



approches **pédagogiques**
autour du **personnage** de

LA NOUNOU

Gebeka
Films



Textes de Jean-Christophe Deveney et Thomas Secaz

Le but de ce dossier est de fournir une base d'étude aux professeurs des écoles de cycle 2 et 3 désireux de travailler sur un ou plusieurs films mettant en scène le personnage de la NOUNOU créé par Garri Bardine. Il propose ainsi une approche commune des thèmes et techniques dans les 3 films et une série d'études ciblées sur chacun d'entre eux. Vous trouverez donc dans ce dossier des informations, des analyses filmiques et des pistes pédagogiques qui vous permettront de partir à la découverte du monde envoûtant de ce grand maître russe de l'animation contemporaine qu'est Garri Bardine.

“ On naît tous de notre enfance ”

se plaît à dire Garri Bardine lorsqu'il évoque son métier d'animateur-réalisateur. Et parmi toute sa production, les 3 films de la NOUNOU sont peut-être ceux qui nous le rappellent avec le plus d'enthousiasme et de subtilité. Films pour enfant par leurs personnages principaux, un jeune garçon et sa Nounou magique, ils sont surtout de magnifiques réflexions sur l'enfance, son imaginaire et son profond besoin d'amour.



La Nounou et les pirates

Sommaire

page 2-3	La Magie de l'enfance - Etude des thèmes communs aux 3 œuvres
page 4-5	Garri Bardine et l'animation
page 6-7	La musique, langage universel
page 8-9	La Nounou 1 - Un Conte familial
page 10-11	La Nounou 2 - Exotisme et évocation de la disparition
page 12-14	La Nounou 3 - Autrui et la Jalousie
page 15	Garri Bardine, filmographie Bibliographie
page 16	Lexique, annexe et Crédits

A la redécouverte de nos souvenirs d'enfance



La Nounou 3, La Famille s'agrandit

Tout au long des trois films, Garri Bardine s'attache en effet à recréer l'univers de l'enfance en utilisant des codes accessibles à tous. Son petit garçon a des airs angéliques, regard bleuté et teint de porcelaine et il évolue dans le cadre rassurant d'une grande maison bourgeoise. On l'y voit se réveiller, se baigner, jouer, se coucher, détaillant les grandes scènes rituelles de l'enfance. Bardine termine d'ailleurs ses 3 films par une scène de coucher, refermant ses histoires comme on referme un livre après la lecture du soir.

Centré sur l'enfant, le réalisateur évoque également les adultes. Bardine nous rappelle ainsi toute la disproportion qui existe entre ces deux univers : les invités font figure de géants, toujours cadrés au niveau des jambes, et leur table de réveillon se transforme, à l'échelle de l'enfant, en une immense caverne souterraine. Un décalage qui passe également par une forme de distance et d'incompréhension. En dehors du premier film, les parents sont en effet relégués à une place très secondaire.

pistes pédagogiques possibles

- Repérer les éléments de l'enfance dans les différents films.
- Comparer les scènes que vit le garçon avec celles du quotidien des enfants. Qu'y a-t-il en commun ? Quelles sont les différences ? Quelles scènes manque-t-il ?
- Chercher d'autres films ou dessins animés pour enfants. Réfléchir aux codes qui les régissent : Quels univers y sont présentés ? Quelle place y tiennent les parents, les enfants ? Qui sont les méchants ? Comparer avec les films mettant en scène la Nounou.

La Nounou, un lien magique entre adultes et enfants



La Nounou, Choo Choo, personnage central des 3 films, sert alors de lien entre ce monde des adultes, difficilement accessible, et celui du petit enfant. Une passerelle qu'elle crée tout d'abord par son rôle de Nourrice, profession symbolique tout autant tournée vers les joies de l'enfance que vers les responsabilités du monde adulte.

Les différents objets qui la composent symbolisent bien ce double aspect. La Nounou est aussi bien un partenaire de jeu infatigable monté sur rollers qu'une figure protectrice et rassurante, à la poitrine imposante faite d'oreillers moelleux. Dotée de pouvoirs magiques, qui en font une lointaine cousine de la Babouchka russe, la Nounou réalise les rêves de l'enfant d'un simple claquement de doigts et utilise la magie pour faire en sorte que les péripéties les plus extravagantes se terminent toujours bien. La Nounou est ainsi une gigantesque boule de tendresse, qui ne semble exister que pour prodiguer féerie et sérénité à l'enfant et au spectateur.

pistes pédagogiques possibles

- Lister les différents objets qui composent la Nounou. Comment sont-ils détournés et réutilisés ? En quoi leur fonction première donnent-elle des indices sur le caractère de la Nounou ?
- Définir le métier de nourrice et ses différents rôles (2nde mère nourricière / tutrice chargée de l'éducation et de la garde d'enfants en bas âge). Discuter avec les enfants de leur propre expérience (qui a eu une nourrice ? qui en a encore ?)
- Chercher d'autres histoires qui mettent en scène une nourrice (cf annexe). En tirer des images et des extraits. Mettre en avant les similitudes et les différences avec la Nounou, du point de vue physique, moral et symbolique.

Les Merveilles de l'imagination

Ensemble, la Nounou et l'enfant nous rappellent alors le fantastique pouvoir de l'imagination sur le réel : celui de le transformer, de le recomposer et de l'animer à volonté. Un pouvoir que l'enfant utilise pour créer la Nounou dans le grenier, en la faisant surgir d'un capharnaüm composite et pour lui donner vie en l'appelant par son nom.

A son tour, la Nounou lui ouvre alors les mondes du rêve et du merveilleux, animant les ours en peluche



La Nounou 3, La Famille s'agrandit

ou métamorphosant des stalactites en esquimaux. Mais elle pousse encore plus loin les frontières de l'imagination et conduit son jeune protégé dans les péripéties de son propre imaginaire. Elle devient alors une sorte de nouveau lapin blanc d'Alice et permet à Bardine de revisiter les grands archétypes de nos imaginaires d'enfant : le grenier abrite des chauves-souris inquiétantes, les océans sont parcourus par des pirates borgnes et avides de trésors et les arbres de la forêt prennent vie en de sinistres géants déracinés.

L'arrivée de ces éléments imaginaires dans le récit se fait néanmoins en douceur. Réalité et merveilleux se succèdent ainsi simplement, jusqu'à se mêler de manière intime et évidente. Une manière pour Bardine de nous rappeler que l'enfance est un vaste univers, à la fois intérieur et extérieur, où les frontières entre ce qui existe et ce que l'on croit exister sont parfois indiscernables.

pistes pédagogiques possibles

- Réfléchir et définir avec les élèves ce que sont l'imagination et l'imaginaire. D'où cela nous vient-il ? A quoi cela sert-il ? Est-ce une caractéristique propre à l'enfance ou la trouve-t-on aussi chez les adultes ?
- Lister avec les enfants les imaginaires présents dans *La Nounou* (le grenier magique, le monde des pirates, les profondeurs de la forêt). Montrer comment ils s'inspirent de la réalité pour mieux la déformer, la réinterpréter.
- Trouver d'autres imaginaires et en détailler les éléments (le monde de la jungle, des extraterrestres, des super héros, des monstres, des fantômes, des jouets...)



La Nounou 3, La Famille s'agrandit

L'aboutissement d'un parcours atypique



On a souvent tendance, en France du moins, à considérer l'animation comme un genre cinématographique mineur. Cette vision réductrice a poussé nombre de cinéastes à délaisser ce médium pour lui préférer le cinéma en prise de vues réelles. De fait, l'animation n'a représenté dans la carrière d'artistes comme Jacques Demy, Jean-Pierre Jeunet ou encore Tim Burton, qu'une étape fondatrice leur ayant permis de jeter les bases de leur langage esthétique et cinématographique.

Le parcours de Garri Bardine s'inscrit à l'opposé de cette logique. On pourrait même penser que ses différentes expériences professionnelles n'ont eu pour seul but que de le préparer à cette forme d'expression particulière qu'est l'animation. Ainsi, sa formation initiale d'acteur (tout en lui offrant accessoirement quelques rôles dans des téléfilms soviétiques vite oubliés) lui a donné les clés nécessaires à la compréhension du langage corporel. Sa rencontre avec Sergueï Obraztsov*, qui lui confie la mise en scène de spectacles de marionnettes, lui permettra, d'une part, de percevoir les possibilités de contrôle de jeu ainsi que la puissance symbolique des marionnettes en tant qu'objets et d'autre part d'appréhender le rôle capital, du point de vue de la narration, d'éléments comme le mouvement et la lumière. Enfin, grâce aux sept années passées à écrire des scénarii pour le compte de la société de production Soyuzmoultfilm, il réalise qu'il est impossible d'être pleinement satisfait de la mise en image de son travail, à moins d'être en mesure de contrôler chaque détail d'une production. Or, seule l'animation permet d'être à la fois auteur, acteur et technicien de son propre film.

Un grand pouvoir émotionnel



Le film de marionnettes présente l'avantage de proposer des conditions de tournage proches de celles du cinéma réel : utilisation d'un studio (espace tridimensionnel), d'une caméra, d'éclairages, de décors et d'acteurs (en pâte à modeler), etc. Le tout à une échelle suffisamment réduite pour laisser au réalisateur un contrôle quasi-absolu de son œuvre, de manière à parvenir à une concision que le cinéma réel et ses contingences matérielles et humaines n'autorisent pas.

“ L'animation permet d'évoquer en quelques minutes ce qu'un film en vues réelles ne parviendrait pas à suggérer en une heure trente. ”



L'animation est au cinéma ce que la marionnette est à l'acteur : une version épurée d'un même langage, qui laisse une part plus grande à la projection de l'imaginaire du spectateur. Ce qui se traduit dans l'œuvre de Bardine par l'emploi de matériaux bruts comme le fil de fer (*Fioritures*) ou le papier (*Adagio*). Bardine triture ces éléments, les tord, les plie pour en faire des objets symboliques ou plus simplement pour évoquer la figure humaine. C'est aussi ce que permet cette simplification formelle : la caricature et la mise en valeur de la dimension burlesque des rapports humains. A l'image de son créateur, le petit héros de *La Nounou* préférera d'ailleurs, au moment de choisir la tête de sa créature, un vieux gant de boxe informe à un buste de statue grecque dont les traits parfaits ne laissent aucune place au rêve.

Contrairement à d'autres animateurs (Norman Mac Laren, par exemple), Bardine ne se tourne pas complètement vers l'abstraction. Le fait de s'être spécialisé dans la réalisation de films en volume n'est d'ailleurs pas un hasard : il reste attaché au principe de réalité de l'objet, à sa dimension palpable, physique. Il justifie d'ailleurs lui-même cet attachement à la matière par un besoin inassouvi de sculpture qui le poursuit depuis l'enfance.



Paradoxalement, ce dénominateur commun des films de Bardine, à savoir l'aspect sculpté, inachevé, presque boueux de ses personnages, en particulier des personnages en pâte à modeler, participe lui aussi de cette volonté de simplification formelle vers laquelle tout son travail semble tendre. Bardine s'ingénie à insuffler la vie à ses personnages, or quoi de plus vivant qu'un personnage brouillon et vibrant de traces ? En donnant un aspect artisanal assumé, revendiqué à ses créations, en les tirant directement d'une boue matricielle dénuée d'artifices, Bardine établit un lien direct entre les jeux de l'enfance et l'animation. S'il se soucie peu du manque de finition de ses créations, il veille cependant de manière presque obsessionnelle à ce que les plans tournés de ses films ne laissent pas apparaître la quantité de travail gigantesque que leur préparation et leur tournage impliquent. Tout se doit d'apparaître sous un jour simple, ludique, enfantin.

- pistes pédagogiques possibles**
- Travailler sur la notion d'abstraction et de figuration, sur leur manifestation dans l'univers de l'animation. Comparer des représentations abstraites et figuratives d'un même objet, d'un même personnage.
 - Travailler sur la caractérisation de personnages figurés, comme le petit garçon. Créer un personnage de NOUNOU doté d'un visage dessiné à grands traits sur une feuille de papier découpée, et un autre affublé d'un visage découpé dans un magazine. Comparer les effets produits.
 - Jouer avec le processus de personnification. Trouver des caractères à des objets, des animaux, des éléments naturels. Les représenter en mouvement.



Un cinéma sous influences



Conscient du pouvoir émotionnel et symbolique de l'animation, admiratif de l'œuvre de grands maîtres comme Walt Disney, Yuri Norstein ou de son prédécesseur Ptusko, pionnier de l'animation russe, Garri Bardine ne revendique pourtant aucune filiation particulière. Et même si l'on peut voir un lien spirituel entre le burlesque de Chaplin et celui de Bardine, ce n'est pas du côté de la fiction cinématographique que celui-ci trouve son inspiration :

“ Ce ne sont pas les animateurs qui m'ont influencé, plutôt la vie... ”

dit-il, se définissant lui-même comme une éponge s'imbibant des éléments marquants de son environnement. Après une rencontre avec un homme d'affaires peu scrupuleux, l'idée lui vient de s'inspirer du *Chat botté* de Charles Perrault pour aborder la situation chaotique de la Russie après la chute du mur. Alors qu'il se déplace dans le métro, la mine décatie des usagers lui donne envie de trouver un moyen de leur redonner le sourire, en créant le personnage d'une NOUNOU pour leur faire redécouvrir les joies de l'enfance...



Plus efficace que les mots

Certains de ses courts métrages (*La Boxe*, *Le Chat botté*) ont valu à Bardine une réputation d'auteur sombre, misanthrope. Dans *Le Chat botté*, pour dénoncer l'incompréhension qui sous-tend d'après lui toute relation humaine, il avait pris le parti d'attribuer à chacun de ses personnages une langue différente, refusant délibérément tout sous-titrage, afin que le spectateur se retrouve lui aussi dans l'impossibilité de saisir l'ensemble des dialogues.

Pour la série des films *La Nounou*, il choisit tout bonnement de se passer de dialogues, ou du moins de s'en tenir à leur forme la plus simple : des grognements et des onomatopées.

S'agit-il pour autant d'une nouvelle dénonciation du manque de communication inhérent aux rapports humains ?

Au contraire, le message de Bardine est ici plus optimiste. En abordant le thème du conte pour enfants, il continue son travail de synthèse en tentant d'élaborer, tout au long de ses trois films une fusion entre le son et l'image, un ensemble quasi-indissociable pouvant être universellement donné à voir et à entendre. Bardine part à la recherche d'un langage d'avant la chute de Babel et le trouve à travers l'emploi de la musique.

Lorsque le son sous-tend l'image



En l'absence de paroles, que reste-t-il aux personnages pour communiquer ? Leur corps. Et quel meilleur moteur pour mouvoir ces corps que la musique ?

Bardine, après s'être essayé au pastiche de la comédie musicale dans *Le Loup gris et le petit Chaperon rouge*, part en toute sincérité dans *La Nounou*, avec beaucoup de tendresse et de poésie, à la découverte d'un nouveau genre, la comédie musicale sans paroles. L'exploitation du rythme et des accents tragi-comiques d'une mélodie n'est pas une

mince affaire, en particulier en animation, ou tout doit être pensé à l'image près. La progression et la maturation de l'approche musicale de Bardine se construit tout au long de sa trilogie *La Nounou*, *La Nounou et les pirates* puis *La Nounou 3 La famille s'agrandit*.

Dans le premier opus, Bardine fait appel au jazz de Glenn Miller pour donner une tonalité légère, insouciant et joyeuse à son conte de Noël. L'utilisation systématique de cette musique entraînante nuit parfois à l'intensité dramatique de certaines scènes, comme par exemple lors de l'attaque des chauves-souris (mais peut-être peut-on imaginer que le morceau choisi ne l'a été qu'en raison de son titre : *Chattanooga Choo-Choo*).

pistes pédagogiques possibles

- Faire avec les élèves une tentative de continuité dialoguée sur une succession de quatre ou cinq **plans** (ou sur une **scène** entière). Le résultat sera sans doute amusant, mais, comme les élèves pourront le constater, la scène perdra de son intensité.

ressources pédagogiques

- Autre cinéaste utilisateur de Glenn Miller : Woody Allen.

Dans le deuxième film *La Nounou et les pirates*, Bardine s'octroie les services d'un ancien compositeur de comédies musicales à succès, Isaac Douaevski. Leur collaboration donne naissance à une bande sonore enlevée, dont le point culminant se situe à l'arrivée des oies infirmières et de leur mémorable numéro de claquettes dans le sable. La cohérence entre image et son s'améliore largement, mais la musique est encore dépendante des contingences narratives d'un film préexistant.

Il faudra attendre le troisième volet de la série pour atteindre la maîtrise complète de l'adéquation entre image et son, corps et musique. Ici, la musique est à la base de l'ensemble du projet. Bardine invoque Bizet et réussit le tour de force d'illustrer en même temps que d'explorer librement les thèmes de *Carmen* à l'aide de ses propres personnages. Après plusieurs mois passés à préparer, décomposer et transposer la partition sonore sur des centaines de **feuilles d'exposition**, Bardine passe au tournage et se transforme en chef d'orchestre. Sa caméra devient baguette et le rythme effréné de l'opéra balaie la tranquillité de l'enfant et de sa nounou, laissant éclater au grand jour les passions humaines et la jalousie du petit garçon. L'effet cathartique de l'opéra va jusqu'à toucher le créateur lui-même : les mouvements de caméra deviennent frénétiques, les **effets de flous** s'enchaînent, les flammes s'invitent lors de la scène d'apothéose, le décor disparaît... Bardine accepte de casser son jouet pour rassembler ses



La Nounou et les pirates

personnages et les quitter sur une fin heureuse. Hors de tout danger, sur fond blanc, la famille agrandie pose pour la postérité, dans un espace cadré, contrôlé par le réalisateur, épuré à l'extrême.

pistes pédagogiques possibles

- Faire comprendre aux élèves l'adéquation entre image et son : trouver des extraits de différents films de genre (policier, mélodrame, comédie, action...). Séparer son et image (en masquant l'un ou l'autre) et commenter le résultat.
- Quelles différences peut-on trouver entre *Fantasia* de Walt Disney, autre exemple d'illustration animée de morceaux classiques, et *La Nounou 3 La famille s'agrandit* ? En quoi ce dernier dépasse-t-il le simple stade de l'illustration ?

ressources pédagogiques

Autres adaptations de *Carmen* au cinéma (parmi les 52 adaptations au cinéma, un record !):

- > *Carmen* de Francesco Rosi (1984) adaptation fidèle de l'opéra de Bizet.
- > *Carmen Jones* d'Otto Preminger (1954) seule la trame dramatique et la musique sont conservées, le lieu et l'époque sont modifiés.
- > *U-Carmen eKhayelitsha* de Mark Dornford-May (2004) transposition de l'opéra dans un township sud-africain. Le livret a été traduit en langue xhosa.

L'animation mise en abyme

L'enfant démiurge

Contrairement à *Mary Poppins*, la nurse américaine de Walt Disney, qui possède une existence propre avant même d'apparaître dans la vie des enfants, Choo Choo naît de l'imagination du petit garçon. L'enfant projette son imaginaire sur cet objet fantasmé. Alors que *Mary Poppins*, immatérielle, tombe du ciel, vole et disparaît de la vie des enfants lorsque le vent tourne, Choo Choo naît dans un grenier de l'assemblage d'objets hétéroclites, porte de lourds patins à roulettes qui l'ancrent solidement au sol et ne semble pas

décidée à lâcher d'une semelle l'enfant qui l'avait appelée de ses vœux. Car la Nounou, dans toute sa matérialité, dans toute l'exubérance de ses rondeurs maternelles, est aussi un objet transitionnel destiné à accompagner l'enfance du petit garçon.

pistes pédagogiques possibles

- La Nounou, une projection imaginaire. Inviter les enfants à composer leur propre nounou à partir d'éléments symboliques (objets ou photos d'objets). Les inviter à analyser leur choix.



La Nounou 3, La Famille s'agrandit

C'est précisément parce que la Nounou se caractérise à la fois par l'ensemble des objets qui la composent et par les traits de caractère que l'enfant-démiurge a décidé de lui attribuer, que l'on peut parler de mise en abyme du travail d'animateur. Le parallèle avec l'enfance s'illustre à la fois à travers l'acte de jouer, d'expérimenter et de découvrir de nouvelles formes de langage, de donner vie à des objets du quotidien, autant qu'à travers les jouets eux-mêmes. La personnification de ces objets constitue un autre point commun : tout comme l'enfant hésite avant de trouver le visage idéal de sa Nounou, Garri Bardine passe plusieurs semaines à tergiverser avant de trouver la chevelure correspondant parfaitement à l'idée qu'il se faisait de la marionnette du petit garçon. Tout comme l'enfant s'enferme dans le grenier pour donner vie aux créatures sorties de son imaginaire, Bardine se boucle dans son studio. Malgré des problèmes financiers parfois insurmontables, il préservera toujours sa liberté et son indépendance. Débauché par les studios Disney, Bardine préférera d'ailleurs, à l'instar de son petit héros, laisser sa création s'épanouir dans un vieux grenier plutôt que de s'ennuyer dans une chambre remplie d'objets inertes et d'ours sans vie.

Une citation de **Ladislav Starewitch**, autre grand maître russe du film de marionnettes, (rapportée par Léona-Béatrice Martin-Starewitch), pourrait résumer l'approche que peut avoir Garri Bardine de l'enfance, des jouets, du jeu, et par extension de son propre métier :

"Pour moi, l'avis, le goût et les références de l'enfant sont très précieux parce qu'ils sont sincères et véridiques. Le jouet est la copie exacte, en miniature, du monde qui nous environne. Il y a deux catégories de jouets : ceux qui ont une âme et ceux qui n'en ont pas."

La Nounou, un conte familial

Synopsis

Le soir du réveillon, une maison bourgeoise se remplit d'invités. Le petit garçon attend beaucoup de leur venue, synonyme de fête. Mais à mesure que les cadeaux impersonnels affluent, l'enfant comprend, perdu dans une forêt de jambes dédaigneuses, qu'il ne pourra compter sur personne, pas même ses parents, et qu'il devra passer la soirée seul. C'est alors qu'une idée lumineuse lui vient : créer sa propre Nounou. Il grimpe au grenier, compose un personnage de bric et de broc. La magie de Noël fait le reste : la Nounou prend vie et entraîne son petit protégé dans une série d'aventures rocambolesques. Combat contre des chauves-souris, numéro de claquettes, dégustation d'esquimaux... Une soirée bien remplie qui se terminera par un sommeil mérité pour le petit garçon et sa Nounou.

Un conte de Noël



Garri Bardine aime jouer avec les références. *Le Chat botté* ou *Le Loup gris et le petit Chaperon rouge* en sont des exemples frappants. La Nounou n'échappe pas à cette réutilisation des genres et brode sa singularité sur le canevas du conte de Noël. Le cadre, tout d'abord, réunit tous les ingrédients de ce genre très anglo-saxon : l'action se déroule la nuit de Noël, au cœur d'une vaste maison aux jardins enneigés, le sapin brille dans la chambre de l'enfant et les cadeaux affluent. Les personnages répondent aux impératifs du genre : leur psychologie simple, exagérée permet des identifications immédiates. Le petit garçon apparaît ainsi pur et innocent, les parents sont distants tandis que la Nounou incarne la tendresse et l'affection. Mais c'est surtout dans sa construction que le film se conforme le plus aux règles du conte de Noël. A partir d'une situation initiale brisée (les parents délaissent leur enfant le soir de Noël), Bardine introduit un élément magique et salvateur (la Nounou) qui non seulement comble les attentes de l'enfant (elle transforme son réveillon en une incroyable aventure) mais rappelle également aux parents leurs impératifs et rétablit l'ordre au sein de la famille. Grâce à la magie de cette soirée, le film se termine alors dans le silence paisible de la neige sur les toits.

La Famille

Si le Conte de Noël sert de toile de fond à *La Nounou*, le thème essentiel du film reste cependant la famille. Et loin des clichés du bonheur, Bardine nous propose une vision amère des liens familiaux. En nous montrant des parents distants qui



délaissent leur enfant au profit d'une soirée entre amis, il veut nous rappeler combien est précieuse l'attention qu'on porte aux siens. L'enfant, d'ailleurs, ne demande qu'à partager un moment de jeux et d'affection avec ses parents. La scène des patineurs, que le garçon observe par la fenêtre, apparaît ainsi comme une projection de ses désirs, à la fois simplissime et inaccessible dans le réel. Pour combler ce manque, il ne peut que se réfugier dans l'imaginaire et créer la Nounou, seul être capable de lui apporter fantaisie et tendresse. Née des désirs de l'enfant, elle ne se contente pas d'être un palliatif à l'amour parental ; elle est le lien qui réunit les familles, faisant se retrouver l'ours polaire et sa ribambelle d'ours en peluche, n'hésitant pas à faire la morale aux parents et à leur faire revivre leur joie et leur envie passées.

pistes pédagogiques possibles

- Repérer les différents membres de la famille. Réfléchir sur leurs rôles, leurs fonctions et les symboliques de chacun (père / mère / enfant / nounou).
- Discuter de l'attitude des parents dans le film. Comment peut-on l'expliquer, l'interpréter ?
- Travailler sur la photo de famille : quelle est son rôle pour l'enfant ? Pourquoi la Nounou y apparaît-elle à la fin du film ? Créer et dessiner des photos de familles existantes ou imaginaires.

pistes pédagogiques possibles

- Rechercher d'autres contes de Noël (cf annexe). En étudier la structure et en relever les points communs, les différences avec le film de *La Nounou*.
- Proposer l'écriture collective ou individuelle d'un conte de Noël qui en respectera ou en détournera les codes.
- Travailler sur Noël (historique, symbolique religieuse et laïque, différences des formes et appellations, rôle du Père Noël). Montrer comment le film *La Nounou* reprend certains de ces composants (le miracle de Noël, la place de l'amour).

ressources pédagogiques

voir Annexe page 16

Les lieux de *La Nounou*



Les décors ont une place particulière dans l'animation en volume. On ne s'y accomode pas de paysages déjà existants et on ne les esquisse pas du bout du crayon. Les décors de l'animation doivent être entièrement inventés et conçus. Une contrainte redoutable qui permet néanmoins au réalisateur de créer un univers révélateur de ses intentions. La maison, lieu unique de l'action dans *La Nounou*, représente ainsi le cadre familial. Bardine nous la dévoile pièces par pièces, au fil des scènes, et attribue à chacune une symbolique propre. Le salon est l'espace des adultes. C'est là que se tient la réception de Noël ; c'est le lieu d'où est exclu le petit garçon. A l'inverse, la chambre est le sanctuaire de l'enfance. C'est à la fois le lieu du rêve de Noël (on y trouve le sapin et la lucarne qui ouvre sur les patineurs), du jeu (la Nounou y fait sa démonstration de claquettes) et du repos (le lit moelleux). C'est également en son sein que les parents redeviendront enfants, achevant de conférer à l'endroit une puissance magique. Espace mythique de l'enfance, le grenier symbolise une sorte de mémoire de la maison, où se mêlent souvenirs poussiéreux et objets oubliés. Similaire à un inconscient humain, il en est à la fois la partie créatrice au sein de laquelle est façonnée la Nounou, et la partie plus obscure, d'où jaillissent les chauves-souris inquiétantes. La maison se définit enfin par ce qui l'entoure. Par opposition à l'intérieur confortable, l'extérieur est alors présenté comme sauvage et naturel. Le toit devient ainsi le lieu du combat contre la chauve-souris géante. Le jardin est plus rassurant, avec la figure d'un ours aussi polaire que débonnaire. Bardine s'attache donc à composer des décors précis et symboliques et réalise un film-espace, dont le récit n'existe qu'en lien avec les lieux évoqués.

pistes pédagogiques possibles

- Réfléchir avec les élèves sur les différences, les impératifs et les libertés de réalisation entre un film avec acteurs, un dessin animé et un film d'animation en volume.
- Faire dessiner le plan de la maison, y placer les lieux du film et essayer d'imaginer les parties manquantes (cuisine, garage, cave...). A partir du plan et en s'aidant de catalogues, esquisser les décors en dessin et y placer mobilier, tableaux, lumière.
- Réfléchir sur les symboliques des lieux. Quelles pièces aiment-ils le plus dans leur maison ? Quelles sont celles qui les inquiètent ? Montrer également la relation qui existe entre corps et maison.

L'espace et le cadre

Garri Bardine sait tirer parti des possibilités de composition spatiale qu'offre l'animation en volume. On peut relever trois exemples d'utilisations différentes des jeux de lumière et de la **profondeur de champ** :

- Esseulé, le petit garçon rentre se réfugier dans sa chambre. Pour accentuer le caractère oppressant du moment et du lieu, Bardine fait évoluer son personnage dans la pénombre. L'espace est écrasé par l'éclairage et par l'absence de profondeur de champ ; aucun élément (objet ou personnage) ne ressort de la composition.
- A l'inverse, lorsque le petit garçon arrive dans le grenier, c'est un univers à part entière qui s'offre à ses yeux. L'éclairage confère une dimension onirique à l'espace, l'utilisation de la profondeur de champ (l'arrière plan devient flou) repousse les cloisons jusqu'à les rendre invisibles.
- L'empreinte de la main sur la vitre : Bardine se sert du premier plan et de l'arrière-plan de son cadrage pour composer une image forte, chargée de symboles. Au premier plan, l'empreinte de la main, comme un trou de serrure, pose un regard plaintif sur la scène. A l'arrière plan, un adulte joue avec un enfant sur la glace, ils font étalage de leur bonheur sans le savoir ; l'espace est complètement séparé, cloisonné.

pistes pédagogiques possibles

- Repérer l'apparition des fils à l'écran. Cela gâche-t-il la scène ? Ou bien cela lui confère-t-il encore plus de magie, de tendresse ?
- Deux posters de Disney se cachent, comme autant de clins d'œil, dans la chambre du petit garçon. Amusez-vous à les reconnaître !

Une scène spectaculaire

Lorsque le petit garçon et la Nounou rentrent ensemble dans la chambre, celle-ci se lance dans un numéro de music-hall du plus bel effet. Cette scène, d'une durée de quelques secondes, a demandé à son animatrice plusieurs mois de préparation mentale (afin d'être certaine de pouvoir retranscrire la justesse des mouvements du corps) et technique, (car toute la scène a dû être décortiquée afin de trouver des solutions adaptées au cadrage, à l'éclairage et aux mouvements que Garri Bardine souhaitait voir à l'écran).

Le numéro de claquettes de la Nounou exigeait que soit spécialement préparée, au lieu des habituelles articulations en fil de fer des marionnettes basiques, une structure composée de rotules d'acier, seules pièces à même de supporter sans céder une série de manipulations répétées ainsi que des conditions de tournage difficiles (variations de température, chocs, torsions, bref le quotidien d'une figurine sur un plateau).

Synopsis

C'est le matin, le réveil sonne dans toute la maison. Les parents, par la fenêtre, saluent tendrement leur fils encore endormi et son amie de chiffon avant de disparaître dans leur décapotable. Choo Choo fait couler un bain. Difficile, au saut du lit, de convaincre un enfant de prendre un bain... Sauf lorsqu'on est une Nounou magique et que l'on sait s'amuser. Un costume de marin, du vent dans le rideau de douche, et la baignoire se transforme en navire prêt à affronter l'océan et ses dangers, le temps d'un après-midi ensoleillé...

Les lieux de *La Nounou et les pirates*



Après l'espace clos du 1^{er} film, Bardine s'attaque à l'immensité des océans. La salle de bains devient ainsi le port d'attache d'une baignoire-bateau prête à explorer les diverses facettes de l'imaginaire maritime.

La mer est en effet un formidable réservoir de rencontres et de stéréotypes que Bardine s'approprie avec humour. En surface, on y croise des pirates borgnes et unijambistes ou des capitaines aux gestes héroïques. En profondeur, requins et monstres géants rôdent en quête de chair fraîche. Les nombreuses îles qui jalonnent les mers répondent à une vision plus exotique des tropiques. Entre palmiers, flots bleus et soleil jaune, elles sont de véritables micro-mondes, peuplés de cannibales caricaturaux ou de singes hirsutes.

Enfin, tout au long du film, les océans se caractérisent surtout par leur puissance. La Nounou et le garçon en subissent l'imprévisibilité et affrontent tempête, naufrage, mer plate ou voie d'eau. Bardine fait donc de l'océan un élément extrême et hostile, propice à toutes les rencontres et aventures.

pistes pédagogiques possibles

- Etablir le bestiaire maritime présenté dans le film. Réfléchir aux caractéristiques du monstre marin. Comparer avec d'autres monstres mythiques (poulpe, calmar géant, sirène, triton, baleine etc...) et exposer leur mode de création (exagération de la taille, hybridation homme/animal, animal/animal). Créer à son tour des monstres imaginaires.
- Rechercher des cartes maritimes, dresser une carte des océans traversés par la Nounou et l'enfant. Indiquer leur type d'habitants, de climat, de végétation. En inventer d'autres.
- Travailler sur la piraterie. Commencer par dégager les grands thèmes de son imaginaire (abordage, pavillon noir, pirate borgne, planche à requin, etc...), puis comparer avec la réalité historique. Comment l'un a-t-il influencé l'autre ? Qu'ont gardé les scénaristes et conteurs ?

Une évocation de l'absence



L'hostilité du milieu marin n'est néanmoins pas gratuite. Elle permet à Bardine de rapprocher ses deux personnages et de renforcer leur lien face aux dangers. Si le jeu et l'aventure prédominent toujours, les risques se font ainsi plus présents, et rappellent que derrière toute histoire se cachent des enjeux plus primordiaux, comme la crainte de voir disparaître ceux qu'on aime.

L'enlèvement de l'enfant par les pirates constitue ainsi une première évocation de la disparition. On reste bien entendu dans la logique du récit de pirates, avec demande de rançon et ligotage au grand mât. Néanmoins, les inquiétudes de la Nounou face à la situation sont bien réelles. D'autant qu'au contraire du premier film, ce n'est pas elle qui sauve l'enfant mais un super capitaine surgit de l'horizon. Peu après cet épisode, l'attaque du requin poursuit l'évocation de l'abandon. Alors que l'enfant et la Nounou entament une partie de pêche, la scène dérape et tourne au drame. Le garçon tombe à l'eau, la Nounou plonge pour le sauver et se fait dévorer par un squal. L'enfant en pleurs sur le corps éventré de sa nourrice fait alors la dure expérience du deuil.

Bardine donne ainsi à voir l'un des pires cauchemars d'une âme d'enfant : la perte de ses parents. Tout aussi rapidement qu'il l'a fait monter en intensité, il dédramatise la scène par l'intervention d'une bande de canards qui "remplument" littéralement la Nounou et entament avec elle une chorégraphie joyeuse. *La Nounou et les pirates* n'est pas une tragédie et l'humour reprend donc le dessus. Pourtant, au travers de cette Nounou désormais plus vulnérable et de cet enfant en pleurs, Bardine nous rappelle qu'aimer c'est aussi avoir peur de perdre l'autre et ne pas hésiter à se sacrifier pour lui.

pistes pédagogiques possibles

- Discuter avec les enfants de la scène du requin. Quelles émotions suscite-t-elle ? Est-il fréquent de voir un personnage blessé ? Craint-on pour la vie de la Nounou ? Montrer alors quelles sont les intentions de Bardine.
- De la même manière, travailler sur la scène de la chute finale, lorsque la Nounou et l'enfant grimpent à l'échelle de corde. Montrer en quoi il s'agit là aussi d'une évocation de la disparition.
- En quoi ce film ressemble-t-il par moment à un cauchemar (péripéties, capitaine et hélicoptère jaillis de nulle part, chute finale dans la baignoire) ? En quoi cela permet-il de réfléchir à la mort ?

La comédie musicale

Ici, la danse et le chant sont des éléments dédramatisants. Au lieu de rendre l'histoire mièvre, ces piliers du genre de la comédie musicale donnent au contraire une dimension burlesque à la trame du film. Ils confèrent un aspect comique aux péripéties des deux héros : après le naufrage, l'enfant revient à lui en exécutant une série de pas de danse aériens, les pirates le kidnappent en s'appliquant à suivre une chorégraphie digne d'un spectacle de Broadway, après l'attaque du requin, les oies viennent "remplumer" la Nounou en dansant comme si de rien n'était.

pistes pédagogiques possibles

- Prendre n'importe quelle situation du quotidien, n'importe quelle action prosaïque et la rejouer comme s'il s'agissait d'une scène de comédie musicale.



L'eau, le sable, les effets spéciaux

Le tournage de ce 2^{ème} film a demandé deux années de travail. La raison ? L'eau et les liquides en général sont parmi les éléments les plus difficiles à reproduire et à filmer en volume. Parce qu'il est impossible de capturer le mouvement continu d'un liquide lorsqu'on travaille image par image, il faut trouver un moyen d'en imiter l'aspect. Pour recréer la surface de la mer, Bardine a eu recours à l'utilisation de plusieurs techniques, notamment celle dite du "**compositing**", où sont superposés images d'archives (un moyen économique de situer l'action au beau milieu d'une mer démontée impossible à recréer en studio) et plans de ses deux héros sur leur embarcation de fortune. Certains plans ont nécessité la construction de maquettes, principalement en raison de contraintes d'éclairage. La traversée des rochers, les vues d'ensemble des îles, les scènes de batailles navales ont été tournées sur des mers de films plastiques.

Les gros studios occidentaux, disposant de budgets beaucoup plus conséquents, et animés par la quête d'un hyperréalisme dont Garri Bardine ne se soucie guère, ont recours aujourd'hui aux **techniques numériques**. Le film *En pleine tempête*, par exemple, dont l'action se situe au milieu de l'océan, a été filmé en grande partie en studio, sur fond vert, puis incrusté par ordinateur sur des vagues virtuelles.

pistes pédagogiques possibles

- Essayer de découvrir, en observant la séquence image par image, ce qui se cache derrière la baignoire dans les plans composés.
- Réfléchir aux différents moyens de représenter la mer (les flots, la surface de l'eau) pour les besoins d'un film en volume. A l'aide de films plastiques (étalés et froissés), à l'aide de pâte à modeler colorée ou encore à la façon d'un décor de théâtre, à l'aide de panneaux (sur lesquels sont peintes des vagues stylisées) superposés sur plusieurs plans et animés.

Bien que moins complexe à reproduire, le sable rentre lui aussi dans la catégorie des effets spéciaux. Il faut en effet tricher pour trouver une poudre capable d'imiter l'aspect du sable à l'échelle des personnages d'un film d'animation en volume.

Le sable, ou la poudre qui le remplace, sont des éléments volatiles difficiles à manipuler. C'est pour cette raison que la scène dans laquelle le petit garçon s'amuse à recouvrir la Nounou de sable constitue une séquence d'anthologie de l'animation en volume. Il faut voir avec quelle précision, avec quel amour l'animatrice réussit à donner vie aux grains de sable foulés par les pieds de l'enfant et poussés par ses petites mains de pâte à modeler.

pistes pédagogiques possibles

- Proposer une animation sur sable, à l'aide de pinceaux et de soufflettes, de préférence sur une table lumineuse et sous un banc titre, à la manière de l'animatrice canadienne Caroline Leaf.

Synopsis

C'est l'automne. Les feuilles mortes se ramassent à la pelle. Dans la torpeur de l'après-midi, la Nounou allongée sur son lit, s'assoupit, un exemplaire de *Carmen* posé sur la poitrine. Soudain, elle est réveillée par l'enfant qui l'invite au jeu et l'entraîne dans une folle course-poursuite. Mais un bruit extérieur vient briser cette joyeuse harmonie. Sur le pas de la porte se tient, couinant, un pauvre chiot abandonné. N'écoulant que son instinct maternel, la Nounou l'adopte aussitôt, attisant ainsi la jalousie du petit garçon. Chasser cet intrus hors de son univers, éloigner ce rival des bras de sa Choo Choo : toutes les ruses sont bonnes pour parvenir à ses fins. Mais contre toute attente, le danger finira par les rapprocher...

Une étude de la Jalousie



Dans *La Nounou 3, La famille s'agrandit*, le thème principal est la jalousie. Tout au long de ce 3^{ème} film, Bardine continue son exploration des sentiments et nous expose l'autre côté de l'amour, lorsque le désir se fait haine. Pour ce faire, Bardine introduit un nouveau personnage au sein du couple formé par l'enfant et la Nounou et crée ainsi un trio amoureux. Toutefois, afin de ne laisser aucune ambiguïté sur les intentions de ce nouveau protagoniste, il en fait un chiot, image par excellence de l'innocence et de la fidélité. Car c'est avant tout l'enfant et l'étude de sa jalousie qui intéressent le réalisateur.

La psychologie du jeune garçon est d'ailleurs plus développée que dans les deux films précédents. Elle se teinte d'aspects plus sombres mais aussi plus réalistes. L'enfant est prêt à tout pour ne pas partager sa nourrice et écarter son rival. A la première, il ment, fait croire qu'il est malade, met tout en œuvre pour attirer son attention ; au second, il donne des coups de balai, montre la porte et tente par deux fois de le perdre dans la forêt. Loin des clichés angéliques, Bardine dresse ainsi un portrait brillant du désir exclusif et de la cruauté dont font parfois preuve les enfants.

Il va même plus loin et nous révèle également les conséquences de la jalousie sur ceux qui en sont victimes. La Nounou se retrouve ainsi au centre d'un tiraillement permanent qui se traduit aussi bien de manière physique (les cadrages sont larges et placent souvent la Nounou entre l'enfant et le chiot) que psychologique (symbole même de la tendresse, elle est incapable de choisir et finit par ne plus savoir comment contenter les deux.)

Bardine réussit ainsi le tour de force de montrer avec une simplicité désarmante toute la violence et la complexité du désir amoureux.

pistes pédagogiques possibles

- Discuter du comportement de l'enfant. Lister et analyser l'ensemble des émotions et des actions de l'enfant. Quel est son évolution ? Pourquoi peut-on parler de crescendo ?
- Détailler la construction du film. Montrer comment l'enfant et le chiot se trouvent en situation de rivalité (face à face, opposition de gros plans) Quelle est la place de la Nounou dans ce film ?
- Etudier les différentes courses-poursuites du film. Entre qui ont-elles lieu ? Quelles sont leurs symboliques par rapport à l'histoire d'amour ?

L'acceptation d'autrui



Le film ne fait pas que poser le problème de la jalousie. Bardine, soucieux de la portée didactique de son œuvre y apporte en effet une solution. Construit comme une longue course-poursuite entre les personnages, le film atteint son apogée lors de la scène de la forêt. Après s'être finalement débarrassé du chiot, l'enfant se retrouve confronté à une énorme vache. Face à ce nouveau danger, il n'a alors plus le choix et doit la combattre. Et c'est grâce à cet affrontement que l'enfant et le chiot se rapprochent enfin. Passant du statut de rivaux à celui d'alliés, ils unissent leur force pour venir à bout de la vache, la tiraillant entre leurs assauts, comme ils

tiraillaient un peu plus tôt la Nounou.

Bardine nous offre ainsi un bel exemple de rivalité mimétique, celle-là même où l'on se déteste parce qu'on se ressemble trop et dont il n'est possible de sortir que par l'acceptation d'autrui et de soi-même. L'enfant y parvient d'ailleurs tout seul et fait ainsi preuve d'une maturité nouvelle. La Nounou, dans une ultime scène onirique, n'a alors plus qu'à claquer des doigts pour enfin réunir cette famille agrandie.

pistes pédagogiques possibles

- Etudier séparément les caractères du garçon et du chiot. Puis les rapprocher et montrer quels sont leurs différences et leurs points communs. Montrer enfin que leur motivation est identique : se faire aimer de la Nounou.
- Comparer la scène où le garçon et le chiot assaillent la Nounou et celle où ils attaquent la Vache. Montrer leur similitude dans les faits, les cadrages, la durée. Pourquoi Bardine fait-il ce rapprochement ?
- Etudier la scène de combat final. Quels rapports entretient-elle avec la corrida ? Comment est-elle dédramatisée ? Qu'est-ce qui rapproche finalement l'enfant et le chiot ? Chercher d'autres exemples de personnages rivaux puis alliés.

Les lieux dans *La Nounou 3, La famille s'agrandit*

Avec ce troisième film, Bardine revient à l'espace plus fermé de la maison familiale. Il n'en fait cependant plus le lieu unique de l'action et l'oppose au monde extérieur. La maison est d'abord le lieu du couple, où l'enfant et la Nounou s'amuse ensemble, avant d'être envahie par le chiot, symbole de l'extérieur. La maison devient alors une scène de théâtre où se joue la tragédie de la jalousie. L'enfant fait tout pour préserver son bastion intérieur et renvoyer son rival au dehors. Les lieux de transition entre ces deux espaces (l'entrée, le perron, les fenêtres) sont d'ailleurs prédominants.

Le monde extérieur est, quant à lui, représenté de manière trouble et indéfinie. La banlieue pavillonnaire semble déserte, plongée dans des brumes automnales et mystérieuses. Les créatures les plus fantastiques semblent pouvoir en jaillir. L'espace extérieur est donc bien le lieu de tous les possibles, par opposition au confort rassurant et immobile de l'intérieur.

La forêt complète enfin les lieux extérieurs, en leur donnant un aspect plus sombre et fantastique. Un peu à la manière du grenier dans le premier film, la forêt peut être analysée comme une représentation de l'inconscient de l'enfant : vaste labyrinthe végétal, il y accomplit ses



pulsions (l'abandon du chiot), y rencontre ses cauchemars (l'arbre mort qui s'anime et le poursuit) et y affronte sa propre bestialité (la vache, version décalée d'un taureau ou du Minotaure).

pistes pédagogiques possibles

- Reprendre les pistes pédagogiques sur les lieux dans le premier film (cf page 7).
- Si les différents films ont été vus, comparer l'utilisation des lieux que fait Bardine. Quelles pièces retrouve-t-on ? Quels sont les lieux nouveaux ?
- Analyser la place accordée au lieu de transition entre intérieur et extérieur. Les lister et en imaginer d'autres (trappe, chatière, aération). Réfléchir aux lieux qui n'existent que par leur rôle de lieu de transit (gare, aéroport, aire d'autoroute).
- Déterminer les caractéristiques du monde extérieur dans le film. Est-il rassurant, inquiétant ? Réfléchir à la place qu'occupe la forêt dans nombre de contes. Quels symboliques peut-on lui attribuer ? (Labyrinthe, obscurité, magie). Trouver d'autres lieux équivalents (la jungle, les marécages, les grottes souterraines).

Un film chorégraphié



On retrouve la trace de la partition musicale dans de nombreux aspects du film : les mouvements et attitudes des personnages, la composition des cadrages, l'intensité dramatique des ambiances lumineuses, les déplacements foudroyants de la caméra ou encore dans la vivacité du montage. Les objets eux-mêmes deviennent des instruments : les portes claquent, les vases se brisent en rythme. Portés par la mélodie, les animateurs se laissent aller à grossir les traits de caractère de leurs personnages, sans craindre de jouer avec les stéréotypes. Le petit garçon prend des poses de toréador, la vache se prend pour un taureau de corrida, même la Nounou en vient à se déhancher à la manière de Carmen, malgré son imposant tour de taille. En exagérant ces décalages, Bardine donne une tonalité burlesque à son film, mais réussit en même temps à ne jamais se moquer ni de Carmen, ni de ses propres héros.

pistes pédagogiques possibles

- Proposer aux élèves de mimer les attitudes du petit garçon et de comparer ces attitudes à des poses plus réalistes, afin d'en saisir toute l'exagération.

Perfection technique et poésie

Paradoxalement, s'il est un endroit où la poésie de l'œuvre s'exprime le mieux, ce n'est ni dans les thèmes abordés ni dans la trame narrative, mais bien dans la qualité technique globale du film. Deux séquences témoignent particulièrement bien cet état de fait :

- La séquence du chassé-croisé entre le petit garçon et la Nounou. Cette séquence, d'une qualité d'animation hors du commun, illustre bien la façon dont Bardine exploite toute l'ironie du procédé très théâtral de la mise en abyme. La façon dont la caméra englobe l'ensemble du décor dénote la volonté du réalisateur de s'approprier l'espace filmique, de la même manière que les héros transforment le bâtiment en un immense terrain de jeu.

pistes pédagogiques possibles

- Comprendre le principe de la mise en abyme : filmer, en direct, un écran de télévision à l'aide d'une caméra reliée directement à ce même écran.
- Demander aux élèves de se représenter, par le dessin, dans une situation identique (faire un portrait de soi en train de se dessiner...).

ressources pédagogiques

- Un autre exemple de mise en abyme : dans *Le Tombeur de ces dames* (1961), Jerry Lewis filme, lors d'un plan séquence d'anthologie, l'institut de jeunes filles dans lequel le héros se retrouve embauché, passant d'une pièce à l'autre comme s'il s'agissait d'une maison de poupée.

- La séquence de la poursuite entre l'arbre dénudé et le petit garçon met en avant la maîtrise technique des animateurs. Les difficultés de départ sont multiples : la taille du décor rend difficile la mise en place d'un panoramique. L'éclairage en clair-obscur ainsi que les différences de tailles entre les protagonistes rendent le travail d'animation plus complexe. Le résultat est une séquence d'un grand lyrisme, ayant parfois, dans ses meilleurs passages, une force esthétique digne du cinéma expressionniste.



Filmographie Garri Bardine

- 1975 **Atteindre le ciel** - Scénario
- 1976 **La Boîte de Conserve** - Dessin animé
- 1977 **L'histoire du petit oiseau** - Dessin animé
- 1979 **Le Bateau Volant** - Dessin animé
- 1980 **Pif-paf-aïe ! Aïe ! Aïe !** - Dessin animé
- 1980 **Les Aventures de Khoma** - Dessin animé
- 1981 **Conte pour la route** - Dessin animé
- 1982 **Autrefois nous étions des oiseaux** - Dessin animé
- 1983 **Conflit** - Animation d'allumettes
- 1984 **Hop-là, badigeonneurs !** - Pâte à modeler
- 1985 **La Boxe** - Pâte à modeler
(Prix du jury et TV du Festival de Rennes)
- 1986 **Le Banquet** - Animation volume
(Diplôme du Festival d'Annecy)
- 1987 **Fioritures** - Animation en fil de fer
(Palme d'Or au Festival de Cannes)
- 1987 **Le Mariage** - Corde animée
- 1990 **Le Loup gris et le petit chaperon rouge** - Pâte à modeler
(Grand prix du Festival d'Annecy)
- 1995 **Le Chat botté** - Pâte à modeler
(Prix spécial du Jury au Festival Cinanima à Espinho)
- 1997 **La Nounou** - Animation marionnettes
- 2000 **Adagio** - Animation papier origami
- 2001 **La Nounou et les pirates** - Animation marionnettes
- 2004 **La Nounou 3 , La famille s'agrandit** - Animation marionnettes



Le Banquet



Hop-là, badigeonneurs !



Conte pour la route



Le Mariage



Conflit



La Boxe

Biographie Garri Bardine

Garri Bardine est né en 1941 à Orenbourg, en Russie. Il y étudie la comédie à l'Ecole studio du Théâtre Gorki avant d'intégrer, en 1963, le Théâtre Gogol d'art dramatique de Moscou et d'entamer une carrière de comédien et d'acteur de cinéma.

En 1968, il découvre le théâtre moscovite de marionnettes par l'entremise de son directeur Sergueï Obratsof, qui lui propose une place de metteur en scène. A partir de 1973, Bardine se lance également dans la réalisation de programmes "jeunesse" pour la télévision et se passionne pour le cinéma d'animation, suite à un doublage de dessin animé. Deux ans plus tard, en 1975, il intègre les célèbres Studios Soyouzmultfilm, où il travaille d'abord en tant que scénariste avant de passer derrière la caméra. Il y réalise 15 films, explorant différentes techniques, du dessin animé traditionnel à l'animation de corde, de fil de fer, d'allumettes ou de marionnettes.

Animateur-créateur, Bardine affiche sa volonté d'inventer des mondes inexistantes et de les rendre réels par la magie de l'animation. Son style s'affirme, mélange de burlesque, de poésie et de clins d'œil à l'actualité moscovite des années 80-90.



© Droits Réservés

C'est d'ailleurs ses fables politiques et humoristiques comme *Fioritures*, primé au Festival de Cannes en 1988 ou *Le Loup gris et le petit chaperon rouge*, Grand prix du Festival d'Annecy de 1991 qui lui apportent une reconnaissance internationale. Cette même année, il fonde le studio indépendant STAYER dans la banlieue de Moscou. Il y réunit ses collaborateurs fidèles et y travaille depuis à la réalisation de publicité et de nouveaux courts métrages comme *Le Chat botté* (1995), *Adagio* (2000) et la trilogie mettant en scène le personnage de *la NOUNOU* (1997, 2001, 2004).

Effets spéciaux numériques : Technique de création d'illusion optique à l'aide d'outils informatiques.

Flou : Effet consistant, en animation en volume, à simuler un flou de mouvement en superposant, sur un même photogramme, avec une ouverture focale réduite de moitié, deux phases contiguës du déplacement d'un objet.

Feuilles d'exposition : Feuille utilisée en animation pour décomposer un mouvement à l'échelle des 24 images contenues dans une seconde de film. Ces feuilles servent également à synchroniser au photogramme près le mouvement d'un personnage, d'un objet ou d'un décor avec les éléments sonores (dialogue ou musique) d'un film.

Image composée (technique dite de compositing ou d'incrustation) : Image ou séquence de film composée de plusieurs plans superposés en transparence, ou par incrustation.

Photogramme : La pellicule impressionnée est constituée de photogrammes (instantanés qui défilent, au rythme de 24 images par seconde).

Panoramique : Déplacement latéral continu de la caméra. Ce type de mouvement s'effectue le plus souvent sur des rails, pour plus de fluidité.

Plan : Un plan est une suite continue d'images enregistrées par la caméra au cours d'une même prise.

Profondeur de champ : Variation du degré de netteté entre le premier plan et l'arrière-plan d'une image.

Scène (ou séquence) : Se caractérise par une certaine unité d'action et un sens complet. Elle est composée d'ensembles plus restreints eux-mêmes constitués par un certain nombre de plans, le plan étant une structure audiovisuelle d'ensemble résultant d'une prise ininterrompue et pouvant être définie esthétiquement.



La Nounou 3, La Famille s'agrandit



L'épicerie séquentielle est une association qui propose à la demande des interventions en classes (tous niveaux) dans le domaine du cinéma d'animation et de la bande dessinée - Contact : deveney.box@laposte.net ou tsecaz@aol.com



La Nounou 3, La Famille s'agrandit

Annexe

D'autres contes de Noël

- *La Petite Fille aux allumettes*, HC Andersen, XIX^{ème} siècle
- *L'Étrange Noël de M. Jack*, Henry Selick, 1994
- *A Christmas Carol*, Charles Dickens, 1843 notamment l'histoire d'Ebenezer Scrooge.
- *Conte de Noël*, Guy de Maupassant, 1882

D'autres histoires avec des "nounous"

- *Peter Pan*, James Matthew Barrie, 1902, puis 1953 pour la version Disney
- *Mary Poppins*, Robert Stevenson pour Disney, 1964
- *L'apprentie Sorcière*, Robert Stevenson pour Disney, 1971
- *Madame Doubtfire*, Chris Columbus, 1993, avec Robin Williams

POUR VOIR ET REVOIR LES FILMS DE GARRI BARDINE

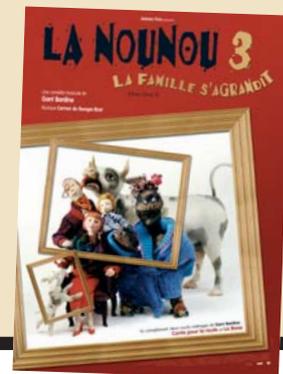
Nous vous conseillons de contacter votre cinéma de proximité pour étudier la possibilité d'une éventuelle projection.

La Nounou - distribution Salles Gebeka Films

La Nounou et les pirates - distribution Salles Arkeïon Films

La Nounou 3, La famille s'agrandit - Sortie le 6 avril 2005
distribution Salles Gebeka Films

La Nounou
et **La Nounou et les pirates**
sont disponibles sur DVD
(Editions France Télévisions
Distribution - 2005)



Le film **La Nounou 3, La Famille s'agrandit** est distribué en France par la société **Gebeka Films** 46 rue Pierre Sémard 69007 Lyon
Contact : info@gebekafilms.com - Tel 04 72 71 62 27