15

- 1- La fabrication d'un film d'animation
- 2- Le film Lilla Anna
- 3- Le langage cinématographique

I AVANT LA PROJECTION

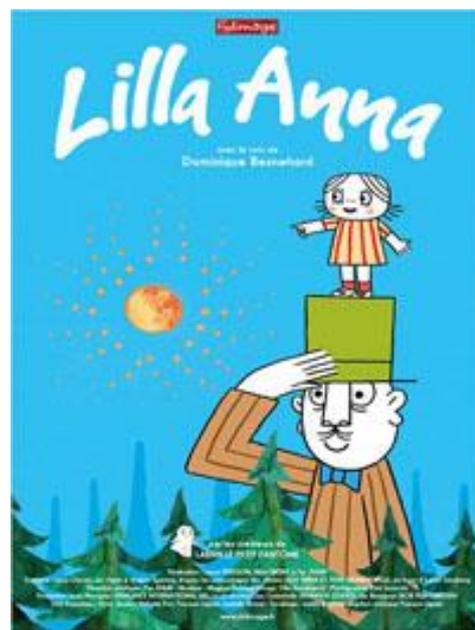
➤ Observer l'affiche :

On voit en haut le titre Lilla (veut dire petite) Anna, avec, en dessous écrit le nom de celle qui fait sa voix Dominique Besnehard.

On découvre deux personnages : un homme grand (dont on ne voit que le haut du corps et la tête) avec un chapeau vert et posé dessus une petite fille (Lilla Anna). On remarque tout de suite la différence de taille entre les deux. Ils ont l'air de regarder quelque chose (cf. histoire 6).

Il fait beau : le soleil brille et le ciel est très bleu.

On découvre un paysage de sapins verts en bas.



- **La bande-son** : demander aux enfants de repérer les bruitages, nombreux dans le film et d'écouter la musique qui accompagne les histoires.
- Etre attentif au **début du film** : Indiquer que, pendant le générique du début, il y a une courte séquence d'ouverture du programme qui présente les 2 personnages principaux et leur différence de taille.
- Repérer **l'introduction de chaque histoire** : un fond noir avec un trou qui permet de découvrir des objets intervenant dans chaque histoire.
- **Consignes** pour le bon déroulement de la séquence de projection (cf. plaquette ciné-enfants).

II PRESENTATION DES HISTOIRES et PISTES D'EXPLOITATION

- INTRODUCTION : Séquence d'ouverture du programme

Une courte animation de 30 secondes introduit l'ensemble des histoires. Il s'agit d'un plan-séquence au cours duquel les réalisateurs réussissent à fournir une grande quantité d'informations sur les personnages principaux. Anna joue à la marelle avec grâce et espièglerie. Elle atteint « le ciel » et se retourne, souriante, pour inviter quelqu'un, hors-champ (il « est » à l'extérieur du cadre), à jouer à son tour. C'est alors... qu'un immense pied tente de se poser sur la première case. La taille du jeu est bien sûr inadaptée pour ce grand personnage maladroit (dont on ne voit que le bas des jambes), timoré (il tremble), qui finit par tomber en avant... et pas en arrière, heureusement : voulant lui venir en aide, Anna s'était postée là pour tenter d'atténuer le choc de la chute... Toute petite chose en comparaison de Grand Oncle (au sens littéral : il est très, très grand), mais toute petite chose courageuse et déterminée, toujours prête à aider les autres. La main de Grand Oncle saisit alors un chapeau haut de forme vert sur lequel s'est assise Anna. Puis la caméra effectue un mouvement de travelling bas-haut, « remontant » le long des jambes puis du buste de Grand Oncle (qu'on ne voit jamais en entier) avant de s'arrêter sur sa tête, que l'on découvre enfin, coiffée du haut de forme vert déjà vu sur lequel trône toujours Anna. Elle est tout sourire, enthousiaste. Grand Oncle sourit plus doucement, bonhomme. **Le titre apparaît enfin.**

Introduction à chacune des histoires : écran noir puis petits trous permettant de voir des objets qui sont dévoilés ensemble, juste avant le film

1- A l'aide !

- **Résumé** : Les parents de Lilla Anna ont grimpé dans un pommier pour en cueillir les fruits. Lilla Anna voudrait les aider, mais « c'est trop dangereux. Elle pourrait tomber... » Ils l'envoient chez Grand Oncle, qui ne fait rien, mais comme Anna veut vraiment l'aider... il lui propose de l'aider « à ne rien faire » !... ce qui s'avère très ennuyeux. Tout à coup, ils entendent un cri : « A l'aide ! » Ils se précipitent vers une vieille dame, puis un alpiniste, puis une jeune fille, qui n'ont en fait absolument pas besoin d'aide, et sont même bien agacés par ces deux inopportuns. Ceux qui crient,

ce sont les parents d'Anna : ils sont coincés dans l'arbre car l'échelle est tombée. Anna la retrouve, cachée dans les herbes hautes. Sauvés.

- Histoire détaillée :

Le premier film, « A l'aide ! », commence par un écran noir. Une narratrice (en voix-off) nous interpelle : « Bonjour ! Ce n'est pas Lilla Anna et son Grand Oncle ? Mais c'est complètement noir. Ah ! Un trou ! [Sur l'écran apparaît une sorte de judas derrière lequel on devine un nuage] Ils veulent nous faire deviner de quoi le film va parler ! Très bien ! ».

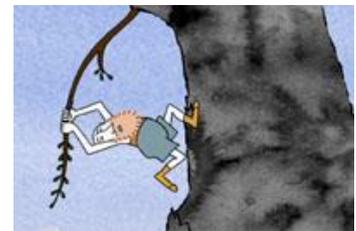
Indices de présentation, visibles sur un fond noir, à travers un petit trou : une coccinelle, une échelle, un chapeau, un panier rempli de pommes, une canne, un soulier, un autre panier rempli de pommes, un panneau estampillé « TAXI ». Puis, une « feuille » virtuelle se soulève et l'on découvre l'ensemble des indices à l'écran. Une voix off commente ces découvertes et propose des hypothèses pour les objets et pour l'histoire.



Une coccinelle veut monter sur une pomme et tombe. La petite Anna la remet sur ses pattes. Elle appelle ses parents et ne les voit pas : ils sont dans le pommier en train de cueillir les pommes. Anna voudrait les aider, mais ils ont peur qu'elle tombe. Ils lui suggèrent d'aller voir Grand Oncle. Ce dernier est assis sous un arbre et ne fait rien. Anna lui propose de l'aider, mais elle trouve ennuyeux de l'aider à ne rien faire. Elle entend quelqu'un appeler au secours. Elle part avec son oncle : ils voient une vieille dame sur le bord d'une route où circulent beaucoup de voitures. Ils



pensent qu'elle veut traverser et Grand Oncle interrompt la circulation pour que la dame se retrouve de l'autre côté de la route. En fait, elle attendait un taxi qui attend maintenant en klaxonnant. L'oncle la repose dans le taxi. Ils entendent encore l'appel au secours. Ils voient un monsieur accroché à une branche le long d'un arbre. Ils croient qu'il va tomber, aussi le grand oncle le descend. Mais le monsieur est un alpiniste qui avait mis du temps pour grimper jusque-là. Ils s'excusent et l'oncle le remet là où il était. L'appel au secours continue. Ils voient, de dos une femme sur un banc et de la fumée [champ/contre champ]. Anna croit qu'il y a le feu et l'oncle arrose la femme avec un jet d'eau. Elle est furieuse car elle était simplement en train de fumer. Ils s'excusent et Anna lui dit que c'est dangereux de fumer. Anna trouve que c'est difficile d'aider les gens. Ils finissent par comprendre que ce sont les parents d'Anna qui appellent au secours car l'échelle est tombée et ils ne peuvent plus descendre de l'arbre. Grâce à la coccinelle, ils retrouvent l'échelle dans l'arbre et l'oncle la remet en place. Lorsqu'ils sont descendus, ses parents remercient la petite Anna.



- Pistes d'exploitation :

- Restitution : justifier du titre « A l'aide » en racontant l'histoire.



Lilla Anna sort de sa maison et aide une coccinelle. Elle appelle ses parents. Pourquoi ne les voit-elle pas ? Que font-ils ? Pourquoi ne veulent-ils pas qu'elle les aide à cueillir des pommes ? Où l'envoient-ils ? Pourquoi Anna trouve ennuyeux de rester avec son grand-oncle ? Elle entend appeler à l'aide : avec son oncle qui essayent-ils d'aider successivement ? Pourquoi les gens ne sont-ils pas contents ?

Finalement qui a besoin d'aide ? Comment Anna peut-elle les aider ?

Au début de l'histoire, Anna aide la coccinelle à se relever et à la fin de l'histoire, la coccinelle aide Anna à retrouver l'échelle verte cachée dans les herbes

- Les personnages : leur différence de taille. Lilla Anna est plus grande que la coccinelle, mais plus petite que Grand Oncle.

☞ Chercher dans quelles scènes on voit bien la différence de taille entre Anna et Grand Oncle : quand il est assis sous l'arbre, quand il pose la vieille femme dans le taxi de l'autre côté de la route, quand il attrape ou remet l'alpiniste

- Le film joue sur l'ambiguïté entre ce qu'on voit et ce qu'on en comprend : une vieille femme au bord d'une route pleine de voitures n'a pas forcément besoin d'aide pour traverser (elle attend un taxi) ; ou encore : une jeune femme vue de dos avec de la fumée au-dessus de la tête n'est pas forcément en train de prendre feu. A ce sujet, dépitée de s'être trompée, Anna veut avoir le dernier mot et en profite pour faire la morale à la femme : « C'est dangereux pour la santé, de fumer ! ». Anna, qui est une petite fille, joue le rôle de l'adulte.
- Retrouver la place ou le rôle de tous les indices vus juste avant l'histoire : une coccinelle, une échelle, un chapeau, des paniers remplis de pommes, une canne, un soulier, un panneau estampillé « TAXI ».
- Le film présente des différences de points de vue : plan d'ensemble au début et plan rapproché à la fin ; Femme sur le banc vue de dos et fumée puis femme trempée vue de face et Anna vue de dos [champ/contre-champ].

2- La cabane dans l'arbre

Indices visibles avant l'histoire : un biberon, un marteau, une brioche, des clous, des planches, du café, une échelle.



- Résumé :

Lilla Anna cloue trois planches dans un arbre et déclare que c'est une cabane. Elle propose alors à Grand Oncle de jouer « au bébé et à la maman ». Comme celui-ci ne cesse de prévoir le pire et d'avoir peur (« C'est trop haut ! Je vais avoir froid ! Et s'il pleuvait !... »), Anna finit par améliorer sa cabane et... enfermer Grand Oncle à l'intérieur ! Mais il finira par tomber de l'arbre et se libèrera.

- Histoire détaillée : Lilla Anna, montée sur une échelle, construit une cabane dans un arbre en clouant des planches. Grand Oncle l'aide. Elle veut qu'ils jouent dedans. Il demande une rambarde

pour ne pas tomber. Elle dit qu'elle sera la maman et lui le bébé. Il dit qu'il a froid et Anna rajoute des murs. Puis il dit qu'il craint la pluie et Anna rajoute un toit. Il est trop serré et ne peut pas sortir : il pleure. Elle lui dit de se calmer. Elle lui propose un biberon, mais il préfère du café. Cela le chatouille quand elle marche sur les planches. Il tousse, doit dire merci maman. Elle lui donne une brioche puis à nouveau du café. Elle lui dit que c'est l'heure de dormir et lui chante une berceuse. Mais il descend de l'arbre car il a envie de faire pipi. Il se rassoit dans l'arbre. Elle veut le chatouiller, il se débat, tout est cassé. Il ne s'est pas fait mal car il dit que ce n'était pas très haut. Elle aussi trouve que ce n'était pas haut.

- Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire de la construction de la cabane : quelques planches, une rambarde, des murs, un toit... Comment l'histoire se finit-elle ?
- Comme tous les films de la série, celui-ci « joue le jeu » de l'enfant. De façon objective, en effet, les situations sont absurdes : comment Grand Oncle pourrait-il être le bébé d'Anna ? (Notons qu'il lui demande du café et des gâteaux plutôt que d'accepter le biberon qu'elle lui propose d'abord !) Grand Oncle est plus grand que l'arbre : comment pourrait-il avoir peur de tomber ? Avec ce film-là, on perçoit à quel point Grand Oncle a envie de faire plaisir à Anna. Il n'a jamais eu vraiment peur : « Ce n'était pas très haut pour moi », dit-il finalement... après être tombé de l'arbre. « Pour moi non plus », rétorque immédiatement Anna... ce qui est parfaitement exact puisque, dès les premières images du film, elle en tombe aussi sans se faire mal ! Les auteurs dramatisent les situations en utilisant un langage proprement cinématographique : le changement de point de vue. En plan général, on voit bien que le Grand Oncle ne craint rien : ses pieds touchent presque le sol. Quand on adopte son point de vue (en « caméra subjective »), on comprend qu'il ait peur !



- Reprendre la liste des indices et les replacer dans leur contexte.

3- A jeter ?

Indices juste avant l'histoire : une roue, un oiseau, une autre roue, une poubelle, une selle de vélo, une fourche, un tapis, une caisse.

- **Résumé** : Anna a envie d'aller manger une glace en ville. Pour s'y rendre, Grand Oncle propose d'utiliser sa moto... garée au fond d'un hangar rempli de bric-à-brac. Anna décide qu'il faut tout jeter, mais Grand Oncle ne peut se résoudre à le faire : une vieille planche peut toujours servir à... fabriquer une maison, un bateau, un avion ? Anna part faire un merveilleux voyage dans ce dernier engin... avant de tomber du ciel, après une panne des machines. Un vieux tapis que Grand Oncle avait bien failli jeter lui sert heureusement de parachute. Tout ce qui semble inutile peut servir, en

effet : Anna vient d'en faire l'expérience. Alors elle propose de tout garder, mais de tout bien ranger. Sitôt dit, sitôt fait. Et quand elle a terminé... en route à moto pour s'acheter une bonne glace.

- **Histoire détaillée** : Il fait très chaud et Lilla Anna a envie de manger une glace. Deux oiseaux volent. Grand Oncle étend son linge en chantant. Anna arrive et dit qu'elle a envie d'une glace. « Moi aussi » répond-il, on peut aller en acheter en moto. Il ouvre son hangar : tout est en désordre dedans et on ne voit pas de moto. Il faut ranger. Grand Oncle dit qu'il va jeter à la poubelle les objets. Mais, à chaque fois, il décide de garder : le vieux tapis, une planche, une caisse, les roues et le cadre du vieux vélo. Tout se retrouve dehors en tas. Maintenant, dans le garage, on voit une moto rouge (modèle de 1935) [travelling avant de la caméra]. Anna dit qu'on devrait jeter à la poubelle tout ce qui est dehors. Grand Oncle dit que cela peut être utile et il donne des exemples (avec planches et caisse en bois) : une maison, un bateau, un avion. Voilà Anna partie dans l'avion et survolant sa maison et ses parents [vue en plongée]. L'avion se casse et elle tombe mais amorti sa chute grâce au vieux tapis. Elle range tout dans le garage. Ils montent dans la moto pour aller chez le marchand de glace [Grand Oncle paraît vraiment grand pour la moto].

- **Pistes d'exploitation** :

- Justifier du titre en racontant l'histoire.



- Montrer qu'on est dans l'imaginaire d'Anna qui rêve toute éveillée d'être dans une maison, un bateau, un avion (objets décrits par Grand Oncle pour justifier que tout objet peut servir et qu'il ne faut pas le jeter). De plus, la position dans l'avion permettrait à Anna de tout voir de haut, comme les grands : voir Grand Oncle en entier, voir sa maison et ses parents en plongée, être au-dessus des montagnes...
- Retrouver la place des indices vus avant l'histoire.
- Relever l'effet comique créé par la répétition du comportement de Grand Oncle : Anna débarrasse le hangar mais, à chaque fois qu'elle passe quelque chose à Grand Oncle, plutôt que de le jeter... il l'entrepouse dehors, créant à l'extérieur le même tas de bric-à-brac qui se trouvait à l'intérieur. De toute façon, la poubelle serait trop petite pour contenir tous les objets !

4- **Le gâteau**

Indices visibles juste avant le début de l'histoire : une fraise, un chapeau rempli de fraises, un corbeau, de la crème chantilly, six œufs, une poule.



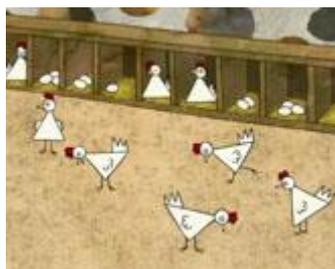
- **Résumé** : Lilla Anna est tout heureuse d'avoir inventé une nouvelle chanson. Elle se précipite chez Grand Oncle pour la lui interpréter, mais le trouve désespéré : il veut faire un gâteau pour un ami, or il n'a aucun des ingrédients nécessaires ! Grâce à Anna, il trouvera des fraises, du lait et des œufs. Il peut maintenant préparer son gâteau... qu'il destinait à son amie... Anna !

- **Histoire détaillée** : Lilla Anna chante : « Je suis ravie, je vais chez mon Grand Oncle ». Elle décide d'aller faire écouter sa chanson à Grand Oncle. Il est désespéré car il doit faire un gâteau pour une amie et il n'a pas de fraises et sans fraises, pas de gâteau. Elle l'emmène chercher des fraises dans un champ, mais il ne peut pas les ramasser car il y a plein de corbeaux noirs. Anna chante pour que Grand Oncle puisse ramasser les fraises : il remplit son chapeau. Il veut commencer la recette, mais il n'a pas de crème fraîche. Il pleure. Elle lui dit qu'avec du lait, on peut avoir de la crème. Elle l'emmène à la ferme où il y a des vaches [travelling arrière]. Grand Oncle s'installe pour traire la vache, mais le taureau arrive [hors champ]. Anna chante au taureau qu'elle est contente d'être son amie et Grand Oncle peut traire la vache. De retour à la maison, Anna fouette la crème. Mais Grand Oncle est sous la table, désespéré car il n'a pas d'œufs. Anna propose de retourner à la ferme : ils trouvent le poulailler et Anna donne des grains aux poules tandis que Grand Oncle prend des œufs dans son chapeau. A la maison, le gâteau est terminé. Grand Oncle demande à Anna de chanter, mais elle n'a plus de voix. Il lui donne un morceau de gâteau, mais elle s'inquiète car le gâteau était pour une amie. Il lui révèle que l'amie, c'est elle. Après plusieurs morceaux de gâteau, elle retrouve sa voix et interprète la chanson. Dehors, tous les animaux sont là et réclament à nouveau la chanson. Elle chante. Tous partagent le gâteau.

- **Pistes d'exploitation** :

- Raconter l'histoire et retrouver les personnages : la chanson qu'Anna veut chanter à Grand Oncle ; le gâteau que Grand Oncle veut préparer mais pour lequel il n'a pas d'ingrédients : fraises, crème, œufs ; la façon dont Anna s'occupe des animaux en chantant (corbeaux, vache, taureau, poules) pour que Grand Oncle récupère ce qui lui manquait ; le gâteau et le partage final.

L'épisode montre des réalités de la vie à la campagne: les fraises poussent dans les champs, les vaches sont traitées et les poules pondent des œufs.



- Dans cette histoire, on découvre surtout que la musique adoucit les mœurs : c'est grâce à ses chansons, complètement inventées, qu'Anna fait fuir les corbeaux qui voulaient empêcher Grand Oncle de ramasser les fraises, qu'elle maîtrise le taureau qui voulait empêcher Grand Oncle de traire les vaches, et qu'elle distrait les poules qui voulaient empêcher Grand Oncle de prendre leurs œufs. Ces chansons sont enjouées, gaies, optimistes, et tous les animaux se retrouvent d'ailleurs devant chez Grand Oncle, à la fin, pour réécouter Anna chanter.

Au contraire, chaque fois que Grand Oncle est désespéré parce qu'il lui manque un ingrédient, la musique est triste, dramatique, ce qui renforce le côté pathétique du moment.

- Remettre dans leur contexte les indices donnés avant le film.

- Les points de vue changent dans le film : travelling, plans, hors-champs (exemple quand Grand Oncle donne du gâteau à Anna, on ne voit que son bras)... [cf. paragraphe III 2-]

5- Partie de pêche à la ligne :

Indices avant l'histoire : une pomme, un chapeau, un panier, du fil à pêche et un hameçon.

- **Résumé** : Lilla Anna a emmené Grand Oncle au bord du lac, où elle lui apprend à pêcher. Pas facile, surtout que d'étranges objets traînent dans l'eau (un accordéon, un coffre au trésor) ainsi qu'un animal inattendu : une baleine, qui les entraîne à sa suite dans une partie de ski nautique aussi endiablée qu'improvisée. Anna ne sait pas nager... et tombe à l'eau ! Heureusement, Grand Oncle lui vient en aide. Et, finalement, la mésaventure aura du bon : de nombreux petits poissons se sont accrochés à la robe d'Anna. Grand Oncle les fait cuire sur un feu de camp pendant que Lilla Anna, la culotte accrochée à l'hameçon de la canne à pêche (elle-même coincée dans un ponton), apprend à nager, totalement ravie.

- **Histoire détaillée** : Anna chante : « Mon Grand Oncle... » tout en allant chez lui. Il cueille des pommes et en donne une à Anna qui la croque. Anna lui propose d'aller se baigner dans le lac. Il répond qu'il n'aime pas trop. Ils décident d'aller pêcher des poissons. Anna chante : « On va pêcher des poissons, des baleines et des thons. On va pêcher des poissons, les poissons c'est tellement bon ». Ils arrivent au lac et s'installent sur un ponton. Grand Oncle ne sait pas pêcher. Elle lui explique comment lancer le fil avec l'hameçon. Il accroche son chapeau. Anna explique qu'il faut viser les poissons et faire silence. Mais son ventre gargouille car il a faim. Quand il pense que ça mord, il remonte du lac un accordéon, puis un coffre au trésor qui contient un crabe qui lui pince le nez. Il accroche les nuages puis une baleine qu'il ne peut pas ramener et qui les tire sur le lac comme du ski nautique. Grand Oncle lâche la canne à pêche et Anna tombe dans l'eau. Elle dit qu'elle ne sait pas nager, elle va se noyer. Grand Oncle lui rappelle qu'elle voulait se baigner, mais elle rétorque : « se baigner oui, mais pas tomber dans l'eau ». Grand Oncle la sort de l'eau et des poissons tombent de sa robe. Grand Oncle les fait griller. Pendant ce temps, Anna apprend nager, en étant accrochée à l'hameçon de la canne à pêche. La baleine revient et sourit. Elle émet un jet d'eau.

- **Pistes d'exploitation** :

- Raconter cette histoire : ils vont pêcher des poissons dans le lac. Mais Grand Oncle ne pêche pas que des poissons (chapeau, accordéon, coffre au trésor, baleine...)



- Replacer dans leur contexte les indices du début

- Montrer que chacun a aidé l'autre : Anna a appris à Grand Oncle à pêcher ; Grand Oncle a sauvé Anna de la noyade et il a contribué à apprendre à nager à Anna
- Le début de l'épisode accumule les éléments comiques : Grand Oncle ne sait pas se servir de la canne à pêche ; Lilla Anna doit donc lui expliquer (c'est, encore une fois, le monde à l'envers : les petits expliquent aux grands). Il pêche un coffre au trésor dans lequel se trouve un crabe qui lui pince le nez. Puis le rythme s'accélère avec la séquence de ski nautique avant le drame : Anna tombe à l'eau ! Elle se noie ! Le spectateur connaît Grand Oncle : à coup sûr, il ne sait pas nager, lui non plus... Il n'hésite pourtant pas à se jeter à l'eau... qui lui arrive à la cheville ! L'ambiance bucolique du début du film, et le fait que la taille exceptionnelle de Grand Oncle n'est jamais soulignée dans cet épisode avant ce moment-là, garantit l'effet comique produit.

6- La promenade à ski :

Indices : un bonnet, une moufle, une écharpe, un bâton de ski, un sapin enneigé, des boules de neige, un sac à dos.

- **Résumé :** Lilla Anna apprend à Grand Oncle à faire du ski. Contre toute attente, il se débrouille rapidement très bien. Et même si bien... que cela les entraîne trop loin. Ils ont skié toute la journée sans voir vu le temps passer ! Grand Oncle a beau regarder par-dessus les sapins, la maison de Lilla Anna n'est plus visible à l'horizon. Mais, pas plus cette fois qu'une autre, Lilla Anna ne se laisse abattre : il suffit de suivre leurs traces à l'envers pour rentrer sains et saufs !

- **Histoire détaillée :** On voit un paysage enneigé. Lilla Anna dit : « il neige ». Elle verse du chocolat chaud dans sa thermos. En sortant de la maison, elle s'enfonce complètement dans la neige. Quand Grand Oncle arrive, il entend « coucou » mais ne voit personne. Seul le bonnet rouge d'Anna dépasse sur la neige. Il la sort de la neige. Elle lui propose d'aller boire un chocolat chaud. Il répond qu'il adore, la lâche et elle se renfonce dans la neige. Il la sort à nouveau. Elle prend ses skis et Grand Oncle prend ceux du papa d'Anna, skis trop petits pour lui. Ils veulent aller goûter dans la forêt. Mais Grand Oncle ne sait pas skier. Anna lui dit qu'elle va lui apprendre. Il tombe : on voit son chapeau sur la neige, mais lui, il est étalé plus loin [mouvement panoramique de la caméra] Il a peur de se perdre. Mais Anna lui demande de regarder au-dessus des sapins, elle-même montée sur son chapeau [c'est l'image qui est sur l'affiche, sauf que les sapins sont enneigés]. Il voit la maison en regardant au-dessus des arbres [travelling avant vers la maison]. En skiant, il bute dans un sapin, puis en glissant, il ensevelit Anna. Ils dansent [musique]. Ils slaloment, constatent que Grand Oncle fait des progrès, s'amusent. Ils ne voient pas le temps passer. A un moment, ils décident de rentrer, mais où est la maison ? Grand Oncle sort sa tête au-dessus des sapins, mais il ne voit pas la maison, il fait nuit. Grand Oncle dit : « On est perdus, on va devoir vivre dans la forêt et si le loup arrive ? » Anna le rassure et dit de suivre leurs traces laissées dans la neige, à l'envers. Ils retrouvent la maison, s'aperçoivent qu'ils ont oublié de goûter, boivent leur chocolat chaud sur un tapis. Anna dit : « demain, on fera de la luge ». Comme Grand Oncle ne sait pas en faire, elle répond qu'elle lui montrera.

Générique de fin dans lequel on voit le nom de tous ceux qui ont participé au film. C'est important de voir qu'il faut autant de monde pour fabriquer un film d'animation.

- Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire : la neige, l'apprentissage du ski, la promenade, la maison qu'on ne voit plus, le retour (comment font-ils pour se guider ?)...
- Replacer les indices dans leur contexte.
- Relever les effets comiques, accentués par la différence visible de taille entre Anna et Grand Oncle :

Quand Lilla Anna est totalement ensevelie sous la neige... mais pas du tout affolée. Elle ne l'est jamais ! Elle demande tranquillement si quelqu'un peut l'aider. Seul son bonnet rouge dépasse. Grand Oncle arrive et la sort de là, littéralement.

Plus tard, Anna trouve à son tour un chapeau posé sur la neige : celui de Grand Oncle, encore en plein apprentissage du ski à ce moment du film. Elle soulève le couvre-chef, pensant – comme nous, qui épousons son point de vue – découvrir Grand Oncle enseveli dessous ! Il est en fait – bien sûr – étalé dans la neige, à côté, immense, comme on le constate après un mouvement de panoramique droite gauche effectué par la caméra. On voit d'abord l'image de droite puis la caméra se déplace et on découvre Grand Oncle dans la neige. Autre exemple : Lilla Anna, minuscule, passe par un trou formé dans le tronc d'un sapin tandis que Grand Oncle, aussi qui tient dans toute la hauteur de l'écran, passe par-dessus la cime de l'arbre (lequel n'a pas changé de taille : il n'y a pas de changement de valeur de plan. On voit donc très bien que l'une – Anna – est minuscule quand l'autre est immense).

- Noter l'importance de la musique : Ils jouent à se dépasser, à aller de plus en plus vite, comme le souligne la musique de cirque endiablée qui accompagne leur course.
- Le passage du temps est indiqué par les changements de couleur du ciel. Les auteurs nous donnent des indices sur le temps qui passe et créent une certaine angoisse chez le spectateur qui voit que la nuit tombe.

Au début du film, c'est le matin, il y a du soleil. Les personnages peuvent voir au loin la maison d'Anna. A la fin, c'est le soir. La lune a pris la place du soleil et le ciel est foncé. Lilla Anna et Grand Oncle sont beaucoup trop loin et ne voient plus rien alentour que la forêt enneigée... Heureusement que Lilla Anna a une idée : est-ce une bonne idée ? (s'il sont passés au même endroit, les pistes peuvent être effacées, se croiser...)



- Comparer avec des contes connus : la peur du loup si on est perdu dans la forêt (Le Petit Chaperon Rouge...), comment retrouver le chemin de sa maison (Le Petit Poucet...)

7- Les caractéristiques de ces histoires :

- Dans la courte introduction qui précède les films (jeu de marelle d'Anna et apparition de Grand Oncle), les auteurs installent le thème général des films à venir : Anna, petite fille pleine d'idées et d'envies propres aux enfants de son âge, entraîne son grand ami (au sens propre comme au sens figuré) dans ses aventures et lui fait partager ses découvertes.
- Des indices précèdent les histoires : c'est un peu comme un jeu de piste où il faut se servir des indices. On peut proposer des hypothèses quant à l'histoire qui sera racontée. A la fin, on sait où étaient ces éléments.
- Les personnages :
 - *Leur différence de taille : elle est plus ou moins marquée selon les épisodes, mais Anna est petite et Grand Oncle très grand. Parfois, l'utilisation de la caméra accentue la taille de ce dernier : hors-champs, panoramique vertical ou horizontal [cf. paragraphe III 2-].



*Leurs vêtements : ils ne changent pas. Anna a une robe rayée, des socquettes rouges et des chaussures blanches. Grand Oncle a un costume marron rayé, un nœud papillon bleu et un grand chapeau vert (utile pour transporter des choses ou mettre Anna dedans ou dessus).

Quand ils font du ski, ils sont plus habillés : bonnet, moufles, pull, collant, chaussettes et chaussures pour Lilla Anna et écharpe marron et gants verts pour Grand Oncle.



Essayer de dessiner ces deux personnages.

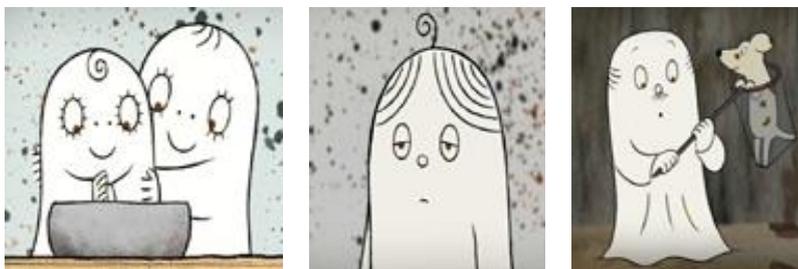
*Leur caractère et leurs relations :

Anna organise les activités avec Grand Oncle, elle joue souvent à l'adulte. Grand Oncle a l'air de se laisser faire et fait tout pour aider Anna.

On peut poser des questions : Est-ce que Grand Oncle fait exprès de ne rien savoir faire ? D'avoir peur de tout ? Est-ce pour faire plaisir à Anna ? Ne vient-il jamais en aide à la petite fille ? Existe-t-il un être aussi grand ? Comment se fait-il qu'il existe, dans ces films ? (C'est le pouvoir du cinéma, et particulièrement du cinéma d'animation : on peut vraiment tout inventer... et tout réaliser).

Son allure et les situations comiques peuvent faire penser au personnage de Tati dans le film « Mon Oncle ». Comparer.

- Comparer avec d'autres personnages créés par Lasse Sandberg (le créateur de Lilla Anna) : caractéristiques communes (les yeux, le contour au trait noir, les cheveux de la maman fantôme, la moustache du papa fantôme,...). La famille de Laban et Labolina, les petits fantômes.



- Les lieux : La maison d'Anna, la forêt, la campagne, la ville (dans les épisodes : A l'aide, A jeter ?)

III LE CINEMA D'ANIMATION

1- La fabrication d'un film d'animation

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites.

Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés le représentant de face, de profil, de trois-quart, de dos, en entier ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des feuilles de model-sheet.

Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Ces dessins serviront de base aux décorateurs pour la création des décors. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.

L'animation est réalisée par différentes équipes : l'animateur esquisse au crayon les positions extrêmes du mouvement, des intervallistes comblent les espaces entre chaque dessin en suivant les indications de l'animateur. Plusieurs animateurs interviennent dans un même dessin animé. Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rhodoïd transparentes ou cellulos (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulose en utilisant de la gouache acrylique. Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette technique. Les dessins sont scannés dans l'ordinateur, puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique.

La prise de vues : elle se fait sous caméra verticale qui filme les celluloses posés sur le décor, image par image, avec parfois, en plus, des effets spéciaux. Il est possible de superposer plusieurs celluloses. Les dialogues, les bruitages et la musique sont ensuite mixés à l'image au moment du montage final.

Le film est vérifié sur une table de montage.

Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet.

On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

- L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra.

On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes...

- L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

2- Le film de Lilla Anna

➤ Les créateurs des personnages : INGER ET LASSE SANDBERG

Après avoir fait ses études dans l'école d'illustration suédoise de Beckman, Lasse commence sa carrière comme illustrateur et dessinateur de bandes dessinées. Il réalise également des planches pour différents magazines et journaux, qui sont publiées dans les pages dédiées aux enfants. En 1950, il se marie avec Inger, institutrice de profession. Ensemble, ils commencent à créer des livres pour enfants, elle à l'écriture, lui au dessin. Les années 1960 sont prospères. Paraissent notamment les premiers albums de Laban, le petit fantôme (pour lequel Lasse Sandberg reçoit, en 1966, la plaque Elsa Beskow de la meilleure illustration de livres pour enfants) ainsi que les premiers Lilla Anna och Långa Farbrorn (Lilla Anna et son Grand Oncle). Pour concevoir cette série-là, Inger Sandberg cherche longtemps, dans les bibliothèques et dans les librairies, un type de livre pour le jeune public dont elle ressent le manque sur le marché. Comme elle n'en trouve pas un qui comble ses attentes, Lasse et elle inventent un album d'un genre nouveau : ils lancent ainsi une série de livres interactifs (le narrateur s'adresse directement aux lecteurs) destinés aux très jeunes enfants, dont l'héroïne est une petite fille... qui fête cette année ses 50 ans d'existence : les premières histoires de Lilla Anna ont en effet paru en 1964.

➤ Une adaptation audiovisuelle fidèle

Lasse Sandberg fut le premier à introduire des collages dans des illustrations de livres pour enfants, et ce dès les années 1950. Il est désormais reconnu comme le père du genre.

On retrouve cette esthétique dans les six films du programme proposé : les personnages au premier plan (ainsi que quelques éléments du décor), aux contours très marqués, colorés en à-plat, se détachent clairement d'un arrière-plan beaucoup plus doux, plus « poétique », plus « humain » (aquarelle, collage). C'est une animation en 2D.

Les six histoires de Lilla Anna et son Grand Oncle sont une adaptation très respectueuse des albums dont elles sont tirées, dans le fond comme dans la forme, comme en témoigne encore la plastique des personnages. La fillette, seule, telle qu'elle est dessinée dans les albums. Grand Oncle est également très ressemblant... si ce n'est qu'il ne porte pas de nœud de papillon bleu, mais une grande cravate à fleurs !



3- Le langage cinématographique

Il est repéré dans l'histoire détaillée de chaque épisode par des crochets : [travelling, plongée, panoramique...]

- **Les mouvements, la position ou les réglages de la caméra** permettent de montrer différents point de vue dans le film.

- **Les mouvements de caméra** : C'est la position qu'adopte la caméra pendant le tournage d'un plan ou d'une séquence.

* **Plan fixe** : la caméra ne bouge pas durant toute la durée du plan.

* **Panoramique** : la caméra balaie le champ dans le sens horizontal ou vertical par rotation sur son axe, gauche droite, droite gauche, haut bas, bas haut. Dans l'épisode *La promenade à ski*, on découvre le corps de Grand Oncle tombé dans la neige, grâce à un panoramique droite gauche.

* **Travelling** : la caméra est mobile placée sur des rails, des pneus, des véhicules.

- **Travelling avant** : approche progressive vers l'objet : Dans *La promenade à ski*, on découvre ainsi la maison que regardent Anna et Grand Oncle, par-dessus les sapins. Il y en a un aussi pour découvrir la moto rouge dans le hangar de l'épisode *A jeter ?*
- **Travelling arrière** : éloignement progressif par rapport à l'objet : c'est le cas sur les vaches, dans l'épisode *Le gâteau*.
- **Travelling vertical** : déplacement de bas en haut ou de haut en bas le long d'un axe vertical. Dans le début du film, lors de la partie de marelle, le personnage de Grand Oncle apparaît grâce à un travelling bas haut.

- **Le cadrage** : Comporte la place de la caméra, le choix de l'objectif, l'angle de prise de vues, l'organisation de l'espace et des objets filmés dans le champ

- **Le champ** est l'espace délimité par le cadrage. Dans le film *Lilla Anna*, il y a beaucoup de **Hors-champ** : on ne voit qu'une partie du corps de Grand Oncle

La taille « réelle » de Grand Oncle varie souvent : dans les moments où il est en danger, il semble être de taille « normale ». Mais quand c'est à son tour de venir en aide à son amie, il redevient le « gentil géant »... qu'on ne voit pas : la plus grande partie de son corps est « hors-champ ». Le recours au hors champ est très efficace pour accentuer les effets de peur (on sait d'où le danger risque d'arriver) ou d'espoir (une aide peut arriver par un des bords du cadre !). Exemples : la marelle au début du film, on ne voit que le pied de Grand-Oncle ; lors de la construction de la cabane, il y a aussi des hors-champs ; pour l'épisode *Le gâteau* Anna va arriver par la droite car le taureau menace à droite et elle le calme pour que Grand Oncle traite la vache...

Chercher des exemples dans les films.

Le champ/contrechamp : on fait alterner des plans d'orientations opposées, ce qui permet de montrer alternativement ce que voient les 2 protagonistes. Un exemple est celui de la rencontre avec la femme sur le banc dans l'épisode *A l'aide !* : On voit d'abord la femme de dos sur le banc (et Anna croit qu'elle prend feu), puis on voit ensuite la femme de face et Anna de dos. Dans *A jeter ?* : Contrechamp, après l'opération « débarras » : tout est mis à côté du hangar, pas dans la poubelle !

- **L'angle de vue** : C'est la position de la caméra par rapport au sujet filmé.

- **La plongée** : la caméra est placée en hauteur par rapport à l'objet filmé. : c'est le cas dans l'épisode *A jeter ?*, quand Anna survole avec l'avion sa maison et ses parents
- **La contre plongée** : la caméra est placée sous l'objet filmé.
- **La caméra subjective** : la caméra adopte le champ de vision d'un personnage. On en a des exemples dans l'épisode *La cabane* dans l'arbre où, quand on voit le point de vue de Grand

Oncle, on comprend qu'il ait peur (alors que ses pieds sont très près du sol). En chercher d'autres exemples.

- L'**échelle des plans**. Un plan est une suite d'images enregistrées en une seule prise. Il est défini par un cadrage et une durée.

On distingue : 1) le plan moyen (cadre avec les personnages en pied) 2) le plan américain (cadre avec les personnages coupés à la taille) 3) le plan rapproché 4) le gros plan (le visage, un objet) et 5) le très gros plan ou insert (un détail du corps ou d'un objet).

Le changement d'échelle de plans fait partie du langage cinématographique de ce film :

Dans l'épisode *A l'aide !*, le film commence par un plan large des parents dans le pommier et finit par un plan rapproché. Dans l'épisode *La cabane dans l'arbre*, on a un plan rapproché au moment du café.



Chercher d'autres exemples.

➤ **Les différences d'éclairage :**

Dans l'épisode *A jeter ?* : Vue du fond du hangar (où Grand Oncle va bientôt recevoir un pot de peinture sur la tête !) : le visage des personnages est sombre, l'arrière-plan est en plein soleil.

➤ **La bande-son.**

- La voix ou le son off

Son « off » : Tout effet sonore, parole, musique, bruit conçu pour être compris par le spectateur comme un ajout manifeste, délibérément séparé de ce qui a été enregistré en temps réel lors de la prise de vue et de la prise de son associée à cette prise de vue.

Pendant la présentation des indices avant les épisodes, une voix off décrit ce qu'on voit et propose des hypothèses pour les histoires.

- Les bruitages: le bruit de la page qui se relève et fait découvrir les indices en début de film, les moteurs de voitures dans *A l'aide !*, les coups de marteau dans *La cabane dans l'arbre* ; le chant des oiseaux, les bruits de l'avion...

- La musique est quasi omniprésente dans les films : piano, banjo (en ragtime, souvent), cuivres... Y être attentifs pendant la projection puis se demander ensuite : quels effets induisent ces musiques (joie, vitesse, peur, tristesse...)?

- Les chansons : repérer tous les épisodes dans lesquels Lilla Anna chante.

RESSOURCES :

Kit pédagogique de Folimage sur le site www.folimage.fr 25,90 euros, 1DVD et 5 dossiers pédagogiques de 8 pages (comprenant les droits pour projeter en classe).

Dossier pédagogique du site www.Cinemapublic.org/IMG/pdf/lillaanna.pdf

Dossier préparé par Nicole Montaron, Atmosphères53. Août 2015.