



Kooky

Jan Svěrák / Animation / République Tchèque / 2010 / 1h35 / 35 mm / couleur / VOSTA

Ondra, jeune enfant asthmatique, est forcé de jeter son nounours favori, Kooky. Cette nuit-là, Ondra se met à rêver que Kooky s'enfuit de la décharge, bien décidé à rentrer chez lui. Sur le chemin du retour, il s'égaré dans la forêt et fait la connaissance d'étranges petits esprits. Quand les autorités de la décharge font irruption pour remettre Kooky parmi les ordures, le Capitaine Hergot, gardien de la forêt, s'y oppose. Mais l'autorité du Capitaine est remise en cause par le maléfique Nusha, qui pousse les autres êtres de la forêt à se rebeller.



Jan Svěrák

Né en 1965 à Zatec (République Tchèque), Jan Svěrák connaît un grand succès en 1988 avec son court métrage écologique *Ropáci*

pour lequel il obtient l'Oscar de la création estudiantine. Dans les années 1990, il devient progressivement l'un des meilleurs réalisateurs tchèques, réalisant à la fois le film plus cher (*Dark Blue World*) et le film le moins cher de l'histoire moderne de la cinématographie tchèque. Pour son film *Kolya*, il obtient en 1996 le tout premier Oscar de la République tchèque autonome. *Kooky* est son huitième long métrage.

Point de vue

Après sept longs métrages de fiction, Jan Svěrák se tourne vers le cinéma d'animation, retour aux sources pour un cinéaste qui a débuté dans des studios d'animation. Il revisite les thèmes de sa filmographie en adoptant délibérément le point de vue de l'enfance. Il raconte qu'en jouant avec son fils de 6 ans, il fut surpris de constater que son enfant croyait que ses jouets en peluche étaient vivants et réalise alors que c'est lui qui a grandi et qui n'y croit plus. D'où le désir d'écrire une histoire du point de vue de l'enfant, mettant en scène des jouets qui s'animent.

Le travail de Jan Svěrák se nourrit d'une riche tradition : le théâtre de marionnettes, l'animation de poupée et l'art des contes de fées sont fortement ancrés dans la culture tchèque. Héritier de cette culture artistique, il réalise *Kooky* dans l'intention d'aller à l'encontre du courant dominant de l'animation 3D, de réagir aux possibilités infinies données par l'animation numérique. Jan Svěrák revendique le fait-

À partir de **5** ans

Production :
Biograf Jan Svěrák,
Ceska Televize,
Phoenix Film
Investments, U.F.O.
Pictures
Scénario :
Jan Svěrák
Montage :
Alois Fišárek
Son :
Jakub Cech,
Juraj Mravec

fiche réalisée par
Sarah Génot,
responsable
jeune public
au cinéma L'étoile
de la Courneuve



main comme langage cinématographique porteur de sens, d'émotion et de poésie. *Kooky* est un subtil mélange de prises de vue réelles, d'animation de poupées et d'éléments naturels. La technologie numérique est ici mise au service du projet artistique. Le film a été réalisé en utilisant une technique nouvelle et créée spécialement pour lui. Les marionnettes construites dans des matériaux naturels (cuir, herbe, bois, racines...) et donc très fragiles, ont été filmées « en vrai » en décor naturel, les fils et les différents mécanismes utilisés pour les animer ont ensuite été supprimés numériquement. Ainsi les personnages animés s'intègrent magiquement dans la « vraie vie », l'animation artisanale à la ficelle leur donne un mouvement très singulier et une imprécision émouvante.

L'action se situe dans le paysage réaliste et quotidien d'une province tchèque. De la ville (nommée Ville Puante) on ne verra que le centre commercial, le quartier résidentiel standardisé et son impressionnante décharge. Par opposition, le travail sur la lumière met particulièrement en valeur le paysage qui l'entoure : forêt majestueuse peuplée d'un monde fantastique et merveilleux et sa lisière de conte de fées, champ de blé blond et doré par le soleil, montagne recouverte d'un épais manteau blanc.

La mise en scène est au service de l'enfant, sa vision du monde est flottante, la caméra est mouvante et alterne les nets et les flous, dans une lumière qui travaille à la fois l'hyper-réalité de l'image et sa chaleur (ainsi *Kooky* retrouvera un vrai cocon dans la petite maison perchée dans les arbres du Capitaine Goddamn, après la frayeur de la décharge ; quant aux séquences d'action dans la neige elles dégagent une atmosphère magique et une grande poésie).

Le film se teinte également d'une réflexion sur la société contemporaine : c'est un conte écologique (où le plastique et l'organique agissent comme le mal et le bien) qui aborde la question des relations sociales et du rapport au pouvoir. Ainsi l'enfant est aux prises avec un personnage symptomatique de nos sociétés modernes urbaines : le sans-abri. Selon le réalisateur, il s'agit d'une figure en marge qui vit dans un système parallèle avec ses propres règles et valeurs et dont la différence nous interroge et bien souvent nous laisse démunis. La mère d'Ondra le met en garde contre cet « inconnu », mais finalement le sans-abri et l'enfant se reconnaissent, car ils croient tous les deux au pouvoir de l'imaginaire et du symbolique... Jan Svěrák interroge alors le spectateur : et si ce personnage de sans-abri avait quelque chose à nous apprendre ?

Pistes pédagogiques

Jouet animé et pouvoir imaginaire

La nature de la relation entre l'enfant et son jouet est au centre de *Kooky*. Le jouet, ici un vieil ours en peluche, est pour l'enfant support d'identification. *Kooky* apparaît clairement comme le double d'Ondra (le personnage est d'ailleurs interprété par Ondrej Svěrák, le fils du réalisateur, qui double également la voix de *Kooky*). Ondra est un petit garçon qui doit affronter une situation difficile. Il a une santé fragile et l'asthme lui fait vivre une expérience particulièrement angoissante : la sensation d'étouffer. Ondra fait l'expérience du risque de la mort. Cette angoisse est renforcée par celle d'une mère surprotectrice. *Kooky*, la vieille peluche éventrée, lui aussi risque de mourir dans le récit imaginé par l'enfant, il doit aussi traverser cette expérience traumatique. L'identification permet à Ondra de ne plus être seul et, comme *Kooky*, il peut réchapper de cette expérience. A la fin du film, c'est un enfant rassuré, qui a trouvé en lui ses propres ressources pour faire face à une situation particulièrement angoissante... En quelque sorte il a grandi.

La capacité d'imagination donne à l'enfant le pouvoir d'animer ses jouets, tout comme le réalisateur d'animation donne vie à ses marionnettes. Ce pouvoir imaginaire permet à l'enfant d'agir sur sa propre vie.

On pourra s'appuyer sur cette réflexion pour proposer aux enfants de mettre en scène leur jouet préféré dans un récit imaginaire. Dans quelle situation l'enfant déciderait-il de placer son jouet, quel jouet choisira-t-il ?

Il pourra être intéressant de mettre en relation *Kooky* avec d'autres films (ils sont nombreux) à avoir animé des jouets, en faisant repérer aux enfants le point de vue mis en scène : de manière très simple, l'histoire du ou des jouet(s) animé(s) est-elle ou non issue de l'imagination de l'enfant auquel le jouet appartient ? Qui raconte cette histoire ? Quel est le degré d'autonomie des jouets par rapport à l'enfant ? Y'a-t-il un enfant dans l'histoire ou est-ce le réalisateur qui est l'enfant de l'histoire ?



Petite filmographie sélective en relation avec la thématique du jouet animé :

Koko dessinateur de Dave et Max Fleischer (1924)
Pinocchio de Jack Olesker, (1940)
La Révolte des jouets de Hermina Tyrlova (1947)
La Moufle de Roman Katchanov (1967)
Les Aventures de Pinocchio de Luigi Comencini (1972)
La Nounou de Garri Bardine (1997)
L'Avion de Cédric Kahn (2005)
Drôle de grenier ! de Jiri Barta (2009)
Max et les maximonstres de Spike Jonze (2009)
La série des Toy Story de John Lasseter (1995 et 1999)
et de Lee Unkrich (2010)

Une animation artisanale comme manifeste esthétique

Les personnages de *Kooky* sont des poupées faites d'éléments simples et quotidiens animés grâce à des fils invisibles. Seuls les corps sont en mouvement, ici nulle articulation des bras ou des jambes et encore moins des bouches. Le film se dispense de tout effet numérique dans l'animation des personnages, c'est en cela que l'animation est artisanale, tout est «vrai». Les éléments utilisés sont ceux de la vie quotidienne, ou existent dans la nature, ils sont même parfois vivants. Pour autant le film n'est pas dépourvu d'action, ni de courses-poursuites, ni de magie.

On pourra s'amuser avec les enfants à repérer tous les éléments utilisés pour la mise en scène et qu'ils connaissent bien :

- les déchets : plastique, bouteilles, verres, boîtes de conserve, bouchons de bouteille

- les petits jouets : perles
- les éléments de la vie quotidienne : téléphone portable, fourchette, réveil, boutons, chalumeau
- les éléments naturels : neige et feu, glands, feuilles, de écorce, branches, mousse, paille, épines de pins, pommes de pin utilisées comme armes, racines, coquilles d'escargot
- les éléments vivants : insectes, limaces...

On leur fera ainsi prendre conscience de la possibilité de raconter des histoires élaborées à partir d'éléments simples et banaux.

Autres pistes :

La tradition tchèque du cinéma d'animation de poupée :

<http://festivalcourtmontage.wordpress.com/2010/06/22/les-poupees-tcheques-une-histoire-du-cinema-danimation/>

La tradition tchèque du théâtre de marionnette

Une interview du réalisateur :

<http://www.nisimazine.eu/Interview-of-Jan-Sverak-director.html>