

Marques et logos Travail d'analyse du film d'animation de Steve CUTTS: *Happiness*

Écrivez des phrases complètes, merci !

La vidéo est disponible sur youtube : <https://www.youtube.com/watch?v=e9dZQeIULDk>

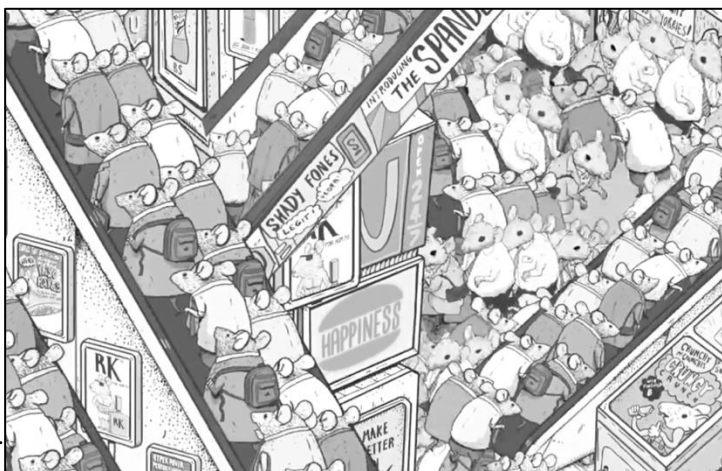
1) Partie biographique

a) Quelle est la date de naissance de Steve Cutts, sa nationalité et les moyens techniques qu'il utilise pour créer ?

Steve Cutts est né le 22/02/1995, il est britannique, et utilise After Effects, Clip Studio, Photoshop et Cinema 4D pour créer ses animations

b) Quelles sont ces **sources d'inspiration** ?

Les sources d'inspiration de Steve Cutts sont les dessins animés des années 1920-1930, les bandes dessinées modernes et les romans graphiques.



Ci-dessus : détail du court métrage d'animation intitulé *Happiness*

c) Citez **deux titres d'oeuvres** de Steve Cutts (autre que *Happiness*) suivis de leur date de création :

-MAN (21 décembre 2012)

- The Turning Point (1 janvier 2020)

2) La présence d'animaux.

Fréquents dans la littérature ou l'art, ils peuvent avoir une connotation (signification) positive ou négative. Dans *Happiness*, les êtres humains sont incarnés par des souris, la souris a donc un rôle anthropomorphique.

a) D'après vous, **pourquoi Steve Cutts a-t-il choisi cet animal** ?

Car les souris sont de petites créatures, vulnérables, facilement remplaçables, souvent présentes dans une grande concentration, cherchant toujours de la nourriture, des matériaux et un confort. Elles symbolisent la société moderne, ou la majorité des humains sont interchangeables, et cherchant ne amélioration de leur confort.

b) Citez **deux créateurs** (autre que Walt Disney) qui, dans le domaine artistique ou littéraire, ont utilisé des animaux pour personnifier l'être humain.

- Jean de la Fontaine (Les Fables)

- George Orwell (La ferme des animaux) 1945

3) Le nom des marques

a) **Quel terme anglais remplace le nom des marques** ? Que signifie ce terme en français ?

Le terme remplaçant le nom des marques est "happiness", signifiant "bonheur" en français

b) Pourquoi ce terme remplace-t-il quasi-systématiquement le nom des marques ?

Happiness remplace le nom de toutes les marques pour signifier la répétitivité des marques, le manque d'originalité, et aussi pour signifier la même promesse marketing: plus de bonheur.

4) Représentation de l'espace

En général, comment est traité/ représenté l'espace dans l'image ? Entourez les termes qui le décrivent :

- saturation - ouverture - aération - profondeur - superposition - encombrement

Selon les réponses choisies, qu'est-ce que cela peut vouloir dire sur le monde et les conditions d'existence des souris ?

Un monde surchargé, sans place pour l'imagination et l'originalité, avec des souris forcées par la masse à un consumérisme extrême.

5) Les addictions du personnage principal.

a) A partir de la position 1mn 30 s, répertoriez les séquences montrant les différentes dépendances du personnage principal. Donnez-leur un titre et nommez l'addiction que vous avez repérée. Elles sont au nombre de 5.

- Exemple : de 1mn 33 s à 1mn 53 s environ: Frénésie et violence au Black Friday, addiction à l'acte d'acheter.

- De 1mn 53s à 2mn 07s: Utilisation d'une voiture rapide, addiction à la vitesse.

- De 2mn 27s à 2mn 37s: Consommation excessive d'alcools, addiction à l'alcool.

- De 2mn 53s à 4mn 18s: Consommation d'un médicament psychotrope fort, immergeant le personnage principal dans un "rêve" d'un monde parfait.

- De 3mn 32s à 3mn 52s: Poursuite d'un billet de 100\$, addiction à l'argent

6) L'attitude et les émotions du personnage.

a) Dans quel état émotionnel est-il à la fin de chaque séquence, avant de passer à la suivante.

A la fin de chaque séquence, la souris est dans un état de déception, d'insatisfait, d'ennui.

b) Dans quel état émotionnel est-il au début d'une nouvelle séquence ?

Au début de chaque nouvelle séquence, la souris est optimiste, espère trouver le bonheur à travers une nouvelle consommation.

c) Ces états émotionnels sont assez courts, ils ne sont pas durables. Qu'est-ce que cela dit de notre comportement de consommateur ?

Que les plaisirs courts, par le biais d'achats compulsifs sont privilégiés à un plaisir à plus long terme

7) Que pensez-vous de la dernière scène de fin (à partir de 3mn 55 s environ)?

Cette séquence évoque un travail non voulu, fait uniquement pour l'argent, sans créativité. Je pense personnellement que ce n'est pas un travail souhaitable.

| | | | | |
|---|---------------------|--|--|--|
| Compétence travaillée en Arts plastiques. (Une compétence pourra être travaillée plusieurs fois jusqu'en 3 ^{ème}) | Non atteinte | | | |
| | Fragile | | | |
| | Satisfaisant | | | |
| <i>Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre . Demandes 2 à 7</i> | | | | |