

# LE VIEIL HOMME ET LA MER

de Alexandre PETROV

## FICHE TECHNIQUE

Titre original : The old man and the sea

Pays : Russie / Japon / Canada

Durée : 22'

Année : 1999

Genre : Animation

Scénario : Alexandre PETROV d'après *Le vieil homme et la mer* de Ernest HEMINGWAY

Directeur de la photographie : Sergueï RECHETNIKOFF

Montage : Denis PAPILLON

Musique : Normand ROGER, Denis L. CHARTRAND

Production : Ogden Entertainment

Distribution : Pascal Blais distribution Inc.

Interprètes : Gordon PINSET (voix du vieil homme), Kevin DELAYE (voix du petit garçon)

Sortie : 17 octobre 2001

**Oscar du Meilleur court-métrage d'animation 2000**

**Grand Prix et Prix du Public au Festival International du Cinéma d'Animation d'Annecy 2000**

**Prix Jutra du Meilleur film d'animation au Festival de Montréal**

## SYNOPSIS

Santiago, un vieux pêcheur cubain, n'a ferré aucun poisson depuis 84 jours. Laisant derrière lui son jeune ami Manolin, il décide de partir seul en mer, sur le Gulf Stream, en quête de la prise qui lui vaudra à nouveau l'estime de ses pairs. Loin des côtes, sa ligne se tend enfin. Fort de son expérience, il réalise qu'il s'agit là d'une prise hors du commun. Quel est donc ce poisson qu'il n'a pas encore vu ? Et, toute la nuit, il se laisse entraîner dans l'espoir de l'épuiser. À l'aube du second jour, son adversaire, remontant des eaux sombres, se révèle être un gigantesque espadon. Ils devront s'affronter dans un interminable et féroce duel...

## AUTOUR DU FILM

### Le réalisateur

Fils d'un peintre amateur, spécialiste des portraits de dirigeants soviétiques, Alexandre Petrov est né en 1957 à Preschitoev, près d'Iaroslav. Dès l'âge de douze ans, il se consacre aux études artistiques. En 1976, il entre au Studio d'animation de l'Institut d'Etat de Cinématographie, sous la conduite d'Ivan Ivanov-Vano. Il débute dans l'animation en 1981. Il travaille pour divers studios à Erevan, Sverdlovsk et Moscou. Il entame une carrière de scénariste, animateur et dessinateur, et réalise *La Vache* (1989) d'après Andreï Platonov, *Le Rêve d'un homme ridicule* (1992), d'après Fédor Dostoïevski, et *La Sirène* (1996). En 1996, il part à Montréal (Canada) pour dessiner et tourner, durant deux ans et demi, *Le Vieil homme et la mer*. Ce premier film d'animation grand format (format Imax demandé par les investisseurs japonais) a été présenté sur les 1000 m<sup>2</sup> de l'écran hémisphérique de la Géode (à la Villette, Paris).

### Présentation générale

Technique du film : 29 000 tableaux peints sur verre

« Pourquoi utiliser le pinceau : mes bouts de doigts sont meilleurs parce qu'ils transmettent leur énergie sans aucun intermédiaire », dit Alexandre Petrov, affirmant que le Titien utilisait cette technique dans les dernières années de sa vie.

Délaissant donc les pinceaux, seulement utilisés pour déposer la peinture sur des plaques de verre rétro-éclairées ou tracer quelques traits, le dessinateur, secondé par son jeune fils Dimitri, a peint du bout des doigts, dans des dégradés de couleurs et camaïeux de bleu, ces tableaux qui composent les vingt

minutes d'un film poignant, mêlant avec adresse force créatrice et prouesse technique, rythmant ses films à « 24 peintures / seconde » (en référence aux 24 images / seconde).

Avant de filmer, Alexandre Petrov s'est rendu à Cuba et a visité la maison où Hemingway a vécu, son restaurant préféré, ainsi que le village de pêcheurs décrit dans le roman. Il y a rencontré Grigorio, un pêcheur de 99 ans, qui fut l'ami de l'écrivain.

## PISTES PÉDAGOGIQUES

### 1 – Le symbolisme

- Les images

Pour commencer cette activité, interroger les élèves sur le rôle que joue le symbolisme dans leur vie quotidienne. S'assurer d'expliquer que, bien qu'il existe un symbolisme généralement connu dans *Le Vieil homme et la mer*, un objet peut avoir une certaine signification pour une personne et une signification tout à fait différente pour quelqu'un d'autre, nos antécédents et nos expériences personnelles nous amenant à voir les choses d'un point de vue qui nous est propre.

L'image	Ce que l'image peut symboliser
Les requins	Danger, mort
Le gigantesque espadon	
La petite barque	
Le gamin	
Les filets de pêche	
Le lion	
...	

- Quel est leur sens réel ?

Les élèves peuvent tenter d'identifier des chansons ayant une signification symbolique et d'expliquer ce symbolisme. Echanger sur ce thème.

- Histoires d'allégories

Pour présenter cette activité, expliquer aux élèves que, dans une allégorie, ainsi que dans les métaphores qu'elle contient, les événements, les caractères, les objets et les descriptions ont des significations différentes s'ajoutant aux significations évidentes. Amorcer une discussion sur la représentation du courage dans *Le Vieil homme et la mer*.

*Le Vieil homme et la mer* raconte l'histoire allégorique de la lutte de Santiago. La lutte entre Santiago et l'espadon est une allégorie représentant le courage des hommes ainsi que leur force morale, leur endurance et leur résistance dans la défaite.

La feuille d'activités présente un exemple d'utilisation de l'allégorie et des métaphores dans les publicités télévisées. Par exemple, les voitures qui roulent dans la neige pour soudainement transporter leurs passagers dans un paradis tropical : cela peut représenter une métaphore symbolisant la liberté et l'évasion de la grisaille quotidienne.

Les élèves peuvent-ils en imaginer d'autres ? Il peut s'agir d'une expérience personnelle, comme dans l'œuvre de Hemingway, ou bien du scénario d'une publicité conçue pour présenter un produit ordinaire d'une façon plus attrayante. A eux de créer leurs propres ébauches ; une discussion collective sera nécessaire.

## 2 – L’illusion ultime

- Les trompe-l’œil

En préambule à cette activité, rappeler aux élèves des exemples connus d’illusions d’optique : l’illusion de mouvement du soleil lorsque les nuages passent devant ; le fait que la lune semble plus grosse lorsqu’elle est plus près de la ligne d’horizon ; une nappe d’eau que l’on croit apercevoir à la surface d’une route exposée au soleil ; la façon dont une paille semble pliée lorsqu’on la plonge dans un verre d’eau.

Le film *Le Vieil homme et la mer* transpose les mots d’Hemingway dans une série d’images animées étonnantes. Nous sommes assis avec le vieil homme pendant qu’il fait doucement avancer sa barque dans le brouillard. Nous voyons, avec lui, le soleil se lever sur la mer, illuminant les bancs de poissons qui entourent la barque. Et nous vivons avec lui la lutte épuisante contre le gigantesque poisson.

Expliquer comment, dans le film, l’illusion du mouvement est créée lorsqu’une série de vues fixes (appelées images) est projetée sur un écran. Chaque image est légèrement différente de celle qui précède. La série des images est projetée au rythme d’environ 24 images par seconde. Puisque nos yeux fonctionnent selon le principe de la persistance visuelle, nous voyons les choses une fraction de seconde après qu’elles aient disparu, de sorte que le cerveau interprète la succession des images comme un mouvement continu.

Ensuite, faire circuler dans la classe une feuille blanche reproduisant un objet noir (un ballon par exemple) ; les élèves fixent cet objet pendant une minute, avant de regarder une feuille de papier blanc. L’objet leur semblera blanc et le papier noir. L’objet étant sombre, la portion de la rétine qui l’observe est au repos. Lorsque les élèves regardent la feuille de papier blanc, la lumière agissant sur la partie de la rétine qui était au repos semble plus brillante, et la partie sombre de l’image semble blanche. On parle alors du phénomène de l’image rémanente.

- Tout débute par un story-board

Expliquer aux élèves le principe de l’animation : le réalisateur doit utiliser une série de vues fixes pour créer l’illusion du mouvement : 24 images différentes pour une seule seconde !

Le travail du spécialiste de l’animation consiste également à conférer aux personnages une profondeur et une dimension. Il doit contrôler entièrement le décor ainsi que les personnages figurant dans cet espace. Parler des images du story-board utilisées pour l’animation *Le Vieil homme et la mer* qui figurent sur la feuille de travail. Les élèves devront créer leur propre story-board pour illustrer une courte scène d’action. Leur expliquer que la planification de la séquence des images – début, milieu et fin – représente une étape-clé de l’animation. Quand ils comparent alors leurs story-boards, tenter de souligner comment la démarche personnelle de chaque « animateur » modifie la perspective de la scène.

- Créer le mouvement

Distribuer à chaque élève 30 à 40 morceaux de papier blanc (4 cm x 8 cm). Chaque dessin doit être légèrement différent de celui qui le précède. Assemblés sur un côté comme un carnet, il ne reste plus qu’à faire défiler les dessins avec le pouce, à des vitesses différentes, pour voir ce qui se produit. Leur rappeler qu’à un rythme d’environ 24 feuilles (images) par seconde, le cerveau interprètera le défilement des images comme un mouvement continu.

## SITOGRAFIE

- [www.oldmansea.com](http://www.oldmansea.com)