



Avec la voix de Blanche Gardin

MAYYA

DONNE-MOI UN
AUTRE TITRE

Un film de papa (Michel Gondry)



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Synopsis

Après, Maya donne-moi un titre, la suite des aventures de Maya racontées par Blanche Gardin. Maya et son papa vivent dans deux pays différents. Pour maintenir le lien avec sa fille et continuer à lui raconter des histoires, son papa lui demande chaque mois « Maya, donne-moi un titre ». À partir de ce titre, il lui fabrique un dessin animé dont elle est l'héroïne. Michel Gondry donne alors vie à un voyage poétique et amusant qui fera rêver les petits... et sourire les grands.

POUR ORGANISER UNE SÉANCE DE CINÉMA

Il vous suffit de contacter la salle de cinéma la plus proche. Vous pourrez mettre en place une séance avec la direction du cinéma, au tarif Groupe. Toutes les salles sont susceptibles d'accueillir ce type de séance spéciale.

Retrouvez le cahier pour organiser des ateliers afin que les élèves puissent créer leurs propres histoires

ici



THE JOKERS FILMS

Programmateur PÉRIPHERIE / GRP / NORD / EST
Etienne L'HELGOUAC'H
elhelgouach@thejokersfilms.com

Programmatrice BORDEAUX / LYON / MARSEILLE
Joanna ROS
jros@thejokersfilms.com

Sommaire

Entretien avec Michel Gondry	4
Juste du cinéma ?	6
Une déclaration d'amour	7
ATELIER : La petite fabrique à histoires	8
Des images et des mots	10
ATELIER : Des images et des mots	11
En dessin et en vrai	12
ATELIER : Des lettres qui bougent	13
ATELIER : Moi en dessin	14
Un film accessible à tous	15
ATELIER : Cinéma d'animation	17
ATELIER : Bonus	18
Maya donne-moi un titre, un film à épisodes	19

PRÉSENTATION DU DOSSIER PÉDAGOGIQUE



De par sa composition en suite d'histoires, comme un recueil de contes, ou une compilation de courts métrages, *Maya donne-moi un autre titre* peut être travaillé de deux manières différentes : soit à travers les motifs et les questions qui le traversent dans son ensemble, soit en s'arrêtant sur une ou plusieurs des histoires qui le composent.

Vous trouverez dans ce dossier quelques pistes qui traversent tout le film, accompagnées systématiquement d'une proposition d'atelier

pratique. Ainsi que des pistes directement liées à chaque histoire, sous forme de questions à discuter avec les élèves et d'albums jeunesse en lien.

Le film est à la fois simple et foisonnant, à hauteur d'enfants et soulevant des problématiques complexes. Alors n'hésitez pas à vous approprier ces propositions pédagogiques, à les modifier, à les mélanger afin de trouver le chemin que vous préférez suivre dans les aventures fantaisistes des histoires de Maya.



Entretien avec Michel Gondry



C'était la première fois que vous vous lanciez dans une aventure créative de ce type ?

J'avais déjà fait ce genre de choses avec mon fils qui a aujourd'hui trente-deux ans. C'était à l'époque des fax. Je lui faisais des propositions d'histoires pour une bande-dessinée fantastique quand il avait une douzaine d'années. Je lui donnais trois possibilités de suite à chaque page et je lui dessinais celle qu'il avait choisie. On a fait ça pendant un an.

Quand a commencé cette idée de films d'animation pour Maya ?

J'ai commencé par un petit dessin animé quand elle avait trois ans pour son anniversaire. Je lui demandais un titre et elle voyait le résultat quelques temps plus tard. J'intégrais des personnages de sa vie quotidienne : ses grands-parents, son chat, sa maman. Je faisais dériver son quotidien vers le fantastique. C'était comme une histoire au coucher : sa maman lui lisait les titres et les dialogues puis elle me faisait des retours sur les réactions de Maya. Ce qu'elle avait aimé, ce qui lui faisait un petit peu peur.

Lors de la conception de MAYA, DONNE-MOI UN AUTRE TITRE, recherchez-vous à créer des différences notables avec le premier film ?

Non, pas exactement. Nous avons fait une première sélection pour un seul film mais elle était trop longue. Alors nous avons décidé de faire deux films. Le premier est plus homogène et dense alors que le deuxième est plus varié, aéré. Il y a une légère chronologie, les nouveaux films étant plus récents. Mais c'est à peine décelable.

Maya est-elle fière de ces histoires, véritable déclaration d'amour d'un papa à sa fillette ?

Je me suis souvent dit que même si elle n'appréciait pas mes films sur le coup, elle finirait par ressentir une certaine fierté quand elle les montrerait à des copines et des copains car elle sait qu'ils n'ont été faits que pour elle au départ. Je pense que, en grandissant, elle en a compris le côté unique. Elle peut les voir toute seule maintenant, mais elle aime toujours que sa maman les lui lise. Cela reste un moment intime.

Participait-elle activement à l'élaboration des histoires ?

Il arrivait qu'elle me fasse des propositions mais le concept restait vraiment que je lui raconte une histoire à partir du titre qu'elle m'avait donné. Ce qui rendait la chose drôle était d'arriver à raccorder ses titres parfois tordus à des aventures comme celle de la mer polluée au ketchup par exemple. Les restrictions légitimaient la créativité, un peu comme lorsqu'on doit travailler en vers et qu'on se sent un peu libéré du sens des choses.

Pour le deuxième, l'implication a été la même. C'était devenu un rituel. C'est pour cette raison que je devais faire évoluer l'esprit des histoires, leur apparence. Pour toujours la surprendre.

Entre les deux films, Maya a grandi. Y-a-t-il des histoires pensées en fonction de l'âge de Maya ?

Oui, bien sûr. J'ai commencé quand elle avait 3 ans et continué jusqu'à 9 ans. J'ai adapté chaque histoire à son âge. De plus je

voulais toujours la surprendre, et donc avancer dans les recoins de ma créativité et l'absurdité dans la sophistication. Il y a des choses plus expérimentales. Pour être parfaitement honnête, je crois que je préfère le second. Mais c'est une opinion personnelle.

Comment vous est venue l'idée de faire participer plusieurs camarades de classe de votre fille dans l'une des histoires ?

Tous sa classe a participé à l'histoire du bus. C'est un atelier que j'ai proposé à l'école. Chaque élève a créé son personnage, on a voté pour le choix des décors et j'ai reçu 25 petits personnages avec des personnalités bien distinctes que j'ai animés pour créer une histoire qui plaise à tout le monde. J'ai vraiment aimé cette expérience : chaque personnage représentait son créateur. Il y en avait de très grands, des plus chétifs, un dragon, un rhinocéros... certains dessins étaient réussis, d'autres un peu moins. J'ai fait attention à ne pas favoriser ceux qui me plaisaient le plus. Au bout du compte, je les ai complètement assimilés à des humains. La plus chétive et tordue est devenue ma préférée car je faisais très attention à ne jamais l'oublier dans les séquences.

J'ai une tendresse particulière pour cette histoire. Les personnages existent toujours dans ma tête et dans mon cœur.

Avez-vous souhaité encourager le spectateur à se lancer lui aussi dans l'animation ?

C'est un peu un manuel pour faire ses films, ce n'est pas didactique mais on voit comment j'ai fait. J'aime cette idée qui stimule la créativité du spectateur comme celle de ma fille. Tout le monde a de la créativité étant jeune puis on apprend à ne plus la connaître en devenant adulte. J'essaye de prouver le contraire, de donner envie de créer.

Quels sont les avantages qu'apporte l'animation ?

Dans l'animation il n'y a pas de limites. Il faut accepter que la Terre soit un rond bleu, on ne va pas au bout de la ressemblance et du réalisme. C'est au spectateur de compléter ce qui reste pour arriver au réalisme dans sa tête. C'est le principe de la naïveté ou de l'innocence. Contrairement à certains films en prises de vues réelles où il faut que les choses ressemblent à la réalité pour qu'on croit à l'histoire dès le départ. Là, on sait qu'on va fabriquer sa propre réalité, bien que j'ai fait un travail approfondi pour que les personnages soient reconnaissables. On est un peu dans ma tête et dans celle de ma fille.

Quelles sont vos références en termes de cinéma d'animation ?

J'adore certains films américains comme ceux de Tex Avery ou même certains Disney mais ma véritable influence sont ceux des pays de l'Est. Des artistes comme le Tchèque Břetislav Pojar, le Russe Youri Norchtein et les séries *Colargol* ou *La Petite Taupe*. La République Tchèque a fourni des dessins animés pour enfants où il y a une poésie qui a fait mon bonheur. Il y a aussi les grands expérimentateurs comme Alexeieff et sa femme, Len Lye qui ont inventé le futur de l'image avec des instruments de leur époque. Je me dis souvent qu'on devrait suivre leur exemple pour faire des images qui dépassent de l'écran. L'Intelligence Artificielle devrait être utilisée pour cela alors qu'on ne s'en sert que pour se simplifier la vie.

Quels films avez-vous montrés à Maya ?

Crin blanc, *Zazie dans le métro* entre autres. J'ai essayé de l'éloigner des dessins animés TV qui coulent comme de l'eau d'un robinet. On a regardé les films que j'aimais quand j'étais plus jeune. Je me souviens qu'on a vu Big de Penny Marshall ensemble et qu'on s'est éclaté. Sa préoccupation est toujours de savoir qui était les gentils et les méchants.



Juste du cinéma ?

Dans le cinéma d'animation, les corps des personnages ont un statut très particulier dont beaucoup de cinéastes ont joué. N'étant pas en chair et en os mais en dessins, papier, pâte à modeler, les jeux sur leur matérialité sont infinis : on peut troquer le réalisme contre l'expressivité, la vraisemblance contre la fantaisie, et la fragilité inhérente au corps humain, sa finitude peut être oubliée le temps d'un film. C'est particulièrement frappant dans les cartoons, yeux sortant de leurs orbites, langue descendant jusqu'au sol, chutes du haut de falaises vertigineuses, marteau géant cognant les têtes... Le corps des personnages de cartoon ne craint rien, ni la douleur, ni la mort et c'est ainsi que nous n'avons jamais peur pour eux et que même, nous pouvons rire de leurs déboires infinis.

Dans *Maya, donne-moi un autre titre*, Michel Gondry s'approche de la tradition cartoonesque. Tout d'abord, à travers l'extravagance fantaisiste de ses histoires et de leur ton humoristique. Mais également à travers la mise en scène des corps de ses personnages et les rappels ponctuels que nous sommes au cinéma, et que donc, personne ne craint rien.

C'est tout d'abord Maya, qui, dans le premier film, demande à sa maman de ne pas s'inquiéter car rien ne peut leur arriver : « On est dans un film de Papa. Tout est en papier. Regarde » dit-elle en se déchirant puis en se réparant dans l'instant. Cette remarque de Maya produit un double effet : nous rappeler, de manière drôle et inattendue que nous sommes dans un film d'animation en rendant pleinement visible la matière même des histoires. Et nous annoncer le programme de ce qui va suivre : rien de ce qui va se passer ne pourra être grave. La destruction de la terre, la disparition des rivières, la tour Eiffel qui brûle.. Tout cela n'est que du cinéma et des dessins.

Pourtant, dans le premier opus, lorsque Maman se tranche le bras, nous sommes surpris, voire effrayés un court instant. Et c'est aussi la beauté de cette scène qui pourrait sembler étrange et brutale dans un film pour les plus jeunes : nous dire que même dans des histoires de papier et de dessins, même lorsqu'il nous a répété plusieurs fois que tout cela n'était pas vrai, on continue d'y croire. Croire que c'est vrai, que les personnages existent et qu'ils peuvent donc avoir mal. Et que la brutalité du monde n'est peut-être pas si loin, tenue à distance par la force d'un papa qui invente pour sa fille des histoires avec des licornes, des créatures magiques et qui chante des chansons douces. Et même si ce bras coupé est aussitôt annulé par la voix off, qui nous dit que « non, ce n'est pas ça du tout, Maman ne s'est pas coupée le bras », et que nous sommes amusés, et même soulagés, il reste dans cette image la puissance incontestable de la fiction : savoir que tout est faux, et y croire quand même.

Mais ce que nous demande aussi le film de Michel Gondry, c'est cette question essentielle : que peut-on montrer à un enfant ? Quelles images ? Quels récits ?

Et nous retrouverons dans les différents épisodes du film cette tension entre le désir d'un papa de bercer sa petite fille d'illusions arc-en-ciel, de lui inventer un monde barbe à papa, et le désir de lui parler avec sérieux et gravité de la vie, des chagrins, des séparations. C'est cette même tension que met en scène le mélange du cinéma d'animation et de la prise de vue réelle : Maya existe pour de vrai. C'est une petite fille en chair et en os, elle n'est pas qu'un personnage de dessin animé, et elle grandit pour de vrai, séparée de son papa.

Une déclaration d'amour

Dans l'histoire de l'art, on trouve de nombreux exemples d'œuvres qui ont été écrites, peintes, filmées, dans le seul but de dire « je t'aime ». A ceux qui sont loin, qui ne sont plus là ou à qui nous n'osons pas parler.

Dans *Maya donne-moi un autre titre* on retrouve évidemment ce motif : et si Michel Gondry explicite dès le début de son film que l'enjeu est pour lui de communiquer avec sa fille, qui vit dans un autre pays, on pourrait tout aussi bien traduire ce désir par celui de lui dire qu'il l'aime. Par-delà la distance et l'absence.

On peut penser aux poèmes de Guillaume Apollinaire, écrits à celle qu'il aime depuis la guerre, et dont on pourra regarder une adaptation en papier découpé :

ici

Mais aussi, aux poèmes de Louis Aragon à Elsa Triolet, notamment dans le recueil *Elsa*, paru en 1959. *La Lettre d'amour à mon amour*, de Nikki de Saint Phalle, 1968 ou encore au cinéma, le film d'Eric Pauwels, *Lettre d'un cinéaste à sa fille*.

Faire œuvre, c'est parfois adresser un message à quelqu'un, même souterrain et invisible. De nombreuses dédicaces en début de livre ou de film viennent raconter cette histoire de manière simple et pudique, une œuvre offerte au monde, mais aussi et surtout à une personne en particulier.

Dans *Maya, donne-moi un autre titre*, les génériques indiquent de manière récurrente « un film de papa ». Ils nous disent de manière directe que les histoires de Maya, si elles nous sont évidemment adressées à nous spectateurs, sont avant tout adressées à une fille, de la part de son père.

Les relations parents-enfants sont un très beau motif de cinéma, et on trouvera de nombreuses histoires qui exploreront les liens de parenté, les manières de faire famille, de se trouver, de se comprendre et de se parler.

Plus rares sont les histoires où un parent se met en scène lui-même et construit une œuvre qui trace, sous la fiction, un fil documentaire qui va devenir la chair du film, sa part émouvante. Car si le film émeut, c'est avant tout parce qu'il met en scène un papa qui raconte des histoires à sa fille.

Très proche dans l'esprit, *Allez raconte*, de Lewis Trondheim et Jose Parrondo, narre l'histoire d'un papa qui, à l'heure du coucher, vient inventer des histoires sur une thématique choisie par ses enfants. D'abord une bande dessinée, puis adaptée en série animée, il est possible de regarder avec les élèves un ou deux épisodes afin de remarquer les ressemblances. Tout d'abord, à travers le concept, les enfants moteurs de l'histoire inventée mais aussi à travers le papa et le déploiement de l'humour.

ici

De même pour le roman de Colas Gutman, *Histoire pour endormir ses parents*, mettant en scène Leonard, qui, lassé des histoires de ses parents décide de leur en raconter à son tour.



Atelier la petite fabrique à histoires

Ce motif des histoires racontées comme origine d'une œuvre pourra être la base d'un travail d'atelier intéressant : si les enfants devaient créer une œuvre adressée à leurs parents ou à quelqu'un qu'ils aiment, frères, sœurs, cousins, que raconteraient-ils ?

Parce qu'inventer des histoires est parfois difficile pour certains élèves, voilà quelques jeux très faciles et qui ont pour simple enjeu de libérer l'imagination et la créativité. Cette fabrique à

histoires peut être utilisée comme un petit exercice à faire en début de séance, avant l'écriture d'un scénario de film, comme un échauffement ou comme véritable générateur d'histoires à mettre ensuite en scène. Tout est permis !

À vous de jouer !

LA MACHINE À HISTOIRES

En groupes de 5 à 6 élèves.

Matériel : les cartes-étiquettes imprimées
à télécharger

ici

Il suffit à chaque élève ou groupe d'élèves de tirer une carte Nom commun, une carte Verbe et une carte Adjectif et de composer ensuite une histoire à partir des éléments piochés.

DONNE-MOI UN TITRE

En binôme

Matériel : feuilles de papier et crayons/stylos.

À la manière de *Maya, donne-moi un autre titre*, un élève donne un titre à un camarade et celui-ci doit inventer une courte histoire à partir de celui-ci. Les histoires sont écrites, puis lues en classe.

On peut décider d'en choisir une qui deviendra un scénario et qui sera filmée.

CADAVRE EXQUIS

En groupes de 5 à 6 élèves.

Matériel : des feuilles de papier, des crayons et de l'imagination ! Tout le monde connaît ce célèbre jeu inventé par les surréalistes, et qui permet d'écrire ou de dessiner de manière collective et avec une grande liberté.

Sur une feuille A4, un élève écrit le début d'une histoire, puis cache ce qu'il vient d'écrire en pliant le haut de la feuille. Il peut écrire une ou plusieurs phrases mais doit laisser la dernière en suspens. Idéalement, on peut demander à chaque élève de terminer son morceau d'histoire par un mot de liaison comme « mais », « et », « c'est alors que » etc... afin de fluidifier l'ensemble.

Un deuxième élève prend la suite, écrit à son tour, puis cache en pliant. On recommence l'opération jusqu'à ce que tout le monde ait écrit une partie.

Le dernier élève doit clore l'histoire, y apporter un point final. On lit ensuite le résultat et on discute de l'histoire qui vient de naître.

Ce même jeu peut se pratiquer, selon l'âge des élèves et l'envie des enseignants, avec des dessins.

Pour démarrer, le plus simple est de proposer de dessiner un personnage, qui pourra ensuite être le héros d'une histoire à raconter. On demande au premier élève de dessiner la tête du personnage et de laisser apparaître les lignes du cou afin que le deuxième élève puisse poursuivre le dessin en dessinant le haut du corps etc...

Il ne reste plus qu'à choisir vos outils : collages, craies grasses, crayons, peinture, cartes à gratter, tout est possible ! On pourra même décider de nommer les créatures inventées !

Ces exercices ont un double avantage : ils sont très courts, légers et ne demandent aucun matériel ni aucune expérience particulière et ils sont comme un jogging de création, un entraînement à imaginer, à inventer, sans aucune pression et avec un résultat souvent très ludique.

Vous pourrez trouver des exemples de cadavres exquis réalisés par les surréalistes :

ici

ici

et là

Des images et des mots



Si l'on parcourt l'œuvre de Michel Gondry à la recherche de fils conducteurs, on pourra remarquer quelques motifs récurrents qui rendent son œuvre particulièrement cohérente alors même qu'elle visite des genres très divers. Tout d'abord, la foi dans les histoires, qui irrigue nombre de ses films (et peut-être tous ?), le pouvoir de la fiction, qui l'amène à réaliser aussi bien une adaptation de *L'Écume des jours*, de Boris Vian, qu'un film hollywoodien de super héros, *The Green Hornet*, et des films d'animation pour sa fille.

L'amour, aussi, du bricolage, du cinéma comme un artisanat. Michel Gondry peut créer et faire un film avec peu. Tout est matière à créativité. Le jeu, le plaisir de raconter une histoire, la joie de créer prend chez lui une densité particulière. Et puis, il y a le travail du langage, des mots, de l'écriture.

Dans son clip *La tour de Pise*, que l'on pourra regarder avec les élèves :

[clic](#)

Michel Gondry filme des enseignes parisiennes, des mots, des lettres, qui forment les paroles de la chanson. C'est surprenant, créatif, esthétique et drôle.

Ce travail avec les mots, on le retrouve bien entendu dans *Maya, donne-moi un autre titre*. Et cela nous est annoncé dès le départ, comme un programme à tenir. Papa fait des films, Maman raconte l'histoire, Maya regarde et écoute.

Les films pour Maya sont ainsi à cheval entre le cinéma et l'album d'histoires que l'on lit le soir, avant de s'endormir : des

albums animés. Avec une seule voix qui fait les voix de tous les personnages, et qui lit, simplement, ce qui apparaît sur l'écran.

Au début, tous ces mots, toutes ces lettres sont troublantes alors même que le cinéma est l'art de raconter en images. Dans le film, l'écriture prend tout autant de place que les dessins, et peu à peu, se forme une place particulière, devient à part entière un objet esthétique, la matière même du film.

Il est possible de retrouver ce couple écriture/images dans de nombreuses œuvres, que l'on pourra explorer avec les élèves.

De Jean-Michel Basquiat :

[clic](#)

Ou encore le fameux *La Trahison des images*, de René Magritte :

[clic](#)

On pourra également discuter de la forme du calligramme, où les mots forment une image, et se demander, à partir de toutes ces œuvres, la place que prend le texte dans le film de Michel Gondry.

Pourquoi donner autant de place à l'écriture ? Est-ce que les mots racontent exactement la même chose que les images ? Est-ce que les mots à l'écran peuvent devenir beaux ? Intéressants ? Mystérieux ? A-t-on l'impression de lire un livre ? Est-ce que cela donne le sentiment de rentrer dans la tête des personnages, de pouvoir lire leurs pensées ?

Atelier des images et des mots

LA CHASSE AUX LETTRES ET AUX MOTS

En classe entière.

Matériel : un appareil photo.

L'idée de cet atelier est d'aller se promener là où c'est possible (classe, école, cantine, voire aux abords de l'école) et de prendre des photographies de toutes les lettres et de tous les mots que l'on découvre.

On peut commencer, si le matériel de la classe le permet, par regarder le clip de Michel Gondry, *La Tour de Pise*, dont le lien se trouve ci-dessus et discuter de ce qu'on voit à l'écran.

Puis on propose aux élèves de partir à la chasse aux lettres. Sur les portes, les extincteurs, les toilettes, dans les livres de la bibliothèque, sur les affiches etc...

Toutes les lettres et tous les mots sont pris en photo par l'enseignant et constitue une banque de données qui pourra être utilisées dans les jeux suivants.

DES IMAGES ET DES MOTS

En individuel.

Matériel : des journaux, des magazines, les photographies de la chasse aux mots imprimées, des feuilles et des crayons.

On observe des œuvres mêlant écriture et dessins. On peut comparer les œuvres dont l'écriture nous raconte une histoire, comme *La Lettre d'amour* de Niki de Saint Phalle, ou celles où l'écriture est une matière graphique.

On propose à chaque élève de réaliser une œuvre qui mêlera lettres et images, à partir de la matière qu'ils souhaitent : découper des journaux, utiliser les photographies réalisées, écrire eux-mêmes...

En dessin et en vraie



En plus de mêler l'écriture aux images, Michel Gondry fait apparaître à l'écran à la fois des personnages de dessin mais aussi des personnages de chair et d'os, construisant peu à peu une sorte de film chimère, créature hybride et ludique.

Ce procédé apparaît avec Maya, dont la présence trouble brusquement le dessin animé. Le spectateur était face à des dessins, et soudainement, une petite fille apparaît, nous parle et nous regarde dans les yeux. Face à la caméra, elle s'adresse à son papa et lui demande une histoire pour son film.

Ce que le réalisateur nous avait raconté avant devient alors réalité. Maya, donne des titres, papa fait des films, et ça, ce n'est pas une histoire mais la vraie vie.

Entre chaque épisode, nous retrouverons ainsi Maya qui vient, telle une cheffe d'orchestre, donner le titre de la prochaine histoire.

Ces intermèdes filmés en prise de vue réelle donnent au film une couleur particulière : tout d'abord par leur effet de réel, qui vient renforcer notre croyance dans l'histoire qu'on nous raconte. Mais aussi pour le travail d'estompe qu'ils vont petit à petit accomplir entre les histoires et la réalité. Car Maya se met à ressembler à un personnage de fiction, elle a des costumes, elle construit le décor, le réel se déréalise.

Est-ce que ce sont vraiment les dessins de Papa qui ressemblent à Maya ou est-ce que ce ne sont pas eux, finalement, qui se mettent à ressembler aux dessins de papa ?

Sur cette question du mélange entre le cinéma d'animation et la prise de vue réelle, nous vous conseillons de regarder un épisode de *Alice comédies*, qui fait vivre à une petite fille en chair et en os des aventures dans un monde de dessin animé :

[clic](#)

À noter que d'autres films au caractère hybride ont fait leur réputation : *Gertie le dinosaure* de Windsor McKay, *Mary Poppins* de Robert Stevenson, *Qui veut la peau de Roger Rabbit* de Robert Zemeckis. Plus récemment et pour les adultes, le film *Le Congrès* d'Ari Folman faisait, à la moitié du film, se métamorphoser les acteurs en personnage de dessin animé.

Une discussion peut se créer avec les enfants autour de leur rapport aux dessins animés. Préfèrent-ils les histoires dessinées ou les histoires en prises de vues réelles ? Connaissent-ils des livres pour enfants dont les images sont des images photographiques ? On pourra aussi évoquer le travail réalisé par les studios Disney ces dernières années pour transformer leurs héros et héroïnes de dessin animé en personnages de prises de vues réelles, comme *La Belle et la Bête* ou *La Petite Sirène*.

DES LETTRES QUI BOUGENT

En groupes de 5 à 6 élèves.

Matériel : un appareil photo.

À la manière de Michel Gondry dans *Maya, donne-moi un autre titre*, on peut demander aux élèves de s'amuser à animer des lettres. Pour faciliter l'exercice, vous pouvez proposer aux élèves quelques textes courts, des haïkus par exemple, et leur proposer d'animer les lettres et les mots du poème.

L'enjeu est de réussir à apprivoiser la technique du papier découpé mais également de réussir à rendre expressives de simples lettres en se concentrant purement sur leurs mouvements.

Comment apparaissent-elles ? Est-ce qu'on les fait glisser ? Rebondir ? Sautiller ? Disparaître ? Se bousculer ?

Chaque groupe invente son film et essaye de justifier ses choix.



MOI EN DESSIN

En individuel.

Matériel : feuilles et crayons de papier et de couleur.

Dans *Maya, donne-moi un autre titre*, la famille de Michel Gondry et lui-même deviennent des personnages de dessins animés. On peut proposer aux élèves de s'essayer à cet exercice amusant en faisant appel à quelques éléments de l'histoire de l'art, comme l'autoportrait ou la caricature.

Après avoir bien observé les photogrammes du film et décrit avec précision les caractéristiques des personnages, la manière dont ils ont été dessinés : y-a-t-il beaucoup de détails ? Est-ce qu'on reconnaît Maya ? Et ses grands-parents ? Comment ? On propose aux élèves de jouer au jeu de l'autoportrait en leur laissant le choix de se représenter de manière réaliste ou caricaturale.

Chacun doit ensuite essayer de se dessiner.

Une fois que les dessins sont réalisés, l'enseignant les ramasse, les mélange et les accroche au tableau : est-ce qu'on arrive à reconnaître les élèves ?

On discute en classe entière des détails qui auraient pu être ajoutés pour que chacun soit reconnaissable. Si besoin, les élèves reprennent leur dessin.

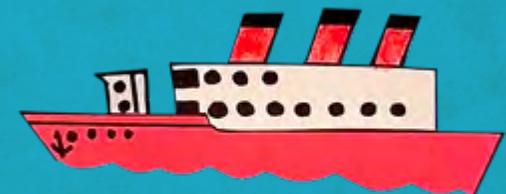
L'atelier peut s'arrêter là où on peut proposer aux élèves, à partir de leur autoportrait, de construire une petite marionnette de papier découpé.

Sur l'histoire de l'autoportrait :

[clic](#)

Et sur celle de la caricature :

[clic](#)



Un film accessible à tous

L'histoire du cinéma commence avec le cinéma d'animation, lorsque Emile Reynaud invente et fabrique son théâtre optique, machine géniale permettant de projeter sur un écran des personnages animés sur un décor.

[ici](#)

Si l'on souhaite travailler avec ses élèves sur l'histoire du cinéma d'animation, on pourra tirer profit du travail réalisé par CICLIC :

[ici](#)

Nous nous arrêterons dans ce dossier uniquement sur la technique utilisée par Michel Gondry, celle du papier découpé.

Rendue célèbre par les films de Lotte Reiniger, dans les années 1920, dont son long métrage, *Les Aventures du Prince Achmed*, la technique du papier découpé est aujourd'hui régulièrement utilisée par les cinéastes d'animation, et notamment Miche Ocelot, dans *Les Contes de la nuit* ou *Princes et Princesses*. Cette technique consiste à fabriquer des personnages en papier, et de les faire bouger sur des décors. Ils peuvent être extrêmement élaborés, et ressembler à de véritables marionnettes articulées ou plus simple, comme dans *Maya, donne-moi un titre*. Cette technique permet ainsi, de réaliser des films plus rapidement et plus légèrement qu'avec la technique du dessin animé.

Pour se lancer dans un film d'animation avec les élèves, c'est sans aucun doute la technique la plus appropriée et la moins inhibante.

Vous trouverez ci-dessous un tutoriel vous permettant de vous familiariser avec cette technique et de la mettre en œuvre très facilement avec une classe.

Chez Michel Gondry, l'utilisation du papier découpé répond à une question au cœur de ses préoccupations : la légèreté du dispositif, le bricolage, le désir de faire avec simplicité, avec peu de coûts et de donner envie aux autres de faire.

Dans *Le Livre des solutions*, son précédent film qui racontait les névroses d'un cinéaste aux prises avec la création, on pouvait voir le personnage principal se mettre à faire un petit film d'animation en papier découpé, seul à son bureau :

[ici](#)



Car la particularité de *Maya, donne-moi un autre titre* tient aussi à ses conditions de réalisation. Si un film d'animation est très généralement un chantier pharaonique, demandant des années de travail, et de très nombreux collaborateurs, Michel Gondry travaille ici quasiment seul.

C'est ce qu'il explicite dans l'introduction, Papa fait des films pour Maya, donc, seul, dans son bureau, avec les moyens du bord. Le papier découpé permet ainsi, de se libérer d'une grande partie des contraintes techniques liées au dessin animé, très fastidieux, et d'en garder la liberté expressive. Avec des dessins, tout est possible !

C'est une des forces du travail de Michel Gondry que de donner aux autres l'envie de faire. De dire, de manière directe ou indirecte, tout le monde peut se mettre à créer, il suffit d'en avoir envie.

Dans *Soyez sympas rembobinez !*, un duo fantasque se mettait en scène en retournant des scènes de films cultes, toujours avec les moyens du bord : décors improvisés, effets spéciaux maisons, plaisir intense du jeu.

Bande-annonce : [ici](#)

Le film entier nous criait, à nous, spectateurs, de devenir créateurs, de laisser tomber nos inhibitions et de découvrir la joie de la fabrique artisanale des films.

Et c'est ce que nous ressentons en regardant *Maya, donne-moi un autre titre* : l'impression que faire un film d'animation est accessible à tous.

Avec *Maya, donne-moi un autre titre*, Michel Gondry offre aux spectateurs la puissance de se sentir capable.

Les dessins sont griffonnés, on voit parfois la main de l'animateur, il n'y a qu'une voix. Tout est là, à notre portée. Le film est une invitation à créer, une main tendue pour faire de nous, spectateurs, des créateurs.



Atelier cinéma d'animation

TUTORIEL STOP MOTION

En petits groupes de 4 ou 5 élèves.

Matériel : papier cartonné, crayons, ciseaux, appareil photo ou téléphone, pied ou système d'accroche permettant de faire tenir l'appareil de prises de vue.

S'il n'y avait qu'un atelier à réaliser avec des élèves suite au visionnage de *Maya donne-moi un autre titre*, ce serait celui-là. Faire un film d'animation en classe demande de la patience et un peu d'organisation mais c'est un travail à la portée de toutes et tous et qui est incroyablement gratifiant.

Réussir à animer des personnages de papier, les voir bouger, procure un sentiment très particulier.

Animer demande beaucoup de rigueur, de concentration, de précision, et quand on regarde le film réalisé, toute trace du labeur a disparu : il ne reste que la magie de l'animation, la légèreté, la fluidité la beauté des images qui bougent.

C'est une très belle expérience à proposer aux élèves ! Et si vous n'avez pas le matériel nécessaire pour faire tenir l'appareil en hauteur, vous pouvez tout aussi bien l'installer face à un mur et faire tenir les personnages avec de la patafix.

Chaque groupe invente son film et essaye de justifier ses choix.

Tutoriel disponible ici



ATELIER BONUS

PHOTOGRAMMES

Un photogramme est une image fixe extraite d'un film. Comme si on avait photographié l'écran à un moment donné, et gardé un souvenir du film.

Les photogrammes sont des outils pédagogiques passionnants. Il est possible de s'en servir pour réactiver la mémoire du film chez les élèves, leur en distribuer afin qu'ils puissent raconter la scène dont le photogramme est issu, les afficher dans la classe, les offrir comme un cadeau souvenir ou les utiliser pour faire de petits jeux.

Voilà quelques propositions simples et facile d'utilisation, à essayer avant ou après le film. Retrouvez la liste des photogrammes juste

[ici](#)

1 / Raconte-moi une histoire (en groupe de 5 ou 6 élèves)

Un tas de photogrammes, face cachée est placée au centre de la table. Chaque élève pioche une carte et l'observe attentivement. Chacun son tour, les enfants imaginent et racontent un morceau d'histoire lié à leur image. Les histoires sont écrites par les élèves ou dictées à adulte. Les enfants racontent leur histoire à la classe.

2 / Décrire/dessiner (en groupe de 5 ou 6 élèves ou en classe entière)

Un enfant pioche un photogramme. Il l'observe. Il a ensuite 2 minutes pour le décrire le plus précisément possible à ses camarades afin que ceux-ci dessinent ce qu'ils entendent.

A la fin, on compare les dessins avec l'image réelle.

3 / Écoute ! (en classe entière)

Une carte est piochée et affichée au tableau. Chaque enfant doit décrire ce qu'il imagine être la bande son de cette image. Les bruitages, les dialogues, la musique. On discute des idées de chacun.

4 / Hors champ (en individuel)

Chaque élève pioche une carte et la colle au milieu d'une grande feuille de dessin. Il dessine ensuite le hors champ de l'image, tout ce qui se trouve autour du dessin collé et que l'on ne voit pas mais que l'on peut imaginer. Chacun présente son hors champ et le commente.

Maya, donne-moi un autre titre un film à épisodes

Pour chacun des épisodes de Maya, vous trouverez un synopsis détaillé afin de se remémorer facilement la chronologie des films et leurs événements, des questions à poser en classe pour amorcer une discussion sur le film.

SÉQUENCE INTRODUCTIVE

Michel Gondry, cinéaste, nous explique qu'un jour, il a été obligé de vivre loin de sa fille, dans un autre pays, et qu'il a alors décidé, à la place de cartes postales ou de lettres, de lui envoyer des films. À partir des titres que Maya lui donnerait, il lui fabriquerait alors un film.

Maya choisit un titre, Papa fait le film, Maman lit l'histoire. Cette séquence, un peu complexe pour les plus jeunes spectateurs est néanmoins passionnante car posant les enjeux de ce qui va suivre comme un programme qu'il suffira ensuite de suivre.

Tout d'abord, c'est un résumé rapide de ce qu'est le cinéma d'animation, de la façon dont on parvient à faire bouger des images qui, sans la magie du cinéma, ne devraient pas bouger.

C'est ensuite une véritable ode au pouvoir de la création : il suffit de nommer les choses pour qu'elles apparaissent et prennent vie : dire « hiver » et voir la neige tomber. Dire « printemps » et voir les feuilles bourgeonner.

Enfin, c'est un manifeste au cinéma artisanal : on peut être seul, sans équipe, dans son bureau et pour autant faire un film de cinéma !



Les photos de l'histoire sont disponibles ici :

[ici](#)

HISTOIRE N°1 : *MAYA ET LA PIEUVRE*

Le papa de Maya fabrique une pieuvre en découpant une boîte de céréales. Elle a 8 tentacules, vit au fond de la mer et a besoin de l'eau pour respirer. La pieuvre devient amie avec Maya. Un jour, elle décide de sortir de la mer pour la retrouver.

Elles jouent alors ensemble et la pieuvre accompagne même Maya à l'école. Mais la pieuvre commence à manquer d'air : elle peut respirer de l'air mais pas très longtemps... Maya décide alors de la ramener à la liberté... dans la mer.



Les photos de l'histoire sont disponibles ici : [ici](#)

HISTOIRE N°2 : *MA FILLE VIENT ME VOIR À LOS ANGELES*

Maya et son papa vivent dans deux pays différents. Elle décide d'aller lui rendre visite aux Etats-Unis. Elle prend l'avion, une fusée, une montgolfière, un train, une moto, elle galope sur le dos d'un cheval pour se rendre de l'autre côté de la terre... mais son voyage est tellement long qu'une fois arrivée, Maya est devenue une mamie!



Les photos de l'histoire sont disponibles ici : [ici](#)

HISTOIRE N°3 : MAYA CASSE LA TERRE (ET RECONSTRUIT TOUT)

Maya accroche un porte manteau au mur à l'aide d'un marteau. Ce qu'elle ne sait pas, c'est que le marteau est magique ! À chacun de ses coups, le marteau grossit. Il est maintenant si gros qu'elle casse la terre en deux. Elle est à présent obligée de tout reconstruire. À l'aide d'un dernier magasin ouvert, elle bricole afin de refaire pousser la nature, reconstruire les routes, les villes et redonner naissance aux animaux et aux habitants de la terre. Une fois rentrée chez elle avec son papa et sa maman, Maya essaye de nouveau d'accrocher le porte manteau... avec le même marteau magique!!

Maya a retrouvé sa taille normale !



Les photos de l'histoire sont disponibles ici :

[ici](#)

HISTOIRE N°4 : MAYA DOCTEUR BAINBAIN ?

Maya est une docteur de Bain. Elle se déplace avec une baignoire à quatre roues et un volant. Une fois à son cabinet, elle reçoit ses patients. En fonction de leurs symptômes, elle leur prescrit de prendre des bains en y versant un médicament adéquat.

Mais Maya a prescrit trop de bains à ses patients et toute l'eau des rivières a été utilisée dans les baignoires.... Les rivières sont maintenant vides ! Maya appelle tous ses patients pour qu'ils vident leur baignoire....mais à cause des médicaments, la rivière est maintenant de toutes les couleurs. Que c'est joli !



Les photos de l'histoire sont disponibles ici :

[ici](#)

HISTOIRE N°5 : MAYA DÉMÉNAGE

Le temps a passé, Maya a beaucoup grandi... surtout ses jambes. Au point qu'elles ne rentrent plus dans sa chambre. Maya doit alors déménager. Elle se rend à Londres en Angleterre puis à Tokyo, au Japon et enfin à Fes au Maroc. Dans chacune des villes, elle dort dans un hôtel adapté aux personnes aux grandes jambes : Maya a enfin trouvé des lits à sa taille !

Mais à chaque fois, un problème survient et elle n'arrive pas à dormir paisiblement. Elle décide alors de rentrer à Paris en transformant sa valise en bateau et en utilisant ses jambes comme moteur. Maya est très contente de retrouver sa maman. Ce soir là, Maya dort mieux que jamais...



Les photos de l'histoire sont disponibles ici :

[ici](#)

HISTOIRE N°6 : MAYA POMPIER

Maya est une pompière. Elle se rend au rendez-vous des pompiers de Paris pour discuter avec ses amis. Soudain, elle réalise que la Tour Eiffel est en feu : il faut intervenir ! Mais elle est beaucoup trop haute, Maya et son équipe ne peuvent pas atteindre les flammes. Ils se rendent alors au zoo afin de fabriquer un tuyau plus grand à l'aide de serpents. Le feu est maintenant éteint.. mais la Tour Eiffel a brûlé... Maya se rend compte qu'elle était en bois!

La veille, les Norvégiens avaient volé la vraie Tour Eiffel. À l'aide de plusieurs hélicoptères et de singes, ils se rendent en Norvège pour la récupérer. De retour à Paris, ils la posent sur les restes de la tour en bois : la Tour Eiffel a grandi d'un étage ! Maya est récompensée d'une médaille pour son exploit.



Les photos de l'histoire sont disponibles ici :

[ici](#)

HISTOIRE N°7 : MAYA FÉE

Des choses disparaissent sans raison un peu partout dans le monde. Le docteur papachépa se rend compte que Ticlou, un oiseau que personne ne voit car il est invisible, est à l'origine de ces disparitions. Il mange tout sur la Terre. Et, plus il mange, plus son corps devient petit... sauf son bec dans lequel reste toutes les choses qu'il a mangé.

Alors que Maya est profondément endormie, Ticlou dépose dans sa chambre son bec et une baguette magique. Maya devient alors une fée. Grâce à sa baguette, elle décide de faire réapparaître toutes les choses que Ticlou a avalé. Maya retrouve alors Ticlou pour lui rendre son bec.



Les photos de l'histoire sont disponibles ici :

[ici](#)

HISTOIRE N°8 : LA MER, LE SOLEIL, MAYA ET MAMANS

Maya et maman sont à la plage. Maya va se baigner mais lorsqu'elle revient... il y a plein de mamans sur la plage : sa maman a été multipliée ! Maya recherche alors sa vraie maman. Elle se rend compte que le soleil l'a enlevée et emmenée dans son ventre. A l'intérieur, un homme en feu a décidé de la reproduire à l'infini pour peupler la terre de mamans.

Maya prend alors sa fusée pour rejoindre le soleil et la sauver. Elle éteint le soleil avec l'eau de la mer pour pouvoir s'y poser avec sa fusée sans se brûler. Le soleil devient alors une lune ! Sa maman sauvée et ramenée sur terre, le soleil a maintenant disparu pour laisser la place... à deux lunes!



Les photos de l'histoire sont disponibles ici :

[ici](#)

HISTOIRE N°9 : LA SORTIE SCOLAIRE

Maya et ses copains d'école ont dessiné chacun un personnage qui sont les élèves d'une classe. Tous les élèves partent en sortie scolaire en car... en laissant derrière eux les parents. Ils s'arrêtent dans une forêt géante, dans une ville puis sous la mer et enfin leur destination finale : dans un château magique. Une fois à l'intérieur, ils cherchent leur chemin pour rejoindre le roi.

Ils tombent sur une balançoire infinie, un toboggan géant et un manège aux bulles. Après s'être amusés, ils rencontrent enfin le roi qui leur demande de travailler. Les élèves refusent et quittent alors le château précipitamment. De retour à l'école, ils sont contents de retrouver leurs parents qui les attendaient.



Les photos de l'histoire sont disponibles ici :

[ici](#)

HISTOIRE N°10 : MAYA NE TROUVE PAS DES SOLUTIONS

Une balançoire qui prend trop de place, un arbre qui fait de l'ombre, un soleil qui tape trop fort, de trop nombreuses vagues en mer, des montagnes trop hautes, un lampadaire qui empêche de dormir... Maya trouve des solutions à tous les problèmes qu'elle rencontre.



Les photos de l'histoire sont disponibles ici :

[ici](#)