



L'OEIL CINÉMA

ACPD

L'Outil pour l'Éducation à l'Image et
au Langage CINÉMATographiques

**Mémoires d'un
escargot**
Guide pédagogique

Avant-propos

Le présent guide a été conçu pour les enseignant·e·s du secondaire désireux·ses d'explorer une œuvre cinématographique internationale marquante et actuelle, qui saura capter l'attention des élèves grâce à la singularité de son animation et la profondeur de ses thèmes.

Il permet aux enseignant·e·s de s'appuyer sur *Mémoires d'un escargot* d'Adam Elliot pour organiser des activités d'écriture, de lecture ou d'expression orale et artistique en abordant les thématiques riches développées dans le film : la santé mentale, la marginalité, l'importance des relations humaines, ou encore l'acceptation de soi.

En proposant d'analyser le film autant par son contenu que par sa forme unique en image par image (*stop-motion*), ce guide permet d'aborder des connaissances culturelles et artistiques tout en ouvrant la discussion sur des sujets sociaux et émotionnels délicats.

Mémoires d'un escargot devient ainsi un outil précieux pour nourrir des débats, encourager la création artistique, tout en offrant aux élèves des références culturelles solides et des réflexions profondes sur le bien-être et les relations humaines.



Rédacteur et auteur du guide : Mathieu PIERRE pour l'ACPQ

Avec l'aimable participation de Métropole Films pour les images et les éléments issus du dossier de presse du film.



Nous recommandons ce film à partir du 2^e cycle du secondaire. Des sujets difficiles et sensibles y sont abordés (santé mentale, mort, suicide, sexualité) : nous préférons vous en avertir.

Il est recommandé d'encadrer et de préparer la projection du film en amont.



Sommaire

Avant-propos et avertissement	1
Sommaire	2
Fiche artistique	3
Synopsis	4
Biographies	5
Notes de réalisation	7
Préparer la projection	9
Le film d'animation	12
Une technique : le <i>stop-motion</i>	16
Découpage séquentiel du film	19
Extraits de critiques	21
Analyses thématiques	22
Analyse d'une séquence	26
Analyse d'un procédé : la voix-off	31
Analyse d'un motif	32
Pour aller plus loin...	35
La musique	36
Atelier pratique : <i>stop-motion</i>	38
Filiations : Enfances difficiles	40
Des films pour prolonger la réflexion	42
Sélection bibliographique	45

Fiche artistique

Avec les voix originales de

Sarah Snook
Kodi Smit-McPhee
Eric Bana
Magda Szubanski
Dominique Pinon
Tony Armstrong
Paul Capsis
Bernie Clifford
Davey Thompson
Charlotte Belsey
Mason Litsos
Nick Cave
Jacki Weaver

Réalisation et scénario

Adam Elliot

Production

Liz Kearney
Adam Elliot

Image

Gerald Thompson

Musique

Elena Kats-Chernin

Musique interprétée par

The Australian Chamber Orchestra

Montage

Bill Murphy

Supervision de l'animation

John Lewis

Conception sonore

David Williams

Animateurs

John Lewis
Craig Ross
Pierce Davison
Seamus Spillsbury
Donna Yeatman
Samuel Lewis
Nelson Dean



Synopsis



À la mort de son père, la vie heureuse et marginale de Grace Pudel, collectionneuse d'escargots et passionnée de lecture, vole en éclats. Arrachée à son frère jumeau Gilbert, elle atterrit dans une famille d'accueil à l'autre bout de l'Australie. Suspendue aux lettres de son frère, ignorée par ses tuteurs et harcelée par ses camarades de classe, Grace s'enfonce dans le désespoir. Jusqu'à la rencontre salvatrice avec Pinky, une octogénaire excentrique qui va lui apprendre à aimer la vie et à sortir de sa coquille...



Filmographie

2024 Mémoires d'un escargot | 1 h 34

2015 Ernie Biscuit | 21 min

2009 Mary et Max | 1 h 34

2003 Harvie Krumpet | 22 min

1999 Brother | 8 min

1998 Cousin | 4 min

1996 Uncle | 6 min



Le réalisateur

Animateur et réalisateur de films d'animation indépendants, Adam Elliot, lauréat d'un Oscar, vit à Melbourne, en Australie. Ses films d'animation et ses créations visuelles constituent, selon ses propres termes, des « clayographies », autrement dit des récits inspirés de la vie de ses proches et de ses amis, s'appuyant sur des personnages en pâte à modeler (« clay », en anglais).

Il a signé sept films d'animation comme *Mary et Max*, *Harvie Krumpet*, *Ernie Biscuit*, *Brother*, *Cousin* et *Uncle*. Réunissant des millions de spectateurs dans le monde, ses films ont été sélectionnés dans plus de mille festivals et ont remporté une centaine de prix, comme l'Oscar 2004 du meilleur court métrage d'animation pour *Harvie Krumpet*.

Son premier long métrage, *Mary et Max*, a été présenté en avant-première mondiale au festival de Sundance et, en 2010, il a été classé parmi les 250 meilleurs films au monde selon l'*Internet Movie Data Base* (IMDB). Grand succès sur Netflix, le film donnera lieu à une comédie musicale à Broadway et a déjà fait l'objet de six adaptations pour la scène en Europe.

Les films d'Adam Elliot sont étudiés dans des écoles et des universités, en Australie et dans le reste du monde, et le cinéaste a eu les honneurs de plusieurs rétrospectives et expositions à Paris, au Japon, au Canada, au Mexique, en Espagne et à Singapour, et d'autres seront organisées prochainement. En 1999, il a été consacré *Young Achiever of the Year* et il est conseiller honoraire pour l'Australian Film Institute.

La compositrice

Née à Tachkent, en Ouzbékistan, Elena Kats-Chernin est arrivée en Australie avec sa famille en 1975 et a étudié au Sydney Conservatorium of Music jusqu'en 1980, poursuivant ses études à Hanovre. Après avoir composé pour des théâtres allemands pendant plusieurs années, elle est revenue à Sydney en 1994. Depuis, elle s'est illustrée dans toute une gamme de genres, de la composition orchestrale à la musique de chambre et chorale, pour l'Australian Chamber Orchestra. Elle a aussi signé des opéras pour le Komische Opere Berlin, Opera Australia et le Philharmonie Luxembourg.

Elle a composé la musique des cérémonies d'ouverture des JO de Sydney en 2000 et de la Coupe du monde de rugby en 2003, et elle a reçu plusieurs distinctions, comme le Sidney Myer Award, le Green Room et Helpmann Awards en 2004 pour la partition de *Wild Swans*. Elena Kats-Chernin a composé quatre bandes originales pour des films muets, comme *Variete*, enregistré par l'Orchestre de la Radio de Cologne et joué par l'Orchestre national de Belgique.

Elle rencontre Adam Elliot lorsque celui-ci choisit sa composition *Russian Rag* pour servir de thème à Max dans *Mary et Max* en 2009, un morceau qui a aussi été le thème de l'émission *Late Night Live* sur ABC Radio National pendant de nombreuses années.



Notes de réalisation

par Adam Elliot

Mémoires d'un escargot, mon septième film en pâte à modeler, est l'évocation douce-amère d'une femme solitaire, Grace Pudel, qui raconte sa vie à un modeste escargot du nom de Sylvia. Dans tous mes films, les protagonistes sont des marginaux et mon thème central est la différence. J'aime raconter des histoires empreintes d'humour et de compassion. Ce sont des réflexions sur notre quotidien, ponctué de moments de joie, mais aussi du désespoir qui accompagne les épreuves de la vie. Depuis plus de trente ans, mon but est simple : faire rire les spectateurs... et les faire pleurer.

L'écriture

Mes scénarios ne sont pas rigoureusement structurés et mon travail d'écriture est assez peu conventionnel et logique. Je commence par dresser la liste de tous les éléments et détails que j'aimerais voir dans mon film et puis, d'une manière ou d'une autre, je trouve le moyen de les réunir. Je me mets à écrire et à réécrire le texte jusqu'à ce qu'une forme de structure émerge. J'adore affubler mes personnages de particularités et de petites manies et j'essaie de leur donner de l'épaisseur et une certaine excentricité. Je cherche à les rendre aussi empathiques, universels et réalistes que possible. Mes histoires sont des tranches de vie, des histoires de gens auxquels on peut s'identifier – des amis, des proches un

rien excentriques, et toutes les personnes originales qu'on croise dans la rue. J'essaie de trouver l'équilibre entre humour et émotion, ombre et lumière, comique et tragique. J'ai inventé un terme pour décrire mes films « clayographie », mot-valise constitué de *clay* (argile) et biographie. J'ai eu la chance de pouvoir concrétiser tous mes projets de films, et quand j'étais étudiant au Victorian College of the Arts en 1996, j'ai mis au point une stratégie de carrière, à savoir ne tourner que neuf films et les regrouper sous le titre de *Trilogie des trilogies* : trois courts métrages (de moins de 10 minutes), trois moyens métrages (d'environ 20 minutes) et trois longs métrages (de plus d'1 h 30). J'ai eu la chance d'en avoir déjà réalisé sept sur neuf... il m'en reste encore deux à faire !





Les sources d'inspiration

Pourquoi collectionnons-nous des objets inutiles, et à quel moment cette manie devient-elle problématique ? Nous avons tous un lien affectif aux objets que nous collectionnons, et les raisons psychologiques qui expliquent pourquoi nous décidons de conserver certains objets toute notre vie m'intéressent. Ma mère, quand elle était âgée, était une collectionneuse quasi compulsive et, il y a quelques années, je me suis lancé dans la mission ardue de me débarrasser de certaines de ses possessions. Je me suis alors demandé s'il s'agissait d'une simple collection ou d'une névrose. Était-elle collectionneuse ou avait-elle un vrai problème ? Est-ce que j'étais en train de la juger ou

mon comportement était-il aussi répréhensible ? Ces questionnements ont fini par nourrir l'intrigue du film que je considère comme une analyse du caractère de ma mère, mais aussi du mien. J'ai lu beaucoup d'ouvrages sur la psychologie du collectionneur et j'ai aussi vu des documentaires et des émissions de télé-réalité assez racoleurs. J'ai découvert que les collectionneurs ne sont pas rares, et qu'il s'agit même d'une forme d'épidémie et du résultat d'un consumérisme effréné. J'ai appris que les collectionneurs compulsifs ont souvent souffert d'un deuil qui les a traumatisés, que ce soit la mort soudaine d'un proche et, le plus souvent, d'un enfant.

À mesure qu'évoluait le scénario, j'ai été, au même moment, de plus en plus fasciné par une amie qui était aussi « collectionneuse » et qui était née avec un palais fendu. Elle avait brûlé la vie par les deux bouts et avait été prostituée, toxicomane, auteure de récits fantastiques, naturaliste et créatrice de mode (dans le désordre !). Elle collectionne les animaux empaillés, les objets de brocante insolites et les amis. Elle raconte des anecdotes captivantes au cours de ses célèbres dîners en famille et c'est une conteuse née doublée d'une excentrique involontaire. Néanmoins, elle a vécu une enfance traumatisante, subissant onze opérations de la lèvre qui l'ont défigurée et marquée psychologiquement. On s'est moqué d'elle à l'école, elle a appris à faire face et, en grandissant, elle a su faire contre mauvaise fortune bon cœur. Ce film s'inspire de certains aspects de sa vie, mais aussi de celle de ma mère... et de la mienne.

Préparer la projection

On peut d'abord partir d'une analyse de l'affiche du film reproduite dans ce guide en page trois en demandant aux élèves de commenter le titre et d'en définir les termes. Le titre du film doit ouvrir plusieurs pistes d'interprétation. D'abord, le mot « Mémoires », au pluriel, évoque des souvenirs accumulés, des fragments du passé qui marquent un individu. L'usage du pluriel peut suggérer une multitude d'événements marquants. Les mémoires ne sont pas seulement des faits rapportés, mais des émotions et des sensations associées à des moments difficiles. L'escargot, quant à lui, est un animal souvent associé à la lenteur, à la protection (à travers sa coquille) et à la fragilité. Le sous-titre, « Sors de ta coquille », renforce l'idée d'une transformation, du besoin de sortir de l'isolement et de l'enfermement psychologique. Ainsi, le titre introduit l'idée d'un parcours personnel vers la guérison ou, au moins, vers l'acceptation de soi. En continuant l'analyse, les élèves percevront sans doute la métaphore qui fait de l'escargot un personnage « humain ».

L'aspect visuel des enfants est déjà révélateur : le garçon, qui lit *Sa Majesté des mouches* (un roman sur la perte de l'innocence et la survie), ne sourit pas, suggérant un personnage plus sombre, peut-être désabusé. À l'inverse, la fille, qui lit un livre sur le cycle de



Il est bon de rappeler aux élèves que des lignes d'écoute existent si le sujet abordé par l'activité ou le film les mettent dans une position sensible. Parmi elles : Jeunesse J'écoute, ou encore 1 866 APPELLE (277-3553)

vie des escargots, sourit, malgré sa particularité physique, un bec de lièvre. Ce détail indique une différence marquée, une vulnérabilité, mais aussi une acceptation possible de soi, comme si ce sourire montrait une force cachée derrière cette apparence différente. Le chapeau en spirale de la fille, avec des antennes rappelant les escargots, renforce son lien symbolique avec cet animal. Le verre qu'elle tient avec une paille rouge et blanche ajoute une touche d'innocence enfantine, contrastant avec les thèmes lourds du film. Le cadre de l'immeuble vétuste en arrière-plan suggère un environnement peu accueillant, peut-être un reflet de la situation familiale difficile que les personnages traversent. Les teintes brunes et ocres de l'affiche renforcent ce sentiment de mélancolie et de passé lointain, tout en soulignant la lourdeur émotionnelle du film. À travers ces éléments visuels et symboliques, l'affiche et le titre laissent entrevoir un film qui aborde des sujets sensibles et complexes.



- **Qu'évoque pour vous la métaphore de l'escargot ?**
- **Pourquoi l'histoire pourrait-elle se dérouler autour des souvenirs d'enfance ?**
- **Quels thèmes pensez-vous que le film va explorer ?**

À travers leurs éléments visuels et symboliques, l'affiche et le titre laissent entrevoir un film qui aborde des sujets complexes. Il est important de préparer les jeunes spectateur-trices. De plus, le film évoque des thématiques liées à la sexualité et à l'identité, ce qui mérite d'être abordé avec délicatesse avant la projection.

On complétera donc la préparation de la projection par une analyse de la bande-annonce. Elle présente des éléments clés de l'histoire tout en maintenant une ambiance parfois légère, presque nostalgique, qui peut facilement tromper le public sur le contenu émotionnellement intense du film. Cependant, elle laisse également entrevoir des indices sur les thématiques plus profondes et complexes qui seront abordées.

La voix hors champ, qui revient régulièrement, évoque un passé revisité par les souvenirs, un des thèmes centraux du film. La phrase « Papa disait qu'être enfant c'est comme être saoul : tout le monde se souvient de ce que tu as fait, sauf toi » résume bien la difficulté à appréhender pleinement certaines expériences d'enfance, surtout lorsqu'elles sont traumatisantes. Cette image d'un enfant qui n'a pas pleine conscience de ce qu'il vit, mais qui en porte les traces à l'âge adulte, pose déjà la question du poids du passé sur le présent.

Les scènes montrant Grace à l'hôpital avec des agrafes sur sa lèvre supérieure, ou encore celles où elle est moquée par ses camarades à cause de son bec de lièvre, illustrent bien le thème de la différence physique et de l'exclusion sociale. Le harcèlement scolaire est traité de façon directe, mais la bande-annonce n'aborde pas pleinement la douleur émotionnelle que cela peut entraîner à long terme.

L'un des moments les plus marquants est la scène où l'on voit Gilbert être emmené dans un bus pendant que Grace pleure. Cela laisse présager une séparation douloureuse entre les jumeaux, qui semblent avoir une relation fusionnelle (« Deux âmes, mais un seul cœur »). La bande-annonce n'explicite pas cette séparation, mais on peut deviner qu'elle jouera un rôle clé dans l'évolution émotionnelle de Grace et dans les sentiments de perte ou d'abandon qu'elle pourra ressentir.

La bande-annonce alterne entre des scènes positives et joyeuses, comme celles où les enfants s'amusent avec leur père, et d'autres plus tristes, avec des adieux et des promesses non tenues. Elle laisse entendre que, malgré ces difficultés, Grace cherche à trouver du sens à la vie et à « voir le verre à moitié plein ». Cette attitude optimiste pourrait tromper le jeune public sur la profondeur et la gravité de certains thèmes abordés dans le film, notamment la dépression et le trauma, qu'il est important d'aborder avec précaution avant la projection.

• **À travers quel personnage le film est-il raconté?**

• **Quels événements de leur enfance les personnages pourraient-ils ne pas vouloir se souvenir?**

• **On voit dans la bande-annonce que Grace est moquée à cause de son bec de lièvre. Comment réagissez-vous à cette scène ? Comment son frère essaie-t-il de la défendre ?**

La bande-annonce reflète peu les sujets lourds qu'aborde le film. Il est nécessaire de permettre aux élèves de prendre conscience des thèmes sensibles abordés dans le film (harcèlement, traumatismes, deuil, santé mentale, sexualité) afin de les préparer émotionnellement et d'encourager une discussion collective sur ces sujets avant la projection.

Le film aborde des thématiques importantes et parfois difficiles, comme la santé mentale, la perte d'un proche et le harcèlement. Il est impératif d'expliquer que l'activité qui suit les aidera à se préparer et à mieux comprendre les sentiments des personnages tout au long du film.

On peut engager une discussion en leur posant des questions pour susciter la réflexion.



- **Avez-vous déjà observé des situations de harcèlement à l'école ? Comment cela vous a-t-il fait sentir ?**
- **Que pensez-vous des différences physiques ou mentales entre les gens ? Comment réagit-on à ces différences ?**
- **Comment ressentez-vous le fait de perdre un proche ou d'être séparé de quelqu'un que vous aimez ?**

On précisera également que le film aborde parfois frontalement la sexualité de ses personnages, le suicide et le deuil.

Cette activité aidera les élèves à anticiper le contenu sensible du film, mais aussi à en parler de manière plus ouverte et réfléchie après la projection.

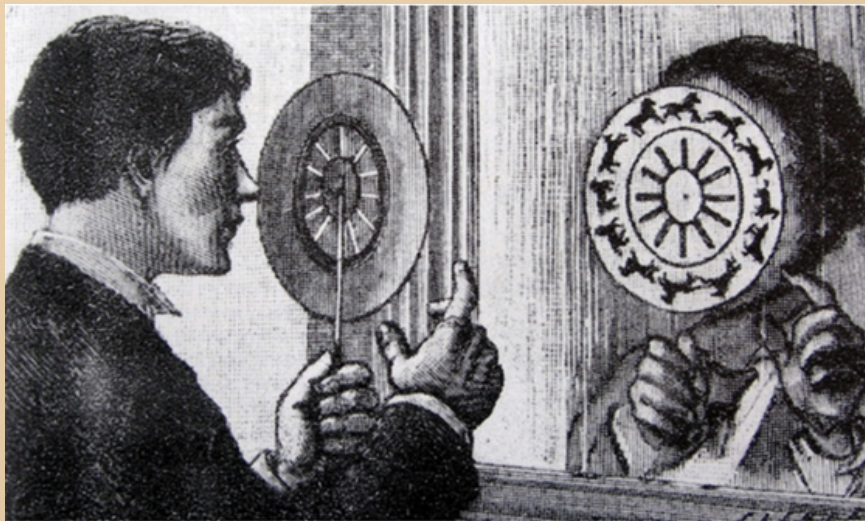


En vous créant un compte gratuit sur notre plateforme éducative parlecinema.ca, vous pouvez accéder à 70 courts métrages professionnels. Parmi ceux-ci, plusieurs peuvent être utilisés pour amorcer une discussion sur les représentations de la santé mentale, de la différence ou du deuil :

- ***À part* de Vincent Wilson explore le trouble autistique ;**
- ***L'attaque du cyclo cerveau* de Sid Zanforlin traite de la stigmatisation de la santé mentale ;**
- ***Celle qui porte la pluie* de Marianne Métivier réfléchit sur la fin de vie d'un proche ;**
- ***Grimaces* de Ian Lagarde et Gabrielle Tougas-Fréchette s'amuse avec la différence physique ;**
- ***Le poids du vide* d'Alain Fournier évoque le deuil ;**
- ***T* de Philippe Rioux fait le lien entre handicap et apprentissage.**

Le film d'animation

L'histoire du cinéma d'animation remonte bien avant l'invention du cinéma tel qu'on le connaît aujourd'hui. Ses racines sont ancrées dans des dispositifs optiques du 19e siècle comme le **phénakistiscope** ou le **zootrope**, qui exploitaient la persistance rétinienne pour donner l'illusion du mouvement. Ces premiers jouets optiques ont ouvert la voie à ce qui deviendra un art à part entière. À la fin du 19e siècle, des pionniers comme Émile Reynaud, avec son théâtre optique, ont utilisé des images dessinées à la main pour créer de petites histoires animées projetées sur écran. En parallèle, les frères Lumière, considérés comme les inventeurs du cinéma, ont eux-mêmes exploré l'animation à travers des procédés photographiques.



Le phénakistiscope



Fantasmagorie, Émile Cohl, 1908

Le début du 20e siècle marque un tournant décisif avec l'apparition des premières animations cinématographiques. Winsor McCay, caricaturiste et pionnier de l'animation américaine, est reconnu pour son court métrage *Gertie the Dinosaur* (1914), un des premiers films d'animation avec un personnage doté d'une personnalité distincte. Cette œuvre a non seulement fasciné le public de l'époque, mais elle a également démontré le potentiel narratif de l'animation. En Europe, Émile Cohl, avec ses films tels que *Fantasmagorie* (1908), utilisait des dessins simples, mais évocateurs pour créer des histoires surréalistes, jetant ainsi les bases du cinéma d'animation tel qu'on le connaît aujourd'hui.

Au fil des décennies, différentes techniques d'animation ont vu le jour, chacune apportant de nouveaux langages esthétiques et narratifs. L'animation traditionnelle, où chaque image est dessinée à la main, a dominé pendant de nombreuses années. Walt Disney, figure incontournable du cinéma d'animation, a révolutionné ce domaine avec des films comme *Blanche-Neige et les sept nains* (1937), le premier long métrage d'animation en couleur et sonorisé. Ce film a marqué une avancée majeure dans l'industrie et a établi les standards de la narration animée. Disney a poursuivi son innovation avec des films tels que *Fantasia* (1940), alliant musique classique et animations abstraites, illustrant la possibilité de l'animation d'explorer des dimensions plus complexes de l'expression artistique.



Blanche-Neige et les sept nains, Walt Disney, 1937



Wallace et Gromit : Une grande excursion, Nick Park, 1989

En parallèle, d'autres techniques d'animation se sont développées. L'**animation pas-à-pas** (ou *stop-motion*), où des objets réels sont déplacés et photographiés image par image, a été popularisé par des artistes comme Ray Harryhausen, dont les créatures en stop-motion dans des films comme *Jason et les Argonautes* (1963) ont captivé le public. Plus récemment, le studio britannique Aardman utilise l'animation en pâte à modeler avec des œuvres comme *Wallace et Gromit* et *Poulets en fuite* (2000). L'animation en volume, qui utilise des figurines manipulées à la main, est un autre exemple d'une approche artisanale qui confère à chaque film une texture unique et une proximité tangible avec le spectateur.

En plus de l'animation traditionnelle et du stop-motion, plusieurs autres techniques ont enrichi l'histoire du cinéma d'animation en apportant des esthétiques distinctes. L'animation en peinture sur verre, bien que moins répandue, a donné lieu à des œuvres visuellement frappantes. Cette technique consiste à peindre

directement sur des plaques de verre et à modifier l'image progressivement pour chaque prise. L'artiste russe Alexandre Petrov est reconnu pour ses films réalisés avec cette méthode, notamment *Le Vieil Homme et la Mer* (1999) qui a remporté un Oscar. La fluidité des mouvements et les textures subtiles obtenues grâce à cette technique créent un rendu presque impressionniste, offrant une expérience visuelle unique. D'autres artistes ont utilisé des matériaux variés, comme du sable ou de l'encre, pour créer des animations par manipulation directe, où l'image est constamment modifiée sous la caméra, sans retour possible en arrière, créant ainsi des œuvres éphémères et organiques.



Le Vieil homme et la mer, Alexandre Petrov, 1999

L'**animation par découpage**, également appelée *cut-out animation*, est une autre technique historique qui a influencé le style visuel de nombreuses œuvres. Utilisant des personnages et des éléments de décor découpés dans du papier ou du carton, cette méthode simplifie le processus de création tout en permettant une grande créativité visuelle. Des pionniers comme Lotte Reiniger, avec son film *Les Aventures du prince Ahmed* (1926), ont perfectionné cette technique en créant des silhouettes complexes et élégantes. Plus récemment, des œuvres populaires comme *South Park* ont exploité le *cut-out* pour un style minimaliste, bien que désormais assisté par ordinateur. Cette technique a également inspiré d'autres formes d'animation mixte, comme le collage numérique, où des éléments visuels sont assemblés de manière numérique tout en conservant l'esthétique du papier découpé.

L'avènement de l'animation par ordinateur dans les années 1990 a



Les Aventures du Prince Ahmed, Lotte Reiniger, 1926

bouleversé le monde de l'animation avec des films comme *Histoire de jouets* (1995), produit par Pixar, qui fut le premier long métrage entièrement réalisé en animation 3D. Ce film a non seulement marqué l'histoire pour ses prouesses techniques, mais il a également montré que l'animation numérique pouvait raconter des histoires émotionnellement riches et universelles. Aujourd'hui, des studios comme DreamWorks et Illumination utilisent également cette technologie pour créer des films à succès, explorant des thèmes modernes avec des esthétiques variées.



Histoire de jouets, John Lasseter, 1995

Le cinéma d'animation n'a jamais cessé d'évoluer, oscillant entre tradition et innovation. Si Disney et Pixar dominent la scène grand public, des artistes et cinéastes plus expérimentaux ont également utilisé l'animation pour exprimer des visions plus personnelles et audacieuses. Hayao Miyazaki, du studio japonais Ghibli, a émerveillé des générations avec des films comme *Le*



Le Voyage de Chihiro, Hayao Miyazaki, 2001

Voyage de Chihiro (2001), qui allie une animation traditionnelle magistrale à une profondeur thématique universelle.

Le rapport entre cinéma et animation est étroit et indissociable. Le cinéma d'animation n'est pas un genre, mais plutôt un médium qui a su traverser les époques, s'adapter aux nouvelles technologies et aux sensibilités culturelles tout en demeurant une forme artistique à part entière. Il a exploré presque tous les genres, du drame à la comédie, en passant par la science-fiction et le film d'auteur, et a souvent permis une plus grande liberté d'expression que le cinéma traditionnel. L'animation a également servi de terrain d'expérimentation pour de nombreux cinéastes qui ont exploité ses possibilités illimitées pour représenter l'invisible, l'onirique, ou pour exprimer des émotions et des concepts abstraits qui seraient difficilement réalisables dans le cadre d'un film en prise de vue réelle.

Une technique d'animation

Le *stop-motion*

Le *stop-motion*, aussi appelé animation en volume ou image par image, est une technique qui repose sur un artisanat minutieux et une patience exemplaire. Contrairement à l'animation numérique, qui permet des modifications rapides et une fluidité apparente, le *stop-motion* nécessite de travailler chaque mouvement des personnages ou objets, image par image, pour donner l'illusion de la vie. Cette démarche artisanale confère à chaque œuvre un caractère unique, souvent décrit comme plus « organique », car chaque imperfection ou microdétail contribue à une esthétique singulière et authentique. Cette technique permet une immersion tactile que peu d'autres types d'animation offrent : l'idée de voir la matière se mouvoir ajoute une dimension palpable, presque sensible, qui rappelle à chaque spectateur·trice le travail manuel derrière toutes les scènes.



La Mariée cadavérique, Tim Burton. 2005



Vincent, Tim Burton, 1982

Des réalisateurs ont su tirer parti de cette qualité artisanale pour créer des univers à la fois poétiques et étranges. Chez Tim Burton, le *stop-motion* devient le moyen idéal pour explorer des thèmes sombres et fantastiques. Dans *Vincent* (1982), *La Mariée cadavérique* (2005) ou *Frankenweenie* (2012), chaque personnage, avec ses proportions exagérées et ses traits gothiques, prend vie de manière unique, accentuant l'étrangeté de son monde. Pour Burton, le *stop-motion* permet de travailler la matière brute comme un sculpteur, avec un souci du détail qui donne à ses personnages des textures à la fois fragiles et émouvantes. Ce procédé apporte une profondeur émotionnelle que l'on ne retrouve pas forcément dans les animations entièrement numériques, car les figurines en volume semblent dotées d'une âme, d'une présence que l'on sent réellement devant la caméra.

Wes Anderson, de son côté, utilise le *stop-motion* pour son style visuel hyper structuré, où chaque image est composée avec une précision géométrique. Dans *Fantastique Maître Renard* (2009) et *L'Île aux chiens* (2018), il exploite cette technique pour ses qualités esthétiques : l'aspect légèrement saccadé du mouvement crée un effet presque théâtral, accentuant le style souvent désinvolte et humoristique de ses films. Chaque élément de décor, chaque détail vestimentaire, est choisi avec soin pour créer des tableaux vivants qui reflètent sa vision artistique. La technique de l'animation en volume permet ici de mettre en avant le caractère « fait main », une caractéristique qui fait écho à la poésie du bricolage et au goût du détail. Anderson parvient ainsi à intégrer au récit une esthétique qui célèbre la beauté de l'imperfection et du geste artisanal.



Fantastique Maître Renard, Wes Anderson, 2009

Au-delà de ces réalisateurs contemporains, le *stop-motion* a d'abord été exploré par des pionniers comme Ray Harryhausen, dont les effets spéciaux en volume dans *Jason et les Argonautes* (1963) ont marqué les débuts de l'animation fantastique. Harryhausen voyait dans le stop-motion une manière d'amener le surnaturel dans le monde réel, en animant directement des créatures physiques. Sa technique a ouvert la voie à des mondes imaginaires ancrés dans la réalité, sans effets numériques, créant ainsi des figures mythologiques dont l'aspect tangible ajoutait au sentiment de merveilleux. Cette démarche se retrouve également chez le studio Laika, avec des films comme *Coraline* (2009) et *Kubo et l'armure magique* (2016). Les animateur-trices de Laika, en mélangeant stop-motion et impressions 3D, allient savoir-faire traditionnel et technologie moderne pour raconter des histoires visuellement captivantes qui jouent sur la frontière entre l'onirique et le réel.

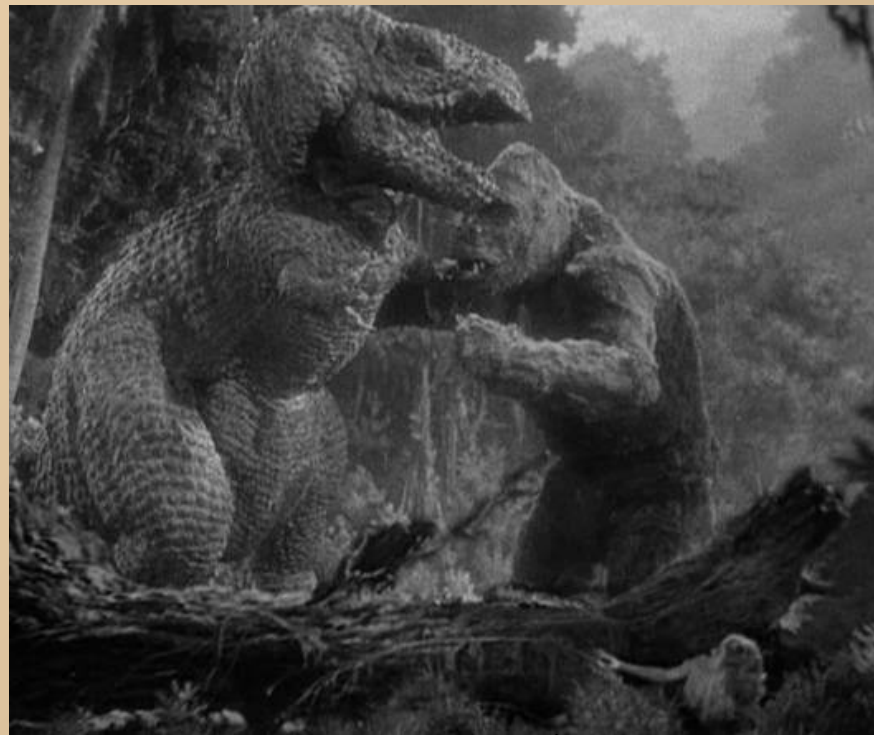


Jason et les Argonautes, Ray Harryhausen, 1963



Kubo et l'armure magique, Travis Knight, 2016

En définitive, le *stop-motion* se distingue par une philosophie centrée sur le travail manuel, l'authenticité et la patience. La technique impose un rythme plus lent que les autres formes d'animation car chaque image doit être soigneusement pensée et construite. Cette exigence temporelle confère aux films en *stop-motion* une temporalité unique : les spectateur-trices sont invité-es à savourer chaque mouvement, chaque expression, et à admirer le travail qu'implique chaque seconde d'écran. C'est une technique qui donne à voir l'animation comme un art vivant, où chaque geste et chaque mouvement sont le fruit d'un artisanat méticuleux. En cela, le *stop-motion* reste un hommage à la matérialité, à l'authenticité et à la magie du cinéma, où les objets eux-mêmes semblent prendre vie sous nos yeux.



En 1933, pour la première version de *King Kong* (Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack), on utilise le *stop-motion* pour animer les créatures, puis on les rend gigantesques en les rétroprojectant sur une toile. Les acteurs et actrices jouent ensuite devant celle-ci.

Découpage séquentiel du film

1. Générique – Une vie

Une caméra se déplace longuement dans ce qui ressemble à une décharge publique et dévoile des monceaux d'objets et de souvenirs accumulés au fil des ans.

2. La fin de Pinky (00:02:50)

Un rôle. Une vieille dame s'éteint en prononçant ses dernières paroles « Les patates ! » La jeune fille au drôle de chapeau qui l'a accompagnée jusqu'à la fin libère ensuite des escargots avant de se remémorer son enfance.

3. L'enfance de Grace (00:04:25)

Grace Prudence Patel naît prématurément peu de temps avant son frère jumeau, Gilbert. Elle possède un bec-de-lièvre et souffre d'asthme. Sa mère meurt en couche. Elle hérite de sa collection d'objets à l'effigie d'escargots et débute la sienne.

4. Gilbert (00:11:23)

Gilbert cherche à s'échapper du monde. Il protège les animaux et surtout sa sœur. Passionné de magie, il rêve de devenir artificier. Le lien qui unit les jumeaux semble indéfectible.

5. Le père Percy (00:16:22)

On en apprend davantage sur le père des jumeaux. C'était un réalisateur français de films d'animation en *stop-motion*. Il a rencontré sa femme à Paris, lorsqu'il était artiste de rue. Après un accident, il devient paraplégique et sombre dans l'alcool. Très proche et fier de ses enfants, il meurt malheureusement dans son sommeil.

6. La séparation (00:24:02)

Les services de protection de l'enfance placent les jumeaux dans deux familles d'accueil différentes, dans deux États très éloignés l'un de l'autre.

7. Canberra (00:25:35)

Grace est placée chez un couple sans enfant qui pratique l'échangisme et le naturisme. Son anxiété de séparation accentue son obsession pour les escargots.

8. Le Jardin d'Éden (00:29:07)

Gilbert, lui, se retrouve dans une famille où la bigoterie est le mode de vie. Il raconte à sa sœur, par lettres, comme sa vie est difficile et s'imaginer la retrouver un jour.

9. Cinq ans plus tard... Pinky (00:32:21)

Grace rencontre Pinky, une vieille dame excentrique qui a eu une vie incroyable et très remplie. Elle devient sa première amie et vient combler un peu le vide laissé par l'absence de Gilbert.

10. Grandir à Canberra (00:41:34)

Même si les années sont passées très vite, Grace ne parvient pas à sortir de sa coquille à Canberra. Et ce, malgré ses efforts. Elle passe beaucoup de temps avec Pinky et son obsession pour les escargots prend de plus en plus d'ampleur au fur et à mesure que le temps passe.

11. Et au Jardin d'Éden (00:45:56)

La vie de Gilbert est, elle, complètement différente. Il ne fait que tra-

vailler pour rien et tente autant qu'il peut de résister au fanatisme de sa famille d'accueil. Il espère toujours pouvoir un jour rejoindre Grace.

12. Ennui et solitude (00:52:23)

Grace, toujours assise sur un banc, continue son récit auprès de son escargot, Sylvia, au fond du jardin de Pinky. Mais l'ennui et la solitude l'emprisonnent de plus en plus.

13. L'amour à Canberra (00:56:05)

Grace fait la connaissance de son voisin, Ken, et tombe folle amoureuse. La vie prend soudainement une nouvelle couleur. Ken la demande rapidement en mariage et envoie même de l'argent à Gilbert pour qu'il puisse enfin les rejoindre. Grace envisage de s'inscrire dans une école de cinéma.

14. La tragédie (01:01:13)

Alors que les préparatifs du mariage vont bon train, Grace reçoit un colis avec les effets personnels de Gilbert. Le pauvre est mort dans l'incendie de l'église de sa famille. Ruth explique dans une lettre qu'elle l'a surpris avec son fils et qu'elle a tenté de le guérir de son homosexualité par une séance d'électrochocs qui a mal tourné.

15. Descente aux enfers (01:07:30)

Grace se laisse submergée par le chagrin. Elle prend beaucoup de poids et se fait arrêter pour avoir volé dans un magasin. Pire encore, elle découvre que son mari lui ment depuis toujours et elle le quitte.

16. Le sursaut après la pluie (01:11:49)

Pinky veille sur Grace et l'aide à combattre ses démons. Grace réalise qu'elle a toujours eu peur et décide de se prendre en main.

17. Adieu, Pinky (01:13:22)

Grace réalise que Pinky souffre d'Alzheimer. Son état se dégrade et Grace veille à son tour sur elle jusqu'à la fin. Elle répand ses cendres dans son jardin et libère les escargots.

18. Les patates! (01:17:08)

Alors qu'elle est sur le point de commettre l'irréparable, Grace comprend les dernières paroles de Pinky et déterre sa boîte à souvenir. À l'intérieur, une lettre d'adieu de la vieille dame qui lui confie son passé et lui redonne espoir.

19. Le pardon (01:24:00)

En Cour, les poursuites pour vol à l'encontre de Grace sont abandonnées. C'est l'occasion d'un nouveau départ.

20. Épilogue : Un an plus tard (01:25:21)

Après avoir suivi des cours de cinéma, Grace présente son premier film d'animation dans un festival qu'elle organise elle-même. Son film ne remporte pas un grand succès. Mais dans le public silencieux, une voix s'élève : un jeune homme lui demande si elle croit à la magie...

Extraits de critiques

Charles-Henri Ramond pour Mediafilm, octobre 2024.

Peuplée de personnages attachants et colorés incarnés par des comédiens enthousiastes, dont Sarah Snook, Nick Cave et Dominique Pinon, cette comédie surréaliste drôle et sombre à la fois est indéniablement l'une des grandes réussites du genre. Ainsi, quinze ans après le réjouissant *Mary et Max*, l'Australien Adam Elliot nous offre avec *Mémoires d'un escargot* – fruit de huit ans de labeur – une oeuvre artisanale complexe et d'une remarquable inventivité, constituée de milliers de pièces en pâte à modeler. En partie inspiré par les souvenirs d'adolescence du cinéaste, ce récit initiatique mâtiné de chronique sociale se distingue par son approche fantaisiste de thèmes graves. Le suicide, la dépression, la violence conjugale et l'exploitation des enfants sont ainsi développés au fil d'un récit lui-même ponctué de ruptures de ton adroitement négociées. Le film propose ainsi une vision mélancolique et philosophique de la vie, jamais naïve, mais jamais pessimiste non plus.

Grégory Coutaut pour Le Polyester, 23 septembre 2024.

[...] Raconté dans des décors où tout (même le ciel) est marronnasse, avec des figurines très expressives aux sourires tristes et aux yeux cernés, ce récit n'y va pas avec le dos de la cuillère sur le pathos. Le film laisse néanmoins une place importante à l'humour, grâce à de nombreux détails burlesques, fantasques et même *queer-coded*. Surtout, il donne à cet humour la bonne place : pile en équilibre délicat entre compassion poignante et bouffées d'air frais farfelues. La manière qu'a *Mémoires d'un escargot* de vouloir atteindre l'émotion n'est pas toujours subtile, mais ce conte doux amer parvient à galvaniser les cœurs autant qu'à les briser.

À lire en intégralité sur <https://lepolyester.com/critique-memoires-dun-escargot/>



1. Ces critiques sont-elles plutôt positives ou négatives ?
2. Que mettent-elles de l'avant (thèmes, aspects du film, etc.) ?
3. Qu'est-ce que le *pathos* évoqué dans la critique de Grégory Coutaut ? À quelles scènes fait-il référence et êtes-vous d'accord avec son affirmation ?
4. Si, comme Adam Elliot, vous deviez vous inspirer de souvenirs pour écrire un film, lesquels utiliseriez-vous ?

Analyses thématiques

Souvenirs, deuils et traumas

Mémoires d'un escargot dépeint, par l'animation en *stop-motion*, des thèmes de souffrance humaine souvent inédits dans le cinéma d'animation. En explorant le suicide, le deuil, la violence familiale, et l'intolérance religieuse d'une manière qui pourrait paraître inhabituellement sombre pour le genre, Elliot, comme dans ses films précédents, *Harvie Krumpet* et *Mary et Max*, choisit de rendre visibles des thèmes profondément personnels et souvent tabous. La technique du *stop-motion*, avec sa lenteur et sa minutie, contribue à intensifier la réflexion sur les traumatismes et la résilience humaine. Finalement, ces petits personnages en deviennent des humains... trop humains.

Le film s'ouvre sur un lieu jonché de fragments de vie abandonnés, et suggère la façon dont des souvenirs douloureux peuvent s'accumuler en nous. Cette vision d'objets symboliques ensevelis crée un parallèle avec le bagage émotionnel de Grace, qui traverse une existence sans cesse ponctuée de pertes et de ruptures. Chaque objet, chaque souvenir, devient un fardeau psychologique supplémentaire qui compose l'identité même des personnages. Cette ouverture rappelle d'autres films d'animation où la symbolique des objets exprime les traumatismes. Dans *Coraline* de Henry Selick les objets se transforment en instruments de manipulation. Mais alors que *Coraline* explore la peur de la perte de l'autonomie, *Mémoires d'un escargot* présente la lutte contre la dislocation familiale et identitaire, montrant que les souvenirs douloureux ne sont pas simplement des poids, mais aussi des ancres dans un monde instable.

Le deuil est omniprésent dans la vie de Grace et Gilbert. La mort de leur mère à leur naissance laisse un vide qui ne sera jamais comblé, et le film développe cette absence comme une blessure impossible à guérir. Le désir de mort, la solitude et l'incapacité à communiquer de Grace soulignent une perte qui, malgré le temps, continue de saigner, telle cette cicatrice qui marque à jamais son visage. Dans la même veine, *Mary et Max* d'Elliot abordait l'amitié épistolaire entre deux individus isolés, chacun confronté à la solitude et au rejet. Elliot explore ici de manière similaire comment le deuil peut détruire l'espoir, mais aussi comment, paradoxalement, il peut pousser les personnages vers une forme de rédemption ou de compréhension de soi. Grace incarne cette dualité : d'une part, le deuil de Gilbert la mène au bord de l'abîme, et d'autre part, il déclenche chez elle une quête de sens qui aboutit à sa première œuvre de cinéma, elle-même construite sur ses propres souvenirs dans une formidable mise en abyme.



La séparation de Grace et Gilbert, due à un système de placement infantile qui divise brutalement les fratries, illustre l'un des aspects les plus sombres de l'enfance dans *Mémoires d'un escargot*. Gilbert est envoyé dans une famille au fanatisme religieux oppressant, où il subit une violence psychologique et physique inouïe. Cette situation rappelle des récits comme celui de *Boy Erased* de Joel Edgerton (2018), qui aborde la thérapie de conversion et le rejet de l'homosexualité dans des contextes religieux. Dans le cas de Gilbert, la thérapie de conversion prend la forme de la torture physique, symbolisée par les électrochocs, que sa famille d'accueil emploie pour le « corriger ». Cette violence religieuse, qui aboutit à sa mort, révèle comment la thérapie de conversion, en plus d'être brutale, nie l'identité même de l'individu. L'animation ici n'atténue pas la gravité du sujet ; au contraire, elle crée une distance émotionnelle qui permet au spectateur de ressentir l'horreur du sort de Gilbert sans tomber dans une représentation explicitement violente.



Adam Elliot aborde également les conséquences de l'exploitation des enfants et la vulnérabilité des orphelins face aux abus. Grace, séparée de son frère, est élevée dans une famille d'accueil plus bienveillante, mais grandit malgré tout avec une anxiété profonde, symbolisée par son obsession pour les escargots. L'escargot, figure de lenteur et de résilience, incarne à la fois la fragilité et la capacité de Grace à se protéger derrière sa « coquille ». L'idée de l'enfant vulnérable, qui se réfugie dans un monde imaginaire pour se protéger des blessures de la réalité, rappelle des œuvres comme *L'Île aux chiens* de Wes Anderson, où des personnages marginalisés luttent pour leur survie en marge d'un monde hostile.

Les relations abusives et la violence conjugale sont abordées à travers le personnage de Ken, le mari de Grace, qui finit par se révéler manipulateur et déloyal. Ce cycle de relations décevantes et de ruptures souligne un autre aspect récurrent de la filmographie d'Adam Elliot : la recherche inachevée d'un lien humain authentique. Dans *Mary et Max*, les personnages s'isolent pour échapper aux

déceptions, cherchant des relations idéalisées qu'ils n'atteignent jamais. Pour Grace, Ken représente l'ultime désillusion, brisant ses derniers espoirs de stabilité après la perte de Gilbert.



Enfin, *Mémoires d'un escargot* offre une critique subtile, mais puissante du fanatisme religieux et de ses répercussions destructrices. La mort de Gilbert dans l'incendie de l'église, orchestré par une figure familiale autoritaire, symbolise la manière dont le fanatisme consume littéralement les individus. La mère d'accueil de Gilbert incarne ce dogmatisme, prêt à sacrifier son enfant pour purifier ce qu'elle perçoit comme une « anomalie ». Cette représentation de la foi perverse et de la bigoterie est traitée avec un mélange de réalisme et de grotesque qui souligne l'absurdité et la cruauté de telles croyances. La distance que permet l'animation renforce cette critique en lui donnant une portée universelle, sans tomber dans la démonstration.

Le film se conclut sur une note positive empreinte d'espoir, avec Grace qui, malgré tous ses traumatismes, parvient à transformer sa douleur en art. Le film d'animation qu'elle crée, bien qu'il n'attire pas les foules, marque un tournant dans sa vie, car il lui permet de libérer le poids des souvenirs douloureux et de transformer ses blessures en expression artistique. Cette fin rappelle l'impact cathartique que l'art peut avoir pour les individus brisés, comme dans *Persepolis* de Marjane Satrapi (2007), où l'animation est utilisée pour relater des traumatismes intimes et collectifs. Dans les deux films, l'art devient une forme de rédemption et d'affirmation de soi, permettant aux personnages de dépasser leur passé.

Ainsi, *Mémoires d'un escargot* propose une approche originale et poignante de thèmes lourds, rendus accessibles par la délicatesse de l'animation et la profondeur des personnages. Adam Elliot, par son traitement visuel et narratif unique, met en lumière la force fragile des âmes brisées qui, même dans un monde souvent impitoyable, parviennent à trouver leur propre voie vers l'espoir.

?

- 1. Comment les personnages de Gilbert et Grace font-ils face à la perte et au deuil (par exemple, de leurs parents biologiques ou de leur enfance)?**
- 2. Peut-on considérer que leurs différents traumatismes transforment leur relation?**
- 3. Qu'est-ce que le lien de jumeauté signifie pour Gilbert et Grace tout au long de l'histoire? Dans quelle mesure leur relation les aide-t-elle à surmonter leurs blessures?**

Jumellité et adelphité*

Dans *Mémoires d'un escargot*, la famille est un pilier thématique central, explorée avec une sensibilité viscérale et une nuance poignante. Le lien entre Grace et Gilbert, jumeaux unis par « deux âmes pour un seul cœur », symbolise la puissance d'un amour gémellaire inaltérable, même au milieu des pires épreuves. Depuis leur enfance marquée par l'absence maternelle et les tragédies familiales, leur lien transcende la simple adelphité : il devient un ancrage vital face aux difficultés. Gilbert, protecteur et courageux, incarne la fidélité et le sacrifice, prêt à se donner pour protéger Grace de toute souffrance, même au prix de son propre bien-être. Ce lien est renforcé par le symbole de l'anneau-escargot, une promesse d'union et de soutien indéfectible, semblable à l'anneau de mariage, mais qui relie ici les deux âmes d'une même famille.

Ce thème de la famille prend une dimension universelle en abordant la perte et la résilience. Séparés par des familles d'accueil aux valeurs opposées, Grace et Gilbert traversent des traumatismes qui renforcent leur lien, malgré la distance. Ce sentiment est intensifié par la symbolique du feu, cher à Gilbert, qui non seulement échappe aux flammes de sa famille d'accueil, mais parvient à survivre et à retrouver Grace après une traversée du désert à la fois littérale et symbolique. Comme dans *Mary et Max*, autre œuvre d'Elliot, où la relation épistolaire transcende les frontières géographiques et émotionnelles, ici, le lien familial dépasse les années et les épreuves, soulignant la force d'un attachement inébranlable.

Le film évoque ainsi le pouvoir réparateur de la réunion, apportant une conclusion cathartique où les deux âmes blessées se retrouvent enfin. Cette réunion de famille, quoique non conventionnelle, éclaire une vérité : la famille ne se définit pas seulement par les liens de sang ou par la conformité sociale, mais par la solidarité et l'amour inconditionnels. En cela, Elliot donne une vision de la famille qui ne se limite pas à la structure traditionnelle, mais qui valorise la fidélité, la compréhension et l'acceptation des faiblesses, rendant cette relation entre Grace et Gilbert à la fois universelle et profondément émouvante.



*L'adelphité est le lien de parenté qui unit les enfants nés des mêmes parents, sans distinction de genre.



Cette fin change profondément la portée du film, renforçant le thème de l'espoir au sein des ténèbres et de la résilience à travers les épreuves. La survie de Gilbert, qui réussit à échapper aux flammes, est une ultime démonstration de leur lien indéfectible, transcendé par le symbolisme de l'anneau-escargot. En tant que frère protecteur, il a offert plus que sa loyauté : il a d'abord donné son sang, supporté la douleur et résisté aux forces extérieures (les autres) qui cherchaient à les briser. Ce parcours évoque l'idée de la résilience et de l'indomptable flamme intérieure qui permet de surmonter les tragédies.

Le retour de Gilbert apparaît ainsi comme une renaissance. Comme dans d'autres œuvres d'Adam Elliot, où l'amitié ou la famille transcende les maux, cette réunion finale marque le début d'un nouveau cycle de vie pour Grace, elle-même survivante de son propre parcours de solitude et de perte. Le personnage de Gilbert, qui aimait la magie et le feu, incarne l'idée que la vie, même quand elle semble condamnée, peut être transformée et qu'une étincelle peut illuminer le chemin du retour vers ceux que l'on aime.

Il apparaît alors comme une figure de sacrifice et de dévotion fraternelle, empruntant des éléments de la symbolique christique et biblique, ce qui est cynique de la part du réalisateur quand on voit le discours sur le fanatisme tenu par le film. Dès son enfance, il accepte d'offrir son sang à sa sœur, convaincu qu'il en mourra. Ce geste illustre un premier sacrifice, un don de vie au sens quasillittéral, où il lie sa survie à celle de sa jumelle, lui offrant symboliquement sa propre essence pour pallier ses faiblesses. La conviction avec laquelle Gilbert accepte cet acte évoque un martyr d'innocence, un engagement pur qui le marque dès le début comme porteur d'un destin sacrificiel.

Gilbert « meurt » une seconde fois dans les flammes de l'incendie déclenché par sa famille d'accueil. Cet incendie, vécu comme un acte de purification extrême, signe sa libération de la violence imposée par la bigoterie de son entourage. Persécuté pour son homosexualité, il subit des électrochocs comme thérapie de conversion, une crucifixion psychologique où il doit renier son identité, rappelant les souffrances imposées aux figures christiques au nom de la rédemption. Ce feu dévastateur, mais symboliquement purificateur, le voit renaître en étant expulsé de cette souffrance par un saut de foi et de survie : une résurrection symbolique.

Après cette « mort », Gilbert s'engage dans une « traversée du désert » pour retrouver Grace, un parcours de détermination dont on ne saura rien. Ce chemin le rapproche du pèlerin biblique, renforçant l'idée que sa foi en l'amour gémellaire guide chacun de ses gestes. Grace et Gilbert forment alors un duo empreint de mythologie, unis par une « âme pour deux cœurs. » Leurs liens vont au-delà du simple attachement : ils incarnent une forme d'amour sacrificiel où chacun se donne sans réserve à l'autre. La promesse matérialisée par l'anneau en forme d'escargot est comme une alliance éternelle, une promesse finalement tenue.

Analyse d'une séquence

La séquence d'ouverture

La scène d'ouverture est un plan-séquence labyrinthique à travers des montagnes d'objets hétéroclites. Elle marque un moment dense qui donne immédiatement le ton du film et se veut un véritable miroir de la psyché de Grace tout en étant un hommage à la complexité humaine. Ce qui pourrait sembler être au départ une traversée d'une décharge publique prend peu à peu une dimension plus significative et symbolique : cet amas d'objets éparpillés révèle en fait (mais on ne le saura que plus tard) les souvenirs et fragments de vie des personnages. En introduisant cette collection d'objets, les créateur-trices du film mettent en avant la relation des personnages à leur environnement matériel et aux symboles qui jalonnent leur histoire, mais offrent aussi une sorte de rétrospective de l'univers du film, un musée intime, où chaque objet incarne une part du récit et des drames qu'il contient.



La caméra nous dévoile des indices visuels : des escargots sous différentes formes, des photos, un ballon de rugby, un bonhomme en pain d'épice, des boîtes de conserve, des cadres et objets qui portent chacun des traces de personnages du film, de leurs habitudes ou de leurs obsessions. Ce foisonnement de souvenirs semble sans fin, comme si Grace, incapable de se défaire des éléments de son passé, recréait son monde en fragments matériels. À travers cette scène, le réalisateur souligne une forme de mémoire matérielle qui capture les instants d'une vie — mais ce faisant, révèle aussi une psyché envahie par les résidus du passé. L'accumulation devient alors une allégorie : ces objets ne sont pas là par hasard, ils traduisent les souffrances et espoirs refoulés des personnages et en particulier de Grace.



L'animation ici fonctionne comme une mise en abyme du processus de création, à la manière d'un musée imaginaire où chaque accessoire a été minutieusement conçu, fabriqué et positionné pour figurer à l'écran. La caméra, dans sa traversée, semble errer parmi les débris d'une mémoire collective, comme pour nous inviter à un voyage à travers les traces laissées par les événements et les relations entre les personnages. C'est un hommage aux objets eux-mêmes, qui ne sont pas de simples accessoires, mais des capsules temporelles, chargées des émotions et des épreuves traversées par Grace, Gilbert, et les autres personnages.

Ce plan-séquence ne fait pas que traverser des objets, il expose le poids des souvenirs qui ne trouvent pas de répit, un trouble où le matériel devient une extension de soi, où la collection est une tentative de reconstituer une mémoire morcelée. La télévision, les mégots de cigarettes, la graisse de canard, tous ces objets renvoient à des souvenirs précis, comme des morceaux d'âme que Grace tente de préserver. Ils servent à rappeler l'amour, la douleur, et les relations tissées avec ceux qui l'entourent. Grace utilise ces objets pour construire un univers où elle trouve refuge, un monde où chaque élément porte le témoignage d'une époque, d'une émotion, ou d'une personne. Par cette accumulation, le film souligne la capacité de chacun à recréer un univers à partir de fragments de vie, en affirmant que derrière chaque collection, il y a une histoire, un traumatisme, ou une joie qui s'ancre dans le tangible.



Le thème musical, qui reviendra plusieurs fois dans le film en tant que celui de Grace, accompagne cette exploration visuelle, et confère un caractère onirique à l'expérience. Elle invite le spectateur à plonger dans un espace presque sacré, à la frontière entre le réel et l'imaginaire.

En progressant, la caméra nous permet de découvrir d'autres objets plus personnels, comme les dessins d'escargots et des symboles de collection propres à Grace, figure de marginalité qui accumule ces objets comme on garde des trésors, des ancrages de mémoire et d'identité. Chaque élément raconte ainsi une part de sa vie et symbolise sa quête de réconfort dans un monde souvent hostile et instable. La présence des coquilles d'escargots, en particulier, rappelle son attachement à cet animal et à ce qu'il

symbolise pour elle : la lenteur, la persévérance, mais aussi la protection et la résilience. Cette « décharge » apparaît dès lors comme une projection de son esprit, un endroit où les souvenirs et les blessures intimes se manifestent sous forme d'objets accumulés.



L'accumulation d'objets liés à des personnages secondaires comme Pinky, le père ou les parents d'accueil crée une toile de fond qui suggère également les conditions difficiles de leur vie quotidienne, peuplée de difficultés et de traumatismes. La graisse de canard, le cendrier, ou encore les bouteilles d'alcool illustrent la dure réalité de leur quotidien, à travers des éléments qui incarnent des vices, des faiblesses et des tentatives d'évasion. Ce décor matérialise ainsi la fragilité humaine et l'attachement des personnages à des objets futils ou incongrus qui les relient à leur passé. Ces objets épars rappellent le poids des souvenirs et la difficulté de s'en détacher, un thème récurrent dans le film qui s'intègre pleinement à la quête identitaire et émotive de Grace et Gilbert.



Cette scène d'ouverture est donc aussi un exercice de style, où le réalisateur explore la matérialité des souvenirs dans un langage visuel. La caméra erre comme pour nous rappeler que cette accumulation excessive, ce « trop-plein » d'objets, peut parfois combler des vides émotionnels plus profonds. Mais alors que l'espace semble se rétrécir sous le poids des objets, un malaise s'installe : la collection devient oppressante et la mémoire une prison. L'attachement aux reliques est un poids qui empêche de se tourner vers l'avenir, comme le soutiendra Pinky dans son message d'adieu à Grace à l'extrême fin du film. Le réalisateur construit ici une scène qui transcende le simple générique : il tisse une toile d'objets, de souvenirs et de symboles pour exprimer la complexité des liens affectifs et de la souffrance.



La dernière image, celle d'une coquille d'escargot géante, résume en quelque sorte cette quête. L'escargot, symbole de lenteur, porte sur son dos un monde entier, comme Grace porte avec elle le poids de ses souvenirs, refusant de les laisser derrière elle. Ce symbole, et le titre qui apparaît alors suggèrent l'idée que même si les souvenirs sont lourds, ils font partie intégrante de notre identité. L'escargot, en retraçant chaque étape de sa vie, chaque fragment d'existence, trouve sa manière d'avancer, malgré le poids qu'il transporte.

Cette ouverture est ainsi une introduction magistrale à la richesse thématique du film, nous préparant à une exploration de la mémoire, du traumatisme et de la résilience. Elle invite à réfléchir à notre propre rapport aux objets, à ce que nous décidons de conserver ou de laisser derrière nous, et à ce que ces choix révèlent de notre per-

sonnalité. *Mémoires d'un escargot* nous engage dès le départ dans une introspection sur la façon dont le passé façonne le présent, et cette première scène agit comme un miroir de la quête de Grace, mais aussi de notre propre attachement aux choses, comme autant de fragments de notre existence.



1. Pourquoi pensez-vous que Grace ressent le besoin de garder autant d'objets autour d'elle?
2. Quel rôle joue l'escargot dans le film et en particulier dans le générique?
3. Comment cette séquence prépare-t-elle les spectateur-trices aux thèmes du film?

Analyse d'un procédé

La voix hors champ

Dans *Mémoires d'un escargot*, la voix hors champ (ou *voix-off*) occupe une place centrale en tant qu'outil narratif guidant les pensées et souvenirs de Grace. À travers la voix de cette dernière, qui s'adresse à son escargot Sylvia comme à un confident intime, nous découvrons son passé, ses peurs, et ses espoirs. Le film acquiert ainsi un caractère autobiographique et introspectif. Ce procédé de voix hors champ agit comme un pont entre le passé de Grace et son présent, nous permettant de saisir ses émotions et de comprendre son parcours marqué par le deuil, le traumatisme et la résilience. L'usage de la *voix-off* dans ce contexte devient plus qu'une simple narration : il symbolise l'isolement émotionnel de Grace, la *voix-off* étant la seule à vraiment exprimer ses pensées, souvent inaccessibles aux autres personnages. Elle participe également au procédé de mise en abyme qui structure le film : en se confiant à Sylvia, Grace devient à la fois l'héroïne de son histoire et sa propre narratrice, brouillant la frontière entre spectatrice et actrice de sa vie. Frontière qui sera encore davantage mise à mal lorsqu'à la fin du film Grace mettra en scène sa propre histoire dans un film en image par image.

Le recours à la voix hors champ est courant au cinéma pour plonger le public dans l'intériorité des personnages. Elle peut fonctionner comme un guide pour suivre leur évolution psychologique ou, comme ici, une confession, nous rendant témoins de leur développement et de leur histoire personnelle. Par moments, les lettres de personnages comme Pinky ou la mère de Gilbert introduisent d'autres *voix-off*. Ces voix, tout en permettant un

dialogue entre le passé et le présent, ajoutent des perspectives extérieures au récit personnel de Grace. La lettre d'adieu de Pinky, si elle nous en apprend davantage sur son passé, permet surtout de redonner espoir à Grace et de nous mener vers la résolution finale.

La voix hors champ donne donc un cadre émotionnel et symbolique aux souvenirs de Grace, permettant aux spectateur-trices de mieux comprendre les subtilités de sa vie. Ce procédé donne aussi une dimension littéraire au film en empruntant au genre épistolaire, reliant ainsi l'expérience de chaque personnage au fil conducteur de la narration de Grace. En ancrant le film dans cette continuité de voix, le réalisateur crée un récit où chaque parole renforce la thématique centrale du souvenir et de l'importance de l'expression intime.



Analyse d'un motif

L'escargot et la spirale

Le motif de l'escargot et de la spirale joue un rôle central, tant dans la symbolique visuelle que dans la structure narrative du film. L'escargot, omniprésent tout le long, est étroitement lié au personnage de Grace, marquant ses interactions avec le monde et les autres personnages. Dès le titre, l'escargot s'impose comme un motif identitaire : il représente la fragilité, le repli sur soi, et la lenteur avec laquelle Grace navigue dans sa vie marquée par des traumatismes et des pertes. L'escargot, par sa nature, est à la fois un être vulnérable et résilient, portant sa maison sur son dos et se réfugiant dans sa coquille lorsqu'il est menacé. Ce trait est transposé chez Grace, qui se replie souvent sur elle-même et adopte des mécanismes de défense face à l'adversité, qu'il s'agisse de la perte de ses proches ou des défis de sa vie en famille d'accueil.



La spirale, motif inscrit à même la coquille de l'escargot, est également un élément récurrent, évoquant à la fois le mouvement circulaire de la mémoire et l'enfermement psychologique. La narration elle-même adopte cette forme spiralaire : le film commence par la mort de Pinky et boucle la boucle lorsque le récit rétrospectif de Grace, ses mémoires, rejoint cet événement traumatique. Notons que, curieusement, la spirale inscrite sur la coquille de l'escargot Sylvia, à qui elle s'adresse, est précisément inversée. Ce retour sur soi souligne l'idée de la mémoire qui se replie, mais aussi de la progression douloureuse vers une résolution, un processus introspectif nécessaire à la guérison de Grace. La spirale, en tant que motif, est visible dans de nombreux éléments : les moustaches du père, les dessins, et même les objets de la collection de Grace sont marqués de cette forme.





La figure de l'escargot est introduite par la mère de Grace, un personnage absent, mais fondamental dans la construction identitaire de l'héroïne. Lors d'un des nombreux retours en arrière sur lesquels le film est construit, on la voit vêtue d'une robe parsemée d'escargots, symbolisant dès lors sa fascination pour ce mollusque et son influence sur sa fille. La mère est un écho permanent, sa seule apparition est marquée par une rencontre marquante à Paris, où elle arbore fièrement ce motif qui deviendra l'emblème de Grace. La transmission des objets liés aux escargots, tels que la bague en forme d'anneau-escargot offerte à Gilbert, témoigne de l'empreinte durable de cette obsession sur Grace, qui tente de s'accrocher à ces symboles comme à des reliques d'une enfance marquée par l'absence maternelle.



Le motif de la spirale prend une signification supplémentaire lorsque l'on observe l'histoire de Sylvia, l'escargot que Grace choisit pour confident. Nommé d'après Sylvia Plath, autrice célèbre pour ses écrits introspectifs et sa lutte contre la dépression, l'escargot devient un miroir des états d'âme de Grace. Comme Plath, Grace est une figure qui oscille entre la lumière et l'ombre, la vie et la mort. L'escargot Sylvia est le témoin silencieux des confessions de Grace, ancrant le récit dans une dimension poétique et symbolique où chaque mot devient une tentative de survie. Un des aspects comiques du film repose, de plus, sur la lenteur avec laquelle l'escargot avance tout au long du récit de Grace. Sa spirale, inversée rappelons-le, représente ici non seulement l'enfermement de Grace dans ses souvenirs et ses traumatismes, mais aussi la possibilité d'une réécriture, d'une réappropriation de son histoire pour avancer.

Les objets en forme d'escargots, présents tout au long du film, servent de rappels tangibles de cette fixation héritée. On trouve des statues, des cadres, et même un savon marqué d'une spirale, des vestiges du passé que Grace accumule, conservant ainsi une connexion avec sa mère et son enfance. Mais cette connexion est tout autant une prison, ce que ne manquera pas de lui rappeler Pinky dans sa lettre d'adieu. Alors, dans un geste libérateur et cathartique, à la fin du film, Grace décide de se débarrasser de la plupart de ses possessions, à l'exception de son chapeau d'escargot, en les jetant dans les flammes, élément affilié à son frère. Ce choix symbolise un compromis : elle accepte de laisser derrière elle le poids de sa collection, mais conserve ce qui a été façonné par son père, un objet qui la relie à la fois à ses racines et à sa résilience.



La spirale, tout en représentant le retour constant aux mêmes souvenirs douloureux, devient un symbole d'évolution et de mouvement. À la manière d'un escargot qui avance lentement, Grace progresse, sortant de sa coquille à la toute fin du récit pour affronter le monde extérieur. Ce motif illustre l'idée que la guérison n'est pas linéaire, mais complexe et sinueuse, marquée par des moments de repli et de réouverture.



Finalement, l'escargot change de symbolique et devient le motif ultime de l'acceptation de soi et de la mémoire. Lorsque Grace raconte sa vie à Sylvia, elle transforme ce qui était autrefois un symbole de fragilité et d'isolement en un acte de narration, un moyen de se réapproprier son histoire et d'en faire quelque chose de créatif. La spirale de la coquille devient alors non seulement une représentation de l'enfermement, mais aussi une figure de renaissance, permettant à Grace de réconcilier son passé et son présent.

Pour aller plus loin...

À l'issue du visionnement du film, on pourra lancer des réflexions à partir de ces questions (au choix de l'enseignant-e) :

- Comment le lien entre Grace et l'escargot symbolise-t-il sa relation avec sa mère, malgré l'absence physique de celle-ci dans sa vie ?
- En quoi le choix de conserver son chapeau escargot à la fin du film, tout en se débarrassant des autres objets, symbolise-t-il la transformation de Grace et sa capacité à avancer ?
- Comment la référence à Sylvia Plath, par le nom de l'escargot, enrichit-elle la compréhension de la thématique de la douleur et de la création artistique dans le film ?
- Avez-vous vu les références explicites à la littérature dans le film (*Mémoires d'une Geisha*, *Sa Majesté des mouches*, etc.) ? Listez-les et faites des recherches : comment enrichissent-elles la compréhension des thèmes et des personnages ?
- Comment le film utilise-t-il le procédé de la mise en abyme (notamment à travers le film réalisé par Grace) pour refléter les thèmes de la mémoire et de la reconstruction de soi ?
- En quoi la représentation des objets accumulés et leur symbolisme contribuent-ils à une réflexion sur le lien entre mémoire et matérialité dans le film ?
- Comment le film aborde-t-il la notion de résilience à travers ses personnages et leurs relations, notamment entre Grace et Gilbert, et comment cela reflète-t-il des réalités sociales plus larges ?
- Quel est le rôle de la voix hors champ dans la structure narrative du film, et comment contribue-t-elle à créer une atmosphère intime tout en permettant une distance critique sur les événements racontés ?

La musique

La musique du film a été composée par Elena Kats-Chernin, célèbre compositrice australienne de musique classique. Connue pour la richesse mélodique et la fantaisie de ses œuvres, elle s'est parfaitement alignée avec l'atmosphère émotive et mélancolique de l'histoire de Grace. Elena, touchée par ce personnage solitaire et tourmenté, a composé l'essentiel de la bande originale en un temps record, travaillant au cœur d'un studio dynamique. Son talent s'est exprimé à travers des thèmes puissants qui mettent en lumière les émotions complexes du film.

L'Australian Chamber Orchestra et le chœur Cantillation ont apporté une interprétation vibrante à la partition, tandis que la soprano Jane Sheldon a offert une profondeur émotionnelle supplémentaire en prêtant sa voix au thème principal de Grace (qu'on entend dès le générique d'ouverture). La collaboration avec ces artistes a permis à la musique de transcender les images, enrichissant chaque scène avec des mélodies amples et émouvantes. La bande originale contribue ainsi à sublimer les moments forts du film, ajoutant une dimension sonore essentielle à l'expérience cinématographique de *Mémoires d'un escargot*.



« Alouette » (XIXe siècle)



Dans *Mémoires d'un escargot*, l'utilisation de la comptine « Alouette » prend une dimension particulièrement troublante lorsqu'on s'attarde sur ses paroles. Connue comme une chanson pour enfants, elle commence de manière ludique avec des répétitions entraînantes : « Alouette, gentille alouette, je te plumerai. » Cependant, derrière cette mélodie apparemment innocente se cache une violence surprenante. La comptine décrit en détail l'acte de plumer l'oiseau, partie par partie : « Je te plumerai la tête... les ailes... le dos... » Ce processus de déconstruction physique, répété de façon mécanique, illustre une brutalité insidieuse, en total contraste avec l'image douce de l'enfance souvent associée à la chanson.

Cette violence latente fait écho aux expériences de Grace et Gilbert dans le film. Leur enfance, bien que ponctuée par des moments de légèreté, est marquée par la douleur d'une séparation forcée, un père alcoolique, et un environnement familial complexe. Ainsi, la comptine devient le symbole de cette dualité : la façade joyeuse de l'enfance cachant des traumatismes sous-jacents. Le fait que cette chanson soit chantée par leur père accentue encore la tension entre le jeu enfantin et la réalité violente, rappelant que le monde des enfants n'est pas toujours protégé de la dureté de la vie adulte. De plus, « Alouette » n'est pas réellement une comptine destinée aux enfants, malgré sa popularité dans ce cadre. Ses origines remontent à une époque où elle servait davantage de chant de travail ou de divertissement pour les adultes, évoquant des pratiques plus ancrées dans le quotidien rural ou les tâches domestiques. Le fait de l'intégrer dans un récit comme *Mémoires d'un escargot*, où les thèmes de la perte et du trauma sont omniprésents, dévoile la nature complexe de cette chanson, à la fois enjouée et cruelle, tout comme la vie de Grace, marquée par des souvenirs douloureux et contradictoires.

*« Alouette, gentille alouette,
Alouette, je te plumerai. »*

Atelier pratique

Il est facile de créer un court métrage en *stop-motion* de deux minutes en utilisant des objets du quotidien ou des personnages en papier, pâte à modeler, ou tout autre matériau facilement disponible.

Pour cela, il vous faut :

- Un appareil photo, une tablette ou un téléphone avec appareil photo (si possible, installer une application de *stop-motion* gratuite comme Stop Motion Studio).
- Un trépied ou un support stable pour maintenir l'appareil immobile.
- Des objets pour les personnages : figurines, jouets, personnages découpés en papier/carton, pâte à modeler, etc.
- Papier et crayons pour planifier les mouvements des personnages.
- Une table ou surface plate pour poser les objets à animer.
- Un éclairage simple (lampes de bureau, lumière naturelle).



Pour vous accompagner dans cette démarche de création cinématographique, vous pourrez trouver sur parlecinema.ca de nombreux conseils d'écriture, de réalisation ainsi que de montage.

Nous proposons également des documents techniques à imprimer qui vous permettront de travailler l'écriture scénaristique et d'organiser le tournage de vos élèves.

Étapes de l'activité :

- Choisir une histoire simple :
 - Avant de commencer l'animation, les élèves doivent imaginer une courte histoire avec un début, un milieu, et une fin. Le scénario peut être simple, comme un objet qui se déplace dans une pièce, une rencontre entre deux personnages, ou une petite aventure.
 - Bien rappeler qu'environ deux minutes représentent entre 240 à 300 images.
- Créer les personnages et les décors :
 - Les élèves choisissent leurs personnages : cela peut être des objets du quotidien (crayons, gommes, jouets) ou des personnages en pâte à modeler, en papier ou en carton.
 - Ils peuvent aussi fabriquer un décor simple à l'aide de feuilles de papier, d'un fond coloré, ou utiliser des éléments trouvés dans la classe.
- Installer le matériel de tournage :
 - Placer l'appareil photo, le téléphone ou la tablette sur un trépied ou un support stable pour que l'angle de la caméra reste le même durant toute l'animation.
 - Ajuster l'éclairage pour éviter les ombres indésirables et garder la scène bien éclairée tout au long de l'animation.

- Planifier les mouvements :
 - Avant de commencer à prendre des photos, discuter des mouvements des personnages avec les élèves. Les encourager à planifier chaque mouvement : où les personnages vont, ce qu'ils feront, etc.
 - Leur rappeler que chaque mouvement doit être très petit pour que l'animation soit fluide (chaque photo correspond à une fraction de seconde).
- Prendre les photos (séquence d'animation) :
 - Prendre une photo pour chaque petite étape du mouvement. Les mouvements doivent être minimes (de un à deux centimètres maximum à la fois).
 - Par exemple, pour faire marcher un personnage, on déplace légèrement les jambes ou le corps d'une photo à l'autre.
 - Répéter ce processus jusqu'à ce que la séquence de l'histoire soit complète. L'objectif est d'obtenir environ 12 à 15 images pour chaque seconde de film.
- Ajouter du son (optionnel) :
 - Une fois l'animation terminée, les élèves peuvent enregistrer des sons ou des dialogues pour accompagner leur film, soit avec l'application, soit en le faisant après le montage.
 - Ils peuvent également choisir une musique libre de droits ou créer des effets sonores avec des objets de la classe.

- Montage et lecture :
 - Assembler les images dans une application de montage (comme l'application de *stop-motion* utilisée) pour former un film continu.
 - Ajuster la vitesse si nécessaire, ajoute des titres ou des crédits, et visionner le résultat final avec la classe.

Variante simple

Si le temps est limité, l'activité peut se concentrer sur une scène encore plus courte (30 secondes à une minute), où les élèves animent simplement un objet du quotidien (par exemple, un crayon qui « marche » ou un jouet qui bouge tout seul) pour comprendre les bases de l'animation.



Filiations : Enfances difficiles

Mémoires d'un escargot s'inscrit dans une lignée de films d'animation marquants qui explorent la complexité des liens familiaux, l'enfance difficile, et la séparation entre frères et sœurs, souvent imposée par les circonstances de la vie. Parmi eux, *Ma vie de Courgette* (2016) de Claude Barras partage des similitudes profondes avec le film d'Elliot, notamment par la manière dont les protagonistes se confrontent à la perte et à l'isolement, tout en se tournant vers des liens fraternels de substitution pour survivre à leurs traumatismes.

Dans *Ma vie de Courgette*, Icare, surnommé « Courgette », se retrouve en foyer après la mort accidentelle de sa mère. Perdu, abandonné, il doit reconstruire une forme de famille parmi les autres enfants du foyer, qui partagent tous des histoires marquées par des blessures



Ma vie de Courgette, Claude Barras, 2016

profondes et des ruptures familiales. Comme Gilbert et Grace, Courgette découvre que les relations peuvent devenir une source de soutien et de résilience, même dans des contextes de désespoir et de perte. Bien que les deux films diffèrent dans leur style visuel, tous deux exploitent une animation en stop-motion qui amplifie leur aspect artisanal et leur esthétique de l'intime, créant un lien de proximité avec le public et une impression d'authenticité, comme si chaque mouvement des personnages représentait leur fardeau émotionnel.

Mémoires d'un escargot et *Ma vie de Courgette* traitent tous deux de la séparation forcée entre des frères et sœurs, et de la quête de retrouvailles ou de réconciliation. Dans *Mémoires d'un escargot*, Gilbert et Grace, nés dans des circonstances difficiles et traumatisantes, sont séparés et placés dans des familles d'accueil éloignées, perdant ainsi leur unique repère affectif. De la même manière, dans *Ma vie de Courgette*, les enfants du foyer ont perdu leur famille biologique et doivent construire un nouvel équilibre ensemble, devenant des frères et sœurs de cœur. Ces séparations imposées par des adultes indifférents ou malveillants sont au centre des traumatismes des personnages. Loin d'être de simples épreuves, elles deviennent des blessures qui marquent durablement leur vision du monde et influencent leur capacité à faire confiance aux autres.

Dans ces récits, le thème de l'enfance volée par les adultes ou les institutions est aussi très présent. Les enfants des deux films doivent grandir rapidement, confrontés à des réalités dures et souvent incompréhensibles. En ce sens, *Mémoires d'un escargot* et *Ma vie*



Le Tombeau des lucioles, Isao Takahata, 1988

de Courgette appartiennent à un courant de films d'animation qui, loin de se limiter à un public enfantin, abordent les questions existentielles et les drames sociaux à hauteur d'enfant, mais avec une profondeur qui touche les spectateurs et spectatrices adultes. Les liens fraternels ou d'amitié profonde, créés pour résister aux traumatismes, deviennent des refuges dans un monde où les adultes, bien souvent, ne parviennent pas à protéger les plus jeunes.

D'autres films d'animation explorent également ces thématiques. *Le Tombeau des lucioles* (1988) d'Isao Takahata, bien que situé dans un contexte historique différent, montre également l'amour fraternel face aux horreurs de la guerre. Dans ce film, Seita et Setsuko, un frère et une sœur, tentent de survivre seuls après avoir perdu leurs parents lors des bombardements sur le Japon pendant la Seconde Guerre mondiale. La guerre, ici, sépare non seulement les familles, mais détruit également l'enfance, forçant les personnages à se battre pour leur survie tout en essayant de préserver leur lien fraternel. Bien que *Mémoires d'un escargot* prenne place dans un cadre plus moderne, la lutte de Gilbert et Grace pour se retrouver et se soutenir résonne avec l'intensité de la relation de Seita et Setsuko, symbolisant le lien indestructible qui unit les frères et sœurs même face à l'adversité.

Persepolis (2007) de Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud est une autre œuvre d'animation marquante qui, bien que moins centrée sur la fraternité, explore la thématique de l'enfance, du trauma et de la perte de repères familiaux. Le film suit Marjane, une jeune fille qui grandit en Iran pendant la révolution islamique. Elle est forcée de quitter sa famille et son pays pour sa sécurité, traversant ainsi une séparation douloureuse. Comme Grace dans *Mémoires d'un escargot*, Marjane vit l'exil, l'isolement et le besoin de reconstruire son identité en dehors de son environnement familial. Les expériences traumatisantes de guerre et de perte d'un monde connu, combinées au regard lucide et souvent désabusé de l'enfance, inscrivent *Persepolis* dans cette filiation de récits où les jeunes protagonistes doivent faire face à des réalités sombres et complexes, cherchant à survivre émotionnellement et à préserver leur identité malgré la rupture familiale.

En associant des techniques d'animation minutieuses et des thèmes graves, *Mémoires d'un escargot* s'intègre dans une longue tradition d'œuvres explorant les traumatismes et les liens fraternels de manière douce-amère. Ce type de narration permet de créer une réflexion sur l'enfance et la famille, interpellant les spectateurs et spectatrices sur des questions de résilience, de solidarité et d'espoir, même dans les circonstances les plus sombres.



Persepolis, Marjane Satrapi et Vincent Paronnaud, 2007

Des films pour prolonger la réflexion

L'univers d'Adam Elliot

L'univers cinématographique d'Adam Elliot, bien que limité à cinq courts et moyens métrages et deux longs-métrages, est immédiatement reconnaissable par son style visuel unique et sa narration envoûtante. À travers une animation en volume faite d'argile et de détails minutieux, chaque œuvre propose un voyage dans la vie de personnages atypiques, souvent dépeints avec une grande sensibilité. Avec des traits de caractère particuliers, marqués par des traumatismes, des troubles physiques ou mentaux, Elliot crée un univers cohérent, où chaque film semble faire écho aux précédents, comme s'ils appartenaient tous au même monde introspectif, décalé et poignant, à la manière des œuvres de Tim Burton. En explorant les thèmes de l'amitié, de la solitude, de l'acceptation de soi et des épreuves de la vie, l'univers d'Elliot constitue un terrain fertile pour des discussions approfondies sur la nature humaine.

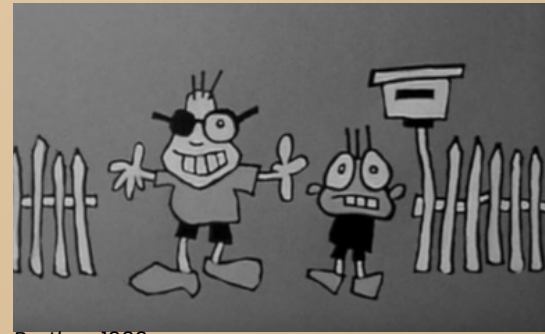
Dans *Uncle*, *Cousin*, *Brother* et *Harvie Krumpet*, ses premières « clayographies », Elliot dépeint des récits simples, mais intensément personnels, racontés à travers une voix hors champ qui déroule la vie de personnages dans une succession d'anecdotes à la fois comiques et tragiques. Ces récits sont souvent empreints de moments absurdes, avec une pointe d'ironie, où des éléments comme l'alcool, le handicap, et les déboires familiaux prennent une place centrale. Dans ces films, les personnages, aussi imparfaits soient-ils, sont attachants, d'autant plus que la narration et le rythme des anecdotes les rendent profondément humains, souvent en quête d'amour ou d'acceptation. Le monde d'Elliot se distingue aussi par ses caractéristiques visuelles : des palettes en gris, noir, beige et rouge, des personnages presque muets, et une voix-off omniprésente qui se confond parfois avec celle du réalisateur lui-même, renforçant un côté autobiographique et floutant la frontière entre réalité et fiction.



Uncle, 1996



Cousin, 1998



Brother, 1999



Harvie Krumpet, 2003

Son œuvre majeure, *Mary et Max* (2009), pousse encore plus loin cette exploration de la solitude et de l'amitié. En racontant l'histoire d'une correspondance entre Mary, une jeune fille australienne isolée, et Max, un homme new-yorkais atteint du syndrome d'Asperger, Elliot creuse des thématiques déjà présentes dans ses courts-métrages, mais cette fois avec plus de profondeur et de complexité. Ici, la maladie mentale, la dépression, l'exclusion sociale, et la différence sont abordées avec un réalisme poétique, enrichi par des touches d'humour noir et des références culturelles. *Mary et Max* sont des versions abouties de personnages explorés précédemment dans ses autres œuvres (on en retrouve les prototypes surtout dans *Harvie Krumpet*), mais le film, avec sa durée plus longue, permet d'explorer plus en profondeur la vulnérabilité de chacun. La fin du film, à la fois tragique et touchante, laisse une impression de mélancolie qui traverse toute l'œuvre d'Elliot.



Mary et Max, 2008



Ernie Biscuit, 2015

Dans *Ernie Biscuit* (2015), Elliot continue d'explorer ses thèmes de prédilection. Ernie, un taxidermiste sourd et maladroit, fait écho aux anti-héros précédents d'Elliot par ses mésaventures et son excentricité. Ce moyen-métrage met en avant le motif du handicap et de l'isolement, tout en ajoutant une dose d'humour absurde et d'espoir, une touche plus optimiste par rapport aux fins souvent pessimistes des autres œuvres d'Elliot. Ce film se distingue aussi par la présence marquée des animaux, fidèles compagnons des personnages, et d'une certaine influence créative, reflet du talent de l'auteur pour créer des personnalités singulières à partir de situations universelles.

Lorsqu'on (re)voit les films précédents d'Adam Elliot, on constate que *Mémoires d'un escargot* revisite aussi plusieurs éléments des œuvres précédentes d'Elliot : le harcèlement scolaire vu dans *Cousin*, le père acrobate et alcoolique de *Brother*, et le besoin de trouver un sens à la vie malgré les épreuves et les pertes évoquées dans *Uncle* à travers une réplique portant sur l'inexorable linéarité de l'existence qui pourtant ne peut se regarder qu'en arrière. On retrouve déjà, en gestation, cette spirale narrative du film qui se termine en un retour au point de départ, lorsque Grace se confie à son escargot Sylvia, renforçant l'impression d'un cycle répétitif et introspectif, qui caractérise l'ensemble de l'œuvre d'Elliot.

À travers ses films, Adam Elliot parvient à créer une atmosphère où chaque élément visuel et narratif contribue à l'élaboration d'un univers riche et cohérent. Ses personnages, malgré leurs faiblesses et leurs handicaps, dégagent une force tranquille, cherchant à donner un sens à leur existence dans un monde qui ne les comprend pas toujours. Avec des histoires racontées à la première personne et des personnages qui semblent, d'une certaine manière, tous reliés, Adam Elliot ouvre une porte vers une réflexion profonde sur la condition humaine.



L'OEIL CINÉMA propose également des fiches d'activités autour du film *Mary et Max*. Retrouvez-les sur notre site, dans l'onglet Films au programme de L'OEIL CINÉMA (cinemasparalleles.qc.ca).



Ces questions peuvent servir à prolonger le travail sur le film ou être utilisées pour mener une préparation à la projection :

- **Quelle place occupent la différence et le handicap dans les films d'Adam Elliot, et comment ces thèmes influencent-ils notre perception des personnages ?**
- **En quoi le style visuel et le choix de l'animation pas à pas influencent-ils l'atmosphère et l'expérience des spectateur·trices dans les films d'Adam Elliot ?**
- **Comment la voix hors champ participe-t-elle à la construction de l'univers d'Adam Elliot et à l'évolution de ses personnages ?**
- **Pourquoi peut-on dire que les films d'Adam Elliot forment un univers cohérent, avec des thèmes et des motifs qui reviennent sans cesse (animaux, alcool, amitié, solitude) ?**
- **Comment l'humour et la tragédie se mêlent-ils dans les films d'Adam Elliot pour créer des personnages à la fois touchants et drôles malgré leurs difficultés ?**

Sélection bibliographique

Olivier Cotte, *Le grand livre des techniques du cinéma d'animation : Écriture, production, post-production*, Dunod, 2024 (2e édition).

Sébastien Denis, *Le cinéma d'animation : Techniques, esthétiques, imaginaires*, Armand Colin, 2017 (3e édition).

Xavier Kawa-Topor et Philippe Moins, *Stop motion : Un autre cinéma d'animation*, Capricci, 2020.

Melvyn Ternan et Olivier Cotte, *Créez vos propres animations en Stop Motion : Équipement, animation, prise de vue, montage et diffusion*, Dunod, 2021.

L'auteur du guide

Mathieu Pierre est docteur en études cinématographiques spécialisé dans les séries télévisées et les représentations de genres. Sa thèse intitulée *De la sérialité à la série télévisée fantastique* analyse les figures et paradigmes du fantastique dans leurs déplacements transmédiatiques. Il a enseigné, en France, pendant plus d'une dizaine d'années la littérature et le cinéma au secondaire et à l'université. Il est l'auteur de plusieurs articles universitaires portant sur les séries télévisées et sur les différents types de regard au cinéma.

Il émigre au Québec en 2021 pour poursuivre une autre de ses passions : l'écriture de fiction. Il est depuis 2023 le coordonnateur de L'OEIL CINÉMA au sein de l'Association des cinémas parallèles du Québec. Il y apporte son expertise, tant sur les plans didactique et pédagogique, que sur le cinéma populaire, de genre et d'auteur.

L'Association des cinémas parallèles du Québec (ACPQ) et L'OEIL CINÉMA

Créée en 1979, l'Association des cinémas parallèles du Québec a pour mission la diffusion du cinéma d'auteur et l'éducation cinématographique dans toutes les régions du Québec. En plus de promouvoir la culture cinématographique par le biais de ses membres, des salles de cinéma non commerciales sans but lucratif, l'ACPQ coordonne le programme L'OEIL CINÉMA (L'Outil pour l'Éducation à l'Image et au Langage CINÉMatographiques) qui est devenu une référence incontournable pour les écoles primaires et secondaires du Québec, en offrant des solutions clé en main aux enseignant-e-s du cinéma en classe.

À travers une approche articulant le « voir » et le « faire », de nombreux ateliers et outils pédagogiques ont été développés au fil des ans. À travers ce programme, des milliers d'élèves et d'enseignant-e-s de la province, ont pu faire dans les 35 dernières années, l'expérience à la fois intime, concrète et pratique de l'acte de création au cinéma.

Pour en savoir plus sur les ateliers, formations et outils que nous offrons, consultez :

- notre site : www.cinemasparalleles.qc.ca
- notre plateforme pédagogique : www.parlecinema.ca
- notre page Facebook : facebook.com/oeilcinema
- notre page Instagram : instagram.com/oeil.cinema
- ou encore abonnez-vous à notre [infolettre](#).



Nous contacter

Mathieu Pierre, coordonnateur de L'OEIL CINÉMA
projets@cinemasparalleles.qc.ca
(514) 252-3021 #3644