

*La Casa lobo* ou la casa loca :  
dissonances visuelles, narratives et cognitives à travers  
le stop motion



Mémoire de recherche de Master 2 Cinéma & audiovisuel : Esthétique, Analyse,  
Création"

Université Panthéon-Sorbonne, Paris 1

Réalisé par Manon Morin

sous la direction du professeur Mathias Lavin

2024-2025

## **Sommaire**

<b>Introduction.....</b>	<b>4</b>
--------------------------	----------

### **I - Entre enchantement et endoctrinement : propagande, ironie et dissonance cognitive dans *la Casa lobo* ..... 14**

Court contexte historique de la Colonie Dignidad et de Paul Schafer d'après les recherches de Bruce Falconer.....	14
1.    Duplicités au sein de la fiction.....	15
L'incipit : un faux film de propagande.....	15
L'ironie et les contraires au cœur de la dissonance.....	18
La dualité du narrateur.....	20
2.    Animation pervertie et subversion du conte de fée.....	22
Le cinéma d'animation de propagande vs <i>La Casa lobo</i> .....	22
Le détournement des contes de fée et des fables en cauchemar.....	26
Animalisation et zoomorphisme.....	31

### **II - Chaos intérieur : chez Maria, le spectateur et les créateurs.....37**

1.    Incohérences et folies chez Maria.....	37
Le rapport contradictoire de Maria envers les autres personnages.....	37
L'histoire : fruit de l'imagination de Maria ou hallucination ?.....	41
2.    Illusion de liberté dans la fiction.....	45
La maison : entre refuge et prison.....	45
Maria : soumise aux forces extérieures et endoctrinement.....	47
3.    Liberté de penser et liberté de création chez les spectateurs et les créateurs.....	50
Le spectateur : libre de penser ?.....	50
Le libre arbitre des réalisateurs.....	52

### **III - Les dissonances audiovisuelles révélant les paradoxes du film .....57**

1.    Violentes dissonances.....	57
Plasticité et confusion des matières.....	57
Violence physique envers les personnages.....	62
Violence formelle et perception malmenée.....	66

2.	Déformation de la réalité .....	69
	Inconsistance de l'espace.....	69
	<i>La Casa lobo</i> : la « qualité » de l'animation.....	71
	Le temps n'est qu'un concept.....	73
	Inversion du montage : et si le film pouvait se regarder à l'envers ? .....	78
3.	Marionnette de la vision des réalisateurs .....	81
	Maria et marionnettes des créateurs dans le cadre de la fiction .....	81
	Quand l'animation exhibe ses cicatrices : goofs et coolisses de <i>la Casa lobo</i> .....	84
	Contradictions dans ce que l'œuvre souhaite achever et « inachever » .....	86
<b>Conclusion .....</b>		<b>90</b>
<b>Bibliographie .....</b>		<b>93</b>

## Introduction

« Qu'est-ce qu'un "bon" film ? Quels sont les critères qui permettent de juger de sa qualité et de son intérêt ? Comment définir et analyser le "beau" au cinéma ? »<sup>1</sup>

Voici les phrases de présentation de l'ouvrage d'Eric Dufour, *la Valeur d'un film* qui s'interroge sur la qualité cinématographique. Ces questions me taraudent depuis que j'ai vu, il y a quelques années, *la Casa lobo* ou *la Maison loup*, un film chilien de stop motion sorti en 2018, réalisé par Cristobal León et Joaquín Cociña.

Ce mémoire et tout autre texte que vous pourrez lire ne pourra prétendre apporter une réponse définitive et objective à cette question philosophique. De toute façon, là n'est pas l'objectif de ce texte. Il est cependant nécessaire de noter que certaines personnes se baseront sur des critères esthétiques (fondées sur les aspects visuel, sonore et narratif répondant à des attentes spécifiques) et d'autres sur des critères en relation avec les influences émotionnelle ou intellectuelle. Comme conclut Dufour dans son ouvrage, « il n'y a pas de normes universelles ni même générales de l'appréciation et que, corrélativement, il n'y a pas de "bons" ou "beaux" films à côté de "mauvais" films »<sup>2</sup>. Cela est d'autant plus vrai considérant qu'il existe une immense variété de styles, de genres et de types, et plus particulièrement dans le cinéma d'animation. En effet, au sein de l'animation on retrouve plusieurs grandes catégories (animation 2D, animation 3D, animation en volume) qui ensuite se divisent en sous-catégories (manga, cartoon, rotoscopie, pixilation, clay-mation, etc...) avec chacune leurs propres règles.

Dans le cadre de ce mémoire, nous allons nous concentrer sur l'animation en volume, autrement dit le stop motion. Celui-ci consiste à créer l'illusion de mouvement en faisant un montage de photos mettant en scène des objets qui ont été déplacés (légèrement ou non) ou transformés entre chaque prise. Selon l'objet et les matériaux utilisés, les propriétés physiques et donc les possibilités de mouvement ou d'illusion de mouvement ne sont pas les mêmes. Cela rajoute des contraintes techniques spécifiques à chaque matériau, qu'il faut prendre en considération lors du tournage et du montage si l'on souhaite garder une fluidité et créer une illusion du mouvement "réaliste" ou "convaincante". Il existe ainsi quelques normes techniques (non universelles) pour qu'un film n'échoue pas visuellement. Bien que ce ne soit pas au sujet

---

<sup>1</sup> E. Dufour, *La Valeur d'un film*, Paris, Armand Colin, 2015

<sup>2</sup> Ibid., p.194

de l'animation et en contradiction avec Dufour, c'est ce qu'affirme Becky Bartlett dans son ouvrage consacré aux "mauvais" films :

« Bad films are bad because they fail to adhere to even the most basics standards of technical competence »<sup>3</sup>

De plus, « bad films are characterised by ineptitude, typically exacerbated by material poverty and restrictive production conditions, with badness relating primarily to incompetence »<sup>4</sup>

Les termes qu'elle emploie sont violents, mais ils résonnent avec les premières impressions (fausses) que j'ai eu la première fois que j'ai vu *La Casa lobo*. Il a l'apparence d'un film « amateur », sans budget, où il ne semble pas qu'il y ait eu de vision d'ensemble lors du tournage. On y trouve des faux raccords flagrants, des changements brusques de lumière, des éléments qui apparaissent et disparaissent sans explication et des personnages dont l'apparence varie de manière déstabilisante d'une scène à l'autre. La cohérence d'un film peut être un critère parmi d'autres de la qualité d'un film<sup>5</sup>, et donc le manque de cohérence dans *la Casa lobo* a pu me donner une fausse impression d'un film de basse qualité.

Ce qui pourrait passer pour un manque de rigueur dans l'animation, donnant le sentiment d'un rendu amateur, est en réalité le fruit d'un choix stylistique délibéré. Il est certes possible de commettre des erreurs durant le tournage, causant des faux raccords visuels, mais en général, dans le cas du stop motion, la post-production peut les atténuer, les faire disparaître. Puisque l'animation en volume consiste à faire du montage, l'essentiel des "erreurs" reposent sur le montage. On observe tellement « d'erreurs » qu'elles ne peuvent plus être considérées comme telles - elles doivent être intentionnelles, ou du moins sont-elles intentionnellement conservées.

En fait, le film joue sur l'idée même de rupture, de dissonance, pour créer un effet déstabilisant qui force le spectateur à revoir sa façon de percevoir l'animation, à accepter

---

<sup>3</sup> B. Bartlett, *Badfilm - incompetence, intention and failure*, Edinbourg, Edinburgh University Press, 2021, p.29  
Traduction personnelle : les mauvais films le sont parce qu'ils échouent à se conformer aux normes les plus élémentaires de la compétence technique.

<sup>4</sup> Ibid., p.20

Traduction personnelle : les mauvais films sont caractérisés par l'ineptie, généralement exacerbée par la pauvreté matérielle et les conditions de production restrictives, la mauvaise qualité étant principalement liée à l'incompétence

<sup>5</sup> D.Bordwell, J.Smith, K.Thompson, *Film art : An introduction*, 2020, 12 p.61

l'imperfection comme partie intégrante de l'œuvre. En tant qu'amatrice de ce genre et ayant l'ambition de travailler dans ce domaine, je me suis retrouvée face à un film qui, sur le plan visuel, contredit tout ce que j'ai pu voir et apprendre au sujet de l'animation et plus particulièrement au sujet du stop motion. *La Casa lobo* a ainsi créé une dissonance cognitive chez moi. Ce concept développé par Leon Festinger dans les années cinquante, décrit un « état de tension dans lequel se trouve un individu confronté à une situation contraire à ses convictions ou à ses habitudes d'agir ou de penser. » Alors que d'habitude j'apprécie la beauté, l'harmonie, la fluidité de l'animation, je suis ici perturbée par la cacophonie sonore mais surtout visuelle du film. Il ne semble pas qu'il y ait de mots précis pour décrire ce type visuel car le mot cacophonie qui décrit parfaitement le rendu sonore, étymologiquement ne permet pas d'être associé au visuel. D'autres mots plus ou moins adéquats en fonction de quelques définitions proposées par *CNRTL* seraient :

- kaléidoscope : « assemblage d'éléments divers, parfois hétéroclites »
- disharmonie visuelle : absence d'harmonie
- discordance visuelle : « fait de manquer d'accord, d'unité, d'harmonie »
- dissonance visuelle : « rupture d'une harmonie » et « par extension [...] manque d'harmonie, de cohérence entre les éléments d'un ensemble. »

L'idée de kaléidoscope est poétique car ce jouet composé de miroirs propose des combinaisons infinies de figures, qui se déconstruisent et reconstruisent à chaque fois que l'objet est tourné, et *la Casa lobo* se base sur la construction et la destruction. Toutefois, le kaléidoscope possède toujours une symétrie que l'on ne retrouve pas dans le film. En ce qui concerne les autres termes, je me sens obligée de rajouter l'adjectif « visuel » car les différents noms communs appartiennent au domaine du son et de la musique. De plus, ces termes sont tous reliés par l'absence d'harmonie qui, selon *CNRTL* est une « combinaison spécifique formant un ensemble dont les éléments divers et séparés se trouvent reliés dans un rapport de convenance, lequel apporte à la fois satisfaction et agrément. ». Ainsi, *la Casa lobo*, au contraire et par le manque d'harmonie, peut apporter insatisfaction et désagrément. Paradoxalement, le film est cohérent dans ses incohérences constantes. Il crée une rupture constante à travers les dissonances, de ce qui est attendu par le spectateur et de ce qui lui est présenté, et donc, il crée une dissonance cognitive. Ainsi, j'ai décidé d'employer le terme dissonance visuelle en écho à la dissonance cognitive.

La dissonance cognitive est un concept introduit par Festinger pour décrire le phénomène quand les actions, les comportements sont en contradiction avec les pensées et les valeurs chez un individu.<sup>6</sup> Ma dissonance cognitive n'est donc pas un cas isolé, elle appartient à l'expérience esthétique. Quand une œuvre ne correspond pas aux conceptions et attentes de l'art qu'une personne possède, cela peut créer une dissonance cognitive.<sup>7</sup>

Pour y remédier, il faudrait se renseigner sur l'œuvre en question. Selon cette théorie de Festinger, l'individu aura tendance à vouloir réduire les conflits internes, en justifiant ou en modifiant ses actions. C'est donc ce que je souhaite faire ici. Amatrice de stop-motion, je n'ai jamais remarqué autant de dissonances visuelles dans les films de Henry Selick (*Coraline*, *James and the Giant Peach*), des studios Aardman (*Wallace and Gromit*, *Chicken Run*, ...), de Tim Burton (*Corpse Bride*, *Frankenweenie*, ...), Wes Anderson (*Fantastic Mr. Fox*, *Isle of Dogs*), Jiri Trnka (*Sen noci svatojánské* ou *le Songe d'une nuit d'été*, ...), que dans *la Casa lobo*. Par conséquent, la rédaction d'un mémoire sur ce film permettrait de réduire la dissonance cognitive et mes a priori mais surtout, d'élargir mes connaissances et de m'ouvrir aux possibilités et diversité esthétiques que le stop motion propose.

Avant toute chose, voici le contexte narratif : le film s'inspire de la Colonie Dignidad, une colonie sectaire allemande au Chili fondée en 1961 par Paul Schäfer durant la dictature de Pinochet. Elle a marqué l'histoire de ce pays par les crimes qui ont été commis : torture des dissidents politiques de la dictature de Pinochet, ainsi qu'abus sexuels sur mineurs. Ce lieu a aussi été source d'inspiration pour plusieurs médias et œuvres comme le roman policier *Miserere* (2008) de Jean-Christophe Grangé et son adaptation cinématographique *la Marque des anges* (2013) de Sylvain White, ou le film *Colonia* (2015) de Florian Gallenberger.

Le long-métrage commence avec des fausses images d'archives en prise de vue réelles illustrant une certaine colonie dans le sud du Chili. Le narrateur nous présente le reste du film comme une prétendue restauration d'un ancien film par le patrimoine chilien ainsi que par Cristobal León et Joaquín Cociña afin de contredire les fausses rumeurs au sujet de la colonie. Ensuite, un prologue écrit rappelant celui des contes de fée des films Disney, présente Maria qui s'est échappée de la colonie. L'animation commence, Maria apparaît, c'est une fille blonde aux yeux bleus, deux traits distinctifs qu'elle garde tout au long du film. Elle s'enfuit de la colonie après avoir été punie pour avoir libéré deux cochons. Maria se réfugie dans une maison

---

<sup>6</sup> L. Festinger, *An Introduction to the Theory of Cognitive Dissonance*, Stanford, Stanford University Press, 1957

<sup>7</sup> L.M. Dubé & A. Weltzl-Fairchild, « Le multimédia peut-il aider à réduire la dissonance cognitive ? », *Publics & Musées*, 1998, p.17-28

au milieu de la forêt où elle retrouve ces deux cochons, nommés Ana et Pedro. Dans sa maison de poupée, elle peut enfin agir comme elle le souhaite et faire preuve de compassion en tant que mère qui s'occupe de ses enfants. Elle souhaite se protéger du loup qui rôde dehors et qui souhaite la récupérer. Très vite, elle devient contrôlante, sévère, mais elle veut tout de même leur bien. Alors, quand la nourriture commence à manquer, elle tente de sortir dans la forêt pour en chercher mais Ana et Pedro l'en empêchent. Ils finissent par se retourner contre elle. Ana et Pedro l'attachent pour qu'elle ne sorte pas mais aussi pour la manger. Maria appelle alors le loup pour qu'il la libère, ce qu'il fait. Selon le narrateur, elle retourne ensuite dans la colonie pour s'occuper d'enfants chiliens qu'ils accueillent et sauvent. La jeune fille s'est donc enfuie de la colonie pour finalement y retourner.

Le film suit donc un récit linéaire, original certes, mais compréhensible si on prête bien attention et si nous ne sommes pas distraits par l'emploi de l'allemand, par la lecture des sous-titres et par le visuel. En effet, le style « d'animation » n'est pas du tout linéaire : il y a une inconsistance stylistique, passant de peinture à marionnettes de différentes matières pour les personnages.

Cette inconsistance est justifiée par le fait que les matériaux auxquels ils avaient accès dépendaient du lieu de tournage. En effet, les réalisateurs ont mis cinq ans à réaliser ce film, un long processus qui s'est déroulé dans plusieurs musées en Europe et en Amérique Latine. León et Cociña sont des réalisateurs qui proviennent du champ des arts plastiques (sculpture et peinture), et non du cinéma. C'est en voulant documenter à travers des photos le processus de la création de leur œuvre visuelle, *Lucía* (2007), qu'ils ont réalisé qu'ils faisaient de l'animation. Dans la continuité de ce projet, ils ont eu l'idée de créer un long métrage : *la Casa lobo* et ne voulant pas s'enfermer dans des studios pendant plusieurs années, ils ont profité du fait que les musées souhaitaient exposer leurs œuvres pour effectuer le tournage dans ces espaces culturels. Cependant, selon Elsaesser « from a historical point of view, the museum and the motion picture are antagonists<sup>8</sup>. » En général, les œuvres exposées dans des musées sont fixes, intemporelles, nous avons la possibilité de détourner le regard un instant et d'y revenir, mais nous ne perdons pas d'informations. Depuis les années 1980, les œuvres audiovisuelles se sont petit à petit installées dans les musées, mais elles demandent plus d'attention et de concentration qu'un visiteur peut et s'attend à donner alors que le cinéma c'est le mouvement perpétuel. Il est aussi plus commun que l'audiovisuel se déplace au musée que

---

<sup>8</sup> T. Elsaesser, « Stop/motion », dans RØSSAAK Eivind (dir.), *Between Stillness and Movement: Film, Photography, Algorithms*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2012, p. 109



le musée se déplace au cinéma. A travers leurs divers projets filmiques, León et Cociña s'interrogent donc sur l'immutabilité des œuvres dans un musée. Leurs expositions deviennent vivantes sur dans ces lieux culturels, demandant aux visiteurs de donner plus d'attention, même de revenir les jours s'ils souhaitent voir évoluer les œuvres. Il y a donc quelques oppositions entre le cinéma et le musée ; sachant que le film a été conçu pour les deux, cela crée encore plus de contradictions. Dans le contexte de *la Casa lobo*, le cinéma et le vivant ont été déplacé dans les musées tandis que le musée et l'inertie ont été insérés dans le film.

Le long tournage demandant mobilité, temps et adaptations sans cesse, bien que contraignant, a fini par en valoir la peine. En plus du soutien par des institutions culturelles, le film a obtenu une reconnaissance internationale dans le domaine du cinéma. *La Casa lobo* a été nommé à plusieurs festivals et a obtenu la mention du jury au festival d'Annecy en 2018 ce qui prouve que cette œuvre d'animation a du mérite et a conquis les professionnels et contredit mes premières impressions du film.

Toutefois, au sujet du film, les critiques écrivent qu'il y a entre autres, une « très belle laideur<sup>9</sup> » ainsi que :

« Cociña and León brilliantly portray the ever-evolving nature of dreams, continuously switching up the look of their world and the perspective from which we view it, thereby magnifying the falsity of the truth it preaches.<sup>10</sup> »

« *La Casa lobo* es [...] un adentro y un afuera.<sup>11</sup> »

« [The] fascinating visuals are deliberately seductive and repellent in equal measure.<sup>12</sup> »

Nous pouvons observer un emploi d'oxymores et d'antithèses par les critiques pour décrire différents aspects du film, ce qui confirme les dissonances et paradoxes que le film contient et produit chez le spectateur. Alors que pendant un an, je craignais d'aborder ce film et que j'ai mis longtemps à trouver une problématique adéquate et à expliquer ce phénomène, j'ai réalisé à travers mes recherches que ma tension interne pouvait se justifier par la dissonance

---

<sup>9</sup> N. Bardot, « Critique : *La Casa lobo* », *Le Polyester*, 10 novembre 2022

<sup>10</sup> M. Faggerholm, « *The Wolf House* », *Robert Ebert.com*, 2020

<sup>11</sup> J.P. Vilches, « *La Casa lobo*: En la podrida mente del patriarca » , *Interferencia*, 6 juin 2023

Traduction personnelle : « La maison loup est un intérieur et un extérieur »

<sup>12</sup> J. Holland, « *The Wolf house (La Casa lobo)*: Film Review » , *The Hollywood Reporter*, 10 décembre 2018

cognitive du personnage et par les paradoxes de l'œuvre en elle-même. Le point de vue que prennent les réalisateurs, celui du loup, « fasciste » selon leur terme, peut perturber aussi le spectateur. Ce que l'on voit et ce que l'on entend est à l'opposé de leurs idéaux dans le processus de création, ils commencent une idée pour la détruire avant qu'elle soit achevée. Maria semblerait aussi éprouver des dissonances qui se manifestent par ses transformations et son comportement vis à vis du loup et des autres personnages. Maria est prise dans un dilemme interne, elle est tourmentée par sa propre identité : dichotomie de langues, l'impossibilité de se séparer de son passé et du Loup. La tension est aussi retranscrite à travers des paradoxes, des contradictions, des discordances visuelles. En ce sens, *la Casa lobo* devient un film profondément réflexif, qui interroge non seulement la réalité de l'histoire qu'il raconte, mais aussi la manière dont le spectateur perçoit cette histoire à travers les images qu'il lui présente.

Il est aussi intéressant de noter que le stop motion dans son histoire était principalement utilisé comme effets spéciaux dans des films à prise de vue réelle pour rendre réalistes des éléments fantastiques, surnaturels, pour faire croire que cela a été filmé. Dans le cas de *la Casa lobo*, on ne retrouve plus ces désirs de « réalisme », de reproduire les mouvements du réel. Ainsi, ce film est encore plus une objection à ce que le stop motion normalement et historiquement est.

Dans ce mémoire, nous allons donc explorer la manière dont cette discordance visuelle représente la dissonance cognitive de Maria, tout en nous interrogeant sur la relation entre cette dissonance, les intentions des réalisateurs, et les conséquences sur les spectateurs.

Pour répondre à la problématique, le mémoire se fondera principalement sur une approche néo-formalisme. Qui dit « néo », dit qu'il existe tout d'abord une approche formaliste. Cette dernière analyse comment les différents éléments qui constituent le film – le filmique et le pro filmique, la narration, mais aussi le contexte historique et de production – agissent ensemble pour créer un effet chez le spectateur. Comme outil théorique en lien avec l'animation en volume et le formel, nous nous pencherons sur les écrits de Cyril Lepot qui remet à jour la théorie de la plasmaticité d'Eisenstein pour l'appliquer au stop motion. Un aspect clé de la plasmaticité dans le stop motion est la manière dont les déformations et les distorsions visuelles sont acceptées comme partie intégrante du médium. Contrairement au cinéma classique où les règles de continuité et de fluidité sont primordiales, le stop motion exploite les imperfections et les ruptures, qui renforcent la dimension tactile et organique de l'animation.

Pour comprendre le rendu final, il est aussi nécessaire de prendre en considération le processus de création, car ce processus était stable dans son instabilité. C'est sur ce dernier point que l'approche néo-formaliste entre en jeu. Cette tendance moins connue, exploré en

particulier par le couple formé par Kristin Thompson et David Bordwell, aborde les mêmes éléments que le formalisme qui met l'accent sur la forme, la structure et les techniques propres au langage cinématographique. Le néo-formalisme en intégrant en plus le contenu narratif, le processus de création, ainsi que la réception et perception des spectateurs, reconnaît que les films ne peuvent être analysés et compris de la même manière par chaque spectateur.

Celle-ci et, plus largement, les sciences cognitives occupent une place essentielle dans l'étude de *la Casa lobo* à travers le prisme de la dissonance cognitive. Comme le rappelle Bordwell, l'approche cognitiviste considère le spectateur non pas comme un récepteur passif, mais comme un participant actif, dont les processus mentaux comme la reconnaissance, la compréhension, l'interprétation, la mémoire, sont sollicités par le film<sup>13</sup>. La cognition, entendue comme l'ensemble des mécanismes par lesquels l'esprit acquiert, organise et interprète l'information, permet ici de comprendre comment le spectateur reconstruit du sens face à des images volontairement instables. Dans *la Casa lobo*, le stop motion mobilise ces capacités cognitives de deux manières : d'abord du côté de la fabrication, qui exige de visualiser mentalement le mouvement avant même de l'animer ; ensuite du côté de la réception, car le spectateur doit combler les lacunes, supporter l'irrégularité du mouvement et chercher une cohérence narrative dans des formes sans cesse en mutation. Or, cette recherche de cohérence se heurte constamment aux contradictions et aux métamorphoses du film, générant une dissonance cognitive. Les sciences cognitives offrent ainsi un cadre théorique utile pour analyser comment le film produit un trouble perceptif et intellectuel, en jouant précisément sur les limites de nos capacités à traiter l'information visuelle et narrative.

Ainsi, il sera nécessaire d'évoquer les théories de Bertolt Brecht au sujet du théâtre qui s'appliquent aussi au cinéma. Pour lui, « l'objet du drame [ne devrait pas être] une action résultant des conflits entre les personnages se résolvant à la fin de la pièce à la satisfaction du public, mais plutôt la démonstration des contradictions sociales.<sup>14</sup> » Les méthodes esthétiques employées par Brecht sont évidemment différentes, mais l'objectif reste le même. Le dramaturge n'a pas directement abordé la cognition mais ses idées sur l'effet que l'art dramatique doit avoir sur le spectateur, peuvent être mises en relation avec des principes cognitifs. Il demande une distanciation cognitive qui est la capacité à prendre de la distance mentale vis-à-vis d'une situation. D'ailleurs, selon David Bordwell, « it makes sense to

---

<sup>13</sup> D. Bordwell, « A Case for Cognitivism », *Iris : a Journal of Theory on Image and Sound*, n°9, Printemps 1989, p. 11-40

<sup>14</sup> E. Lamoureux, « Bertolt Brecht : un artiste engagé », *Bulletin d'histoire politique*, Vol.10, n°2, Hiver 2002, p.138

postulate that filmmakers—scriptwriters, producers, directors, editors, and other artisans of the screen—build their films in ways that will coax most of their spectators to follow the same inferential pathways.<sup>15</sup> » Cependant, si les chemins de pensée des réalisateurs sont contradictoires ou si parfois il n’y en a pas, qu’en est-il de ceux des spectateurs ? L’approche cognitive considérera aussi le personnage de Maria et son fonctionnement puisque la maison reflète son imagination. Pour cela, il serait pertinent d’introduire des théories spécifiques aux neurosciences comme celles dans *Le Cinéma intérieur - projection privée au cœur de la conscience* de Lionel Naccache.

Ainsi, la première partie fera un petit résumé du contexte historique politique, en prenant en compte celui du domaine de l’animation au Chili. Il abordera comment *la Casa lobo* est un film de contre-propagande : il se présente narrativement comme un film de propagande « fasciste », mais le discours sous-entendu des réalisateurs Cristobal León et Joaquín Cociña s’oppose à celui du narrateur. Cette partie intégrera aussi les normes visuelles du film d’animation de propagande, majoritairement des cartoons ou des dessins animés, ainsi que des normes de la propagande plus général. Nous mentionnerons le détournement des codes des contes de fée dans *la Casa lobo* en prenant en considération les différents archétypes que Maria et les autres personnages incarnent.

En deuxième lieu, ce mémoire prendra une approche plus psychologique et se consacrera à Maria, à ses dissonances cognitives, ses dilemmes, à sa place dans cette maison, cette forêt et cette colonie. Nous étudierons ses rapports avec Ana et Pedro qui subissent des métamorphoses imposées et grotesques tout au long du film. Nous verrons comment la maison et l’œuvre crée un sentiment d’enfermement, de séquestration à travers l’observation des murs qui se fissurent, changent de couleurs et créent un espace instable et oppressant, comme une cage mouvante. La maison serait donc l’allégorie d’un huis clos mental. Au final, Maria n’incarne-t-elle pas notre manque de libre arbitre que ce soit dans un contexte de manipulation et autoritaire ou dans la vie quotidienne ? De plus, l’œuvre est-elle soumise aux réalisateurs, ou les réalisateurs sont-ils soumis à l’œuvre ?

Finalement, le mémoire traitera de la transgression visuelle en étudiant le manque de consistance visuelle à travers le mélange de peinture et de différents types de marionnettes ou de sculptures. Nous verrons comment les matières et matériaux changent de fonctionnalités car les objets sont en perpétuelle reconstruction et destruction. Nous aborderons donc les théories de la plasmaticité et de la potentialité de l’animation de Cyril Lepot ainsi que celles de Bertolt

---

<sup>15</sup> D. Bordwell, *Poetics in cinema*, New York, Routledge, 2008, p.137

Brecht sur l'effet de distanciation pour comprendre les effets du visuel sur le spectateur. Les réalisateurs par les contradictions dans leur manière d'aborder l'art, contribueraient à perturber le spectateur et c'est cette perturbation que j'ai aussi cherché à comprendre.

## **I - Entre enchantement et endoctrinement : propagande, ironie et dissonance cognitive dans *la Casa lobo***

Court contexte historique de la Colonie Dignidad et de Paul Schäfer d'après les recherches de Bruce Falconer<sup>16</sup>

Pour tenter de comprendre *la Casa lobo*, il paraît nécessaire de revenir sur le contexte historique et idéologique qui inspire le film : celui de la Colonie Dignidad et de son fondateur, Paul Schäfer. Né en Allemagne, Schäfer sert pendant la Seconde Guerre mondiale comme brancardier, puis comme caporal au sein de la Wehrmacht. Dans les années 1950, il s'investit dans diverses organisations religieuses. Cependant, des soupçons d'abus sexuels sur mineurs le contraignent à s'en éloigner. Isolé mais doté d'un fort charisme, il commença à répandre des idées religieuses dans les campagnes allemandes, attirant veuves, orphelins et réfugiés pour bâtir sa communauté. C'est ainsi qu'il fonde un orphelinat et progressivement établit un culte de la personnalité autour de lui. À la fin des années 1950, deux femmes de cette communauté l'accusent d'agressions sexuelles sur leurs enfants. Poursuivi par la justice allemande, il fuit d'abord au Moyen-Orient avant de contacter un ambassadeur allemand au Chili. Ignorant tout du passé criminel de Schäfer, et de ses agissements, ce diplomate facilite son immigration vers le Chili, où Schäfer achète plusieurs centaines d'hectares dans une zone rurale isolée et reculée rappelant les paysages de Bavière. Il y fait venir une quinzaine de familles allemandes, soit plus de deux cents personnes converties en Allemagne, et d'autres pèlerins les rejoignent par la suite. Dans les années 1970, il tisse des liens étroits avec le régime militaire d'Augusto Pinochet. Sous cette dictature, la Colonie Dignidad devient un centre clandestin de détention et de torture pour les opposants politiques.

Parallèlement, elle sert de « lieu d'accueil » pour les enfants chiliens orphelins des villages environnants. En réalité, ces enfants ne vivent pas dans un cadre familial : les hommes, les femmes et les enfants sont strictement séparés ; les relations amoureuses ou sexuelles sont interdites ; les confessions sont obligatoires ; la vie quotidienne est rythmée par une organisation hiérarchique stricte, déterminée dès la naissance selon l'âge et le genre ; la communication avec l'extérieur est quasi inexistante, et partir est impossible. Cette isolation extrême explique pourquoi nous disposons aujourd'hui de très peu d'images ou d'enregistrements de la vie quotidienne à l'intérieur : le régime de Pinochet tenait à maintenir

---

<sup>16</sup> B. Falconer, « The Torture Colony », *The American Scholar*, Vol. 77, n°4, Autumn 2008

le secret sur ce lieu. Outre ses fonctions répressives, la colonie aurait également servi de refuge à d'anciens criminels nazis fuyant l'Europe pour l'Amérique du Sud. Cela ne signifie pas nécessairement que la Colonie Dignidad ait été une organisation explicitement nazie, comme le prétendent certaines sources, mais les parallèles sont nombreux : l'origine allemande de ses membres ; les références paysagères et culturelles à la Bavière, région importante pour le régime d'Hitler ; l'idéologie de supériorité et de contrôle ; les pratiques d'endoctrinement, de propagande, de ségrégation et de torture. Ces caractéristiques rapprochent la colonie non seulement du nazisme, mais aussi d'autres régimes autoritaires et de nombreuses sectes, qui partagent des méthodes similaires de contrôle social et psychologique.

## **1. Duplicités au sein de la fiction**

### **L'incipit : un faux film de propagande**

Ces méthodes de contrôle social et psychologique, c'est-à-dire de propagande et d'endoctrinement sont retrouvées dans *la Casa lobo*. Tout d'abord, la propagande selon l'essai de Sennet au sujet de la propagande dans les films, est la propagation de messages pour manipuler et tromper un groupe de personnes, en dissimulant la vérité derrière une vision partielle ou biaisée ou en recourant simplement au mensonge.<sup>17</sup> En effet, ce film d'animation tente de se faire passer pour un film au service du discours d'une certaine colonie au sud du Chili qui fait explicitement référence à la Colonie Dignidad. *La Casa lobo* est composé de « deux films », intrinsèquement liés mais aussi opposés en termes d'esthétique et de manière de faire passer un message. Des images à prises de vue réelles introduisent ce film d'animation. Elles forment une courte séquence d'apparence documentaire accompagnées par une voix off d'un narrateur. Cette partie correspond tout à fait aux critères d'un film de propagande. Dans le cas de la fiction narrative de ce film, le narrateur cherche à convaincre les spectateurs à rejoindre cette colonie. Le documentaire commence par s'adresser à nous à travers la voix du narrateur. Le narrateur interpelle le spectateur supposant qu'il a assurément déjà goûté le miel de la colonie. Cette accroche est d'ailleurs trompeuse car l'on s'attend à voir un documentaire sur le miel. Le miel, nommé « la Colonia » joue sur l'idée de la colonie d'abeille mais aussi de

---

<sup>17</sup> A.Sennet, « Film propaganda : Triumph of the Will as a Case Study », *Framework: The Journal of Cinema and Media*, Vol. 55, n°1, Spring 2014, p.46

cette colonie allemande. En étant associée à une colonie d'abeille, celle du narrateur devient une colonie unie, soudée, pleine de cohésion et naturelle. Le plan suivant montre un globe pour situer la colonie géographiquement. Le mouvement de la caméra vers l'avant ainsi que le fondu enchaîné entre le globe et le paysage montagnard est censé nous plonger dans l'histoire. Nous voyons une forêt, des montagnes, un village avec des petites maisons, puis une rivière ; un paysage typique allemand et plus particulièrement de la Bavière, une région que les nazis affectionnaient beaucoup. C'est d'ailleurs pour cela que la Colonie Dignidad était surnommée la Petite Bavière. Le documentaire montre aussi des enfants habillés dans des costumes typiques allemands, une femme qui coud, une infirmière aidant un homme, un champ labouré, des tartes, des personnes qui pêchent et qui s'amusent. Ce faux documentaire montre donc des images « paradisiaques » et idéalisées de la nature, des enfants et des femmes qui y travaillent. L'utilisation d'enfants, c'est-à-dire une figure de l'innocence est commune dans la propagande, notamment celle du parti nazi et d'Hitler qui se présentait en leur compagnie pour se faire bien voir, donner l'image d'un père aimant, protecteur. Le narrateur utilise des techniques similaires, il prétend être berger de la communauté. Sa voix est accompagnée par une musique douce aux paroles allemandes chantées par une chorale ecclésiastique composée de jeunes, rend le spectateur passif et docile. Le narrateur cite la devise de la colonie : « Aider fait le bonheur ». Il prône les valeurs et l'idéologie de celle-ci :

« Nous avons choisi de vivre proche de la nature, et isolés des tentations extérieures. Ainsi nous cultivons nos cœurs et vivons de la manière dont les humains étaient véritablement destinés à vivre sur cette planète. [...] Nous vivons, travaillons, servons à la communauté du pays, et nous chantons »

Il utilise le « nous » pour donner l'impression d'unité. Les mots employés sont manipulateurs et révèlent une intention sectaire : comme « isolé », « tentation », « destiné à vivre », « servons ». Le narrateur tente de « dissiper les terribles rumeurs » associées à la colonie. D'autres mots sont codifiés, biaisés tel « sombre légende », « terni notre réputation. » Cela sous-entend qu'il cherche à redorer l'image de la colonie. D'ailleurs, comme l'écrit Alan Sennet : « Often the most effective propaganda involves the truth or, at least, a version of it »<sup>18</sup> En effet, le narrateur souhaite rétablir une vérité, d'une communauté innocente qui vit en harmonie avec la nature et les villages voisins. Additionnellement, à travers les prises de vue

---

<sup>18</sup> A. Sennet, « Film propaganda: Triumph of the Will as a Case Study », *op. cit.*, p.48



réelles, ce film tente de confirmer les paroles du narrateur. Il emploie le mot « ignorant » qui est associé à l'image d'un cochon. L'ignorant est donc réduit à un cochon. Le terme « berger » qu'il emploie pour le décrire est associé à l'image du berger et du berger allemand qui guide un troupeau de mouton. Le mot « berger » a une certaine connotation religieuse, car Jésus était un berger, guidant le peuple. Il se place donc en position supérieure tout en restant humble. Ainsi à travers le montage, ce documentaire crée du sens, des idées pour manipuler le spectateur. Nous retrouvons donc les codes des films de propagande : l'utilisation de l'effet Koulechov avec le montage créant des associations d'idées, des opinions, les métaphores, l'opposition entre le bien et le mal qu'est à l'extérieur. Grâce au montage, le film manipule nos pensées, les liens que l'on puisse faire entre différents éléments.

Ce faux documentaire est inspiré d'un des seuls véritables reportages tournés au sein de la colonie et autorisé par Paul Schäfer. Il a été réalisé en 1981 par un journal chilien et les images ne sont pas faciles à trouver mais l'essai de Bruce Falconer au sujet de la Colonie Dignidad fait une description assez claire au sujet du reportage. Nous pouvons observer plusieurs points communs entre ce faux film et cet enregistrement « journalistique », notamment, des montagnes enneigées, des fleurs, des gâteaux traditionnels allemand, des adolescents labourant un champ, des images d'un orchestre.<sup>19</sup> Ainsi, ces images dressent l'idée d'une colonie bienveillante, paradisiaque. Le faux documentaire nous dit que la colonie a été bâtie sur des valeurs de communion avec la nature, que la joie est présente au sein de la colonie. Cependant, Falconer écrit que la « colonia Dignidad was founded on fear.<sup>20</sup> » Il y a donc une contradiction entre ce qui est dit et la réalité. Le narrateur, dans cet incipit, ne cherche pas à instaurer la peur. Cette phrase de Falconer prend toutefois son sens à travers la deuxième partie du film, animée et horripilante. Ainsi, il existe aussi une dissonance entre la première partie du film et le reste : l'une montrant un univers paradisiaque et l'autre son contraire. L'une belle mais mensongère, l'autre fautive et monstrueuse mais « réaliste. »

Dès lors, une question se pose : si *la Casa lobo* avait réellement été conçu comme un film de propagande pour la colonie, l'esthétique de son animation aurait-elle pu convaincre le spectateur d'adhérer à ses idéaux ? Le dispositif du film reprend les mécanismes de la propagande : il nous introduit dans un univers séduisant, presque onirique, installe une confiance initiale. Cependant, il renverse brutalement ces codes très rapidement après l'incipit. Ce décalage produit alors un effet de choc, qui n'a pas pour but de convaincre mais d'inciter à

---

<sup>19</sup> B. Falconer, « The Torture Colony », *op. cit.*, p.34

<sup>20</sup> *Ibid.* p.35

la réflexion critique. Pourquoi *la Casa lobo* prétend-il au départ d'être un film de propagande s'il échoue à l'être totalement ?

### L'ironie et les contraires au cœur de la dissonance

Les références au sujet de la colonie sont multiples, et entrent aussi en opposition avec le reste du film, dans le contenu, dans le ton et dans la forme. Le spectateur doit être averti avant de regarder ce film, et connaître l'histoire du Chili pour avoir la référence de la Colonie Dignidad car la véritable colonie n'est jamais mentionnée. Le narrateur présente le reste du film comme une œuvre véridique échappée des archives de la colonie, tournée probablement il y a quelques décennies. Le film aurait été restauré par deux hommes, Cristóbal León et Joaquín Cociña, avec le soutien financier du gouvernement du Chili. Le spectateur averti sait donc que ce film ment ouvertement : les deux hommes mentionnés sont les réalisateurs de ce film qui évidemment n'a pas été réalisé à la fin du XXe siècle. Ainsi, *la Casa lobo* est une œuvre métafictionnelle, c'est-à-dire qu'elle brouille la frontière entre la fiction et la réalité empruntant des éléments véridiques mais les transformant en fiction. L'ironie contribue fortement à brouiller la vérité du mensonge et la réalité de la fiction. C'est une façon de critiquer ou de se moquer en sous-entendant le contraire de ce que l'on exprime. Elle rentre en jeu premièrement à travers le processus de création. Les personnes employant l'ironie prétendent adopter une opinion contraire à celle qu'elles possèdent véritablement. C'est en effet le cas ici, puisque comme mentionné précédemment, León et Cociña ont souhaité prendre et interpréter un point de vue opposé au leur. En s'immiscant dans l'histoire et en prétendant avoir réalisé ce film pour la colonie, les réalisateurs deviennent fictionnellement promoteurs de l'idéologie de celle-ci et du « loup ». Le souci avec l'ironie, contrairement à la satire, est que ses intentions, ses messages ne sont pas évidents à comprendre. Elle impose un certain effort cognitif. Au sujet de l'ironie dans les textes littéraires, mais pouvant aussi concerner les œuvres audiovisuelles, Jean Weisgerber explique que : « [irony] makes the reader aware that he is to get at the truth at the expense of a considerable intellectual effort that consists in discarding self-confident ignorance, rejecting the pretended meaning, and inferring the intended.<sup>21</sup> »

---

<sup>21</sup> J.Weisgerber, « Satire and Irony as Means of Communication », Vol. 10, n°2, Special Issue in Honor of Chandler B. Beall (Jun., 1973), June 1975, p. 168

L'ironie demande donc un public qui réfléchit, un public averti. Ce procédé ne cherche toutefois pas l'approbation du point de vue de l'auteur, mais demande de la déceler, laissant ensuite l'opportunité au public de se faire sa propre opinion.<sup>22</sup> Elle tente de combattre la crédulité et l'ignorance. L'ignorance est d'ailleurs évoquée dans *la Casa lobo* dans les premières minutes. Le narrateur cherche à démentir certaines rumeurs qui ternissent la réputation de la colonie. Il explique que ces croyances sont dues à « l'ignorance ». Il appelle « ignorants » ceux qui ont peur de sa communauté. Cependant et ironiquement, dans le contexte fictionnel, ce narrateur s'adresse à un public dénué d'esprit critique, voire « ignorant », qui accepterait le point de vue présenté. Il cherche à manipuler le point de vue et l'opinion du spectateur « fictif ». En revanche, *la Casa lobo*, le film dans sa globalité, s'adresse à un public inverse : un qui ne se laisserait pas convaincre et ne boirait pas les paroles du narrateur. Si nous, les spectateurs, ne sommes pas « ignorants » et si nous connaissons les « terribles rumeurs » à propos de la colonie, c'est-à-dire, le contexte historique de la véritable colonie, la Colonia Dignidad, ce que l'on sait contredit ce que ce faux documentaire tente de nous faire croire. Cela crée donc une contradiction et un décalage entre le public cible fictionnel et le public cible véritable, et crée ainsi une dissonance cognitive car ce qui nous est dit et la manière dont le film est présenté est contraire à ce que l'on sait et ce que l'on croit.

L'ironie se manifeste aussi à travers le contenu et la forme des images. Il est difficile à première vue de discerner les vraies images des fausses, et même deviner que certaines sont vraies ou fausses. En effet, alors que les images du documentaire, apparaissent vieilles et semblent véritablement provenir des archives d'une colonie, le générique de fin nous apprend que même certaines images sont fictionnelles. Tandis qu'une partie proviennent de différentes sources d'archives et qui ont été enregistrées par la Colonia Dignidad, certaines ont été tournées spécifiquement pour ce film. Il paraît nécessaire de noter que les personnes qui apparaissent à l'écran sont créditées en tant qu'acteurs et non en tant que figurants ou intervenants. Ils posent pour la caméra. L'une d'entre eux apparaît deux fois, l'infirmière. Le sourire de la femme blonde semble forcé. Elle regarde dans la caméra, et sourit avec sa bouche et non avec ses yeux. Elle semble mal à l'aise comme si elle n'était pas heureuse d'être là. Cela peut créer une distance critique. A quel point cette actrice pose-t-elle pour la caméra ?

Additionnellement et comme évoqué précédemment, ce faux documentaire montre des images « paradisiaques » de la nature, des enfants, des femmes qui sourient et qui travaillent. Il prétend présenter un havre de paix où tout le monde est heureux, travaille, vit bien, mais le

---

<sup>22</sup> *Ibid.*

reste du film est un cauchemar. Ainsi, par le nom que l'on leur donne, les images à prises de vue réelles semblent et devraient plus refléter la réalité que l'animation et pourtant, dans le cadre de ce film, ce sont les plus fausses, les plus mensongères. Elles représentent la colonie comme un havre de paix alors que des horreurs s'y passent. Elles sont censées raconter la vérité, mais elles manipulent la réalité. Elles sont superficielles. Parfois l'animation peut transmettre et représenter des émotions et certaines vérités que les images à prises de vue réelles ne peuvent pas.

Certes, la propagande présente dans le film n'est pas véritable, mais elle reste importante dans le cadre de la fiction et il est important de la prendre en compte, car si le film prétend être un film de propagande, nous devons aussi retrouver les codes employés. Cela permet de percevoir l'ironie bien que nous ne comprenions pas forcément le sous-entendu exact. *La Casa lobo* s'appuie sur cette approche : le film invite d'abord le spectateur à une observation passive, puis utilise l'ironie pour briser ce confort, générant ainsi un malaise et une prise de conscience. D'un côté, le spectateur adhère à ce qu'il voit en suivant l'histoire, se laissant porter par l'animation et le conte. De l'autre, l'ironie introduit une distance critique <sup>23</sup> : elle souligne que ce qu'on regarde est artificiel, manipulateur ou porteur d'un sous-texte inquiétant. Cette oscillation simultanée entre adhésion à la fiction et distanciation crée cette tension mentale, qui correspond à la dissonance cognitive.

### La dualité du narrateur

La dissonance est aussi créée par la dualité du narrateur. Sa voix, prêtée par l'acteur Rainer Krausse, est à la fois celle qui présente le film dans la partie documentaire, mais aussi celle d'un des quatre personnages de l'histoire animé, le loup. Il joue deux rôles distincts, opposés mais en même temps très similaires. Il commence par se décrire comme « *pastor de esta comunidad* », c'est-à-dire comme « le berger de la communauté ». Il se positionne ainsi comme une personne importante pour la colonie. Le berger c'est en effet l'humain, ou le chien qui surveille et guide le troupeau. Ses paroles sont d'ailleurs accompagnées de plusieurs plans illustrant cette idée avec un berger allemand, un troupeau et un homme surveillant ce troupeau. L'image du berger allemand est à la fois littérale et métaphorique. Le narrateur est d'origine

---

<sup>23</sup> L. Hutcheon, *Revista canadiense de estudios hispánicos*, Vol. 16, n° 2, Invierno 1992, p.223

allemande et guide les membres de cette communauté mais le berger allemand est aussi une race de chien, qui ressemble fortement au loup.



2'28 - *Berger allemand*



13'16 - *Loup*

Cependant, alors que le berger allemand est censé être un protecteur, le loup est un prédateur. Il faut donc noter l'ironie des propos du narrateur, car sa voix étant aussi celle du loup, fait de lui « l'antagoniste » de l'histoire. L'œuvre joue sur la similarité mais aussi l'opposition entre le chien et le loup. Cette même idée est retrouvée tout au long du film, notamment à travers le son dès le début de l'histoire animée avec un aboiement de chien qui se transforme en hurlement de loup (03'50). « Le loup arrive » dit Maria. Vers la fin du film, tandis que le dialogue parle du loup, le visuel montre une photo d'un berger allemand, sous entendant encore la dualité du narrateur. La tonalité de sa voix va aussi changer, parfois étant chaleureuse, douce et accueillante et d'autres fois méchante, effrayante, autoritaire, comme un chien parfois pouvant être joueur et d'autres fois pouvant être agressif. Nous ne le voyons jamais officiellement, il n'est évoqué qu'à travers des images et des écrans : la télévision ou des photos. Sa présence invisible rappelle celle d'un dictateur, d'une autorité qui reste à l'écart, inaccessible au peuple mais qui est proche, toujours présente à travers les médias. Il tente de faire croire qu'il est proche de son public, mais il est en effet très éloigné. Ce narrateur n'est donc pas fiable. Il incarne l'idée d'une autorité censée être protectrice qui peut basculer très facilement en autorité dictatrice. La frontière entre deux binarités peut être très fine et instable. Le narrateur non fiable est un terme introduit dans *The Rhetoric of fiction* par Wayne Booth en 1961. Il crée un doute, un scepticisme chez le spectateur qui ne peut croire à tout ce qu'il voit. Le narrateur non fiable n'agit pas ou ne prononce pas des paroles en accord avec les normes de l'œuvre, de la pensée du réalisateur/réalisateurs. Ainsi ce qui est dit va à l'encontre de ce qu'y est sous-entendu.

Par conséquent, le discours du narrateur est aussi à prendre au second degré, à questionner. Il proclame par exemple : « Bien que nous soyons une lieu sanctuaire fermé, nous sommes fières de notre connexion forte avec les paysans chiliens qui vivent près de nous. Ils

considèrent, nous les Allemands comme leurs frères et leurs partenaires dans la détresse. » (01'58 - 02'17) La formulation est intéressante, car elle sous-entend que l'idée de fraternité n'est pas réciproque. Au lieu de les considérer eux comme frères, c'est l'inverse. Il met la colonie en valeur par rapport aux Chiliens.

Les deux dernières phrases prononcées par le narrateur sont peut-être les plus ironiques et les plus importantes car elles prennent la forme interrogative et s'adressent au spectateur : « Et toi petit cochon [...] Tu veux que je m'occupe de toi ? ». Il emploie la deuxième personne du singulier pour s'adresser à un certain spectateur, le « petit cochon » sous-entendant comme nous l'avons précédemment, qu'il est ignorant. C'est une appellation dénigrante pour le spectateur qui ne sera donc pas convaincu par lui. Après avoir vu le film, après avoir été rabaisé par le narrateur, nous n'avons probablement pas envie qu'il s'occupe de nous.

L'ironie est double : elle vient à la fois du narrateur, mais aussi des réalisateurs. Les phrases prononcées possèdent alors trois intentions distinctes. La première évidente, correspondant exactement à ce qui est dit. La seconde est un sous-entendu dans l'intonation, les formulations du narrateur. La troisième intention provient des réalisateurs, elle est plus difficile à discerner, et sert à critiquer ce narrateur. Le spectateur ne sait donc plus où donner de la tête avec tous les discours. Il se fait à la fois manipulé par le narrateur, mais aussi par les réalisateurs.

## **2. Animation pervertie et subversion du conte de fée**

### Le cinéma d'animation de propagande vs *La Casa lobo*

Ainsi, *la Casa lobo* met en scène deux formes fictives de propagande et d'endoctrinement, opposées et contradictoires, portées respectivement par la séquence en prises de vue réelles et celle en animation. La première nourrit un espoir, tandis que la seconde, au contraire, installe un profond désespoir. L'animation utilise l'horreur comme vecteur de message, mais ce message est paradoxal : le film, censé dissiper les rumeurs terribles au sujet de la Colonia Dignidad, ne fait en réalité que les confirmer. Il incarne symboliquement ce que la colonie inflige à ses habitants pour les maintenir sous emprise. Maria est punie, et forcée d'être coupée du monde. Bien qu'elle ait tenté de s'échapper, elle reste tout au long du film soumise à une surveillance invisible. La seule issue qui lui est présentée est la soumission totale à l'autorité du loup. L'animation pendant ce temps est grotesque, dérangeante par les mutations

du corps des personnages, les sons étranges et cacophoniques. Le spectateur, témoin de ces étrangetés et de ces violences animées, n'a évidemment aucune envie que ce loup s'occupe de nous comme il nous le demande à la fin du film. Mais alors, pourquoi, en connaissance de cause, tant de personnes ont-elles choisi de se soumettre à l'autorité de Paul Schäfer ? Et, dans le cadre du dispositif fictif du film censé convaincre un public imaginaire de rejoindre la colonie, comment un tel public pourrait-il être séduit, alors que tout ce qui est montré est terrifiant ?

Premièrement, en termes de visuel et de choix formel, *la Casa lobo* renverse ce que l'on attend d'un film de propagande. Herthuth rappelle d'ailleurs au sujet de la propagande d'animation :

« Propaganda utilizes all media forms of course, but as many governments and artists learned, cel animation and cartoon aesthetics were particularly effective at communicating factual, instructional content, comedic and dramatic scenarios, and satirical, disparaging attacks.<sup>24</sup> »

Ainsi, la traditionnelle forme de la propagande animée reste la 2D et le cartoon, ce qui n'est pas le cas de *la Casa lobo*, plus complexe et difficilement réalisable que l'animation classique. Le format du film étudié ne permet pas de dissimuler la fausse propagande du narrateur. Ou alors, elle met en avant une autre forme de propagande car comme le dit Falconer : « la colonie Dignidad fut fondée sur la peur.<sup>25</sup> » L'animation reproduit ce schéma, souhaite éveiller la peur chez le spectateur à travers l'horreur, l'isolation du personnage. Cela fait sens si l'on prend en considération ce que Claire Aslangul-Rallo remarque dans la propagande nazie : « Le recours à la peur est récurrent dans plusieurs films et documentaires nazis.<sup>26</sup> »

À travers l'animation, nous percevons l'influence de Jan Švankmajer, réalisateur tchécoslovaque, avec le stop-motion, les altérations grotesques des corps, l'atmosphère anxiogène, et le recyclage de matériaux pour créer des nouvelles choses. Additionnellement, comme le personnage dans l'adaptation de Švankmajer d'*Alice au pays des merveilles*, Maria évolue dans un monde en transformation permanente, où tout se construit et se déconstruit sans logique apparente. Cette forme d'art n'a jamais été populaire sous les régimes autoritaires.

---

<sup>24</sup> E. Herthuth, « The Politics of animation and the animation of politics », *Animation: an interdisciplinary journal*, Vol. 11, n°1, 2016, p.72

<sup>25</sup> B. Falconer, « « The Torture Colony », *op. cit.*, p.35

<sup>26</sup> C. Aslangul-Rallo, « Le dessin animé : véhicule « idéal » des stéréotypes nazis », *Témoigner : entre histoire et mémoire*, n°111, 2011, p.75

Švankmajer en est la preuve puisqu'il a été censuré pendant plusieurs années par l'URSS. Similairement, ce type d'esthétique incarne parfaitement ce que Adolf Hitler qualifiait « d'art dégénéré », un terme dégradant pour parler de l'art moderne comme le cubisme, le surréalisme ou le dadaïsme, à l'opposé de l'idéal esthétique qu'il valorisait. Le contrôle passait donc par une réduction des formes expressives, bannissant toute esthétique jugée « chaotique », « morbide » ou « inintelligible », des mots qui définissent parfaitement *la Casa lobo*. Or, selon Hitler, cet idéal esthétique était incarné par l'animation de Walt Disney qui représentait un art « pur », conforme à ses idéaux de beauté.<sup>27</sup>

Les réalisateurs assument ce décalage, décrivant leur film comme : « Paul Schäfer's imaginary, lost film, as if he had attempted to become a South Chilean version of Walt Disney, but could only ever amount to a poor, neo-Nazi version of the latter.<sup>28</sup> » De fait, *la Casa lobo* est à l'opposé de l'esthétique Disney. Additionnellement, en Ce choix subversif a une valeur politique autant qu'artistique. En refusant les codes esthétiques de la propagande, le film ne se contente pas de critiquer un régime passé : il dénonce le processus même de manipulation par l'image. Le spectateur est placé face à un langage visuel qui ne peut pas être absorbé passivement. Au lieu d'être bercé par une harmonie séduisante, il est agressé par des dissonances visuelles et sonores qui l'obligent à prendre conscience de la fabrication de l'image. Ainsi, l'esthétique chaotique de *la Casa lobo* agit comme une contre-propagande : elle refuse la séduction et impose l'inconfort, là où la propagande cherchait au contraire la fluidité et l'adhésion inconsciente.

Par les thèmes et le récit, *la Casa lobo* renverse de nouveau les attentes d'un film de propagande d'animation en détournant certains codes. Au lieu d'histoires pour enfants de princesses et de chevalier se concluant sur une fin heureuse, nous avons ici un conte cauchemardesque où la fin est ambiguë pour Maria – a-t-elle été réellement sauvée ? Bien sûr, les contes de fée et les films d'animation ne s'adressent pas exclusivement aux enfants, mais l'empreinte Disney au XX<sup>e</sup> siècle a forgé des biais cognitifs : une partie du public associe spontanément encore aujourd'hui, ou du moins à l'époque où *la Casa lobo* est sorti, l'animation à un style visuel lisse et à des récits édulcorés adressés à un jeune public. Puisque ces films

---

<sup>27</sup> M.Mróz, « “Propaganda à la Fairy Tale” in the Third Reich », dans O.Bobrowska, M. Bobroski & B.Zmudziński, *Propaganda, Ideology, Animation : Twisted Dreams of history*, AGH University of Science and Technology Press, Kraków, 2019, p.69

<sup>28</sup> S. Locuvich, « The Ten Filmmaking Rules Of “La Casa Lobo”, 2018's Most Gonzo Stop Motion Feature », *Cartoon Brew*, 2018



d'animations font partie de notre enfance, adultes nous projetons une part de nostalgie sur ces films.<sup>29</sup> De plus, dans la plupart des films d'animations, les jeunes enfants sont aussi vu comme des figures d'innocence.<sup>30</sup> Alors que quelques œuvres, comme *Shrek*, ont joué avec ces codes pour les renverser par la parodie ou l'humour, *la Casa lobo*, lui, les retourne par la cruauté et la destruction. Maria, Ana et Pedro ne sont pas de simples enfants innocents, mais des personnages capables de cruauté.

Bien qu'au sujet de l'animation folklorique, Beumers cité par Kononenko, écrit : « The animated fairy tale serves to instill moral, rather than ideological, values. In this lay the at-once orthodox and subversive function of the fairy tale cartoon: it usurped a niche left by ideological instruction, namely that of teaching children a sense of right and wrong that surpassed ideology »<sup>31</sup> ; en réalité, les récits animés ne sont pas si innocents que cela. En effet, comme le remarque Henry Giroux, l'illusion de l'innocence donnée par les films d'animation permet d'éviter leur analyse et de reconnaître des schémas problématiques, et des messages ou des valeurs cachés.<sup>32</sup> L'animation devient ainsi un outil efficace de propagande, car elle exploite la familiarité du folklore et des contes pour transmettre des idées. Là où, dans le cinéma d'animation classique, le conte véhicule une morale universelle qui dépasse l'idéologie, le film de León et Cociña détourne ce registre folklorique pour montrer un processus inverse : le conte dans le cadre de la fiction devient un instrument d'endoctrinement où la morale est remplacée par une moralisation autoritaire qui reflète la logique sectaire de la Colonia Dignidad. *La Casa lobo* met ainsi en tension la fonction « orthodoxe et subversive » évoquée par Beumers. Au lieu d'offrir une échappée hors de l'idéologie, le conte y devient un instrument de propagande, et c'est précisément cette dissonance que le film révèle en la poussant jusqu'à l'absurde et au cauchemar visuel.

Dans la propagande animée, nous retrouvons souvent la représentation stéréotypée, raciste et animalisée des « autres », des étrangers.<sup>33</sup> Dans le cadre du film étudié, il est fortement sous-entendu que les chiliens, incarnés par Ana et Pedro, « bruns, à la peau foncée aux yeux

---

<sup>29</sup> D. Whitley, « Learning with Disney: Children's Animation and the Politics of Innocence », *Journal of Educational Media, Memory & Society*, Vol. 5, n°2, Autumn 2013, p.77

<sup>30</sup> *Ibid.*, p.86

<sup>31</sup> N. Kononenko, « The Politics of innocence: Soviet and Post-Soviet Animation on Folklore topics », *The Journal of American Folklore*, University of Illinois Press on behalf of American Folklore Society, Vol.124, N°494, Automne 2011

<sup>32</sup> H. Giroux, « Politics and Innocence in the Wonderful World of Disney », *Disturbing Pleasures*, Routledge, 1994, p.28

<sup>33</sup> T. LaMarre, « Specism part I : Translating Races into animals in wartime animation », *Mechademia: Second Arc*, University of Minnesota Press, Vol.3, Limits of the human, 2008, p. 75-95

marrons », sont ceux subissant le racisme en étant en outre assimilés à des cochons. Ils apparaissent d'ailleurs comme des d'abord sous la forme de cochons. Toutefois, ce n'est pas sous cette forme qu'ils sont le plus « animal », mais à la fin, quand ils deviennent des stéréotypes allemands – blonds aux yeux bleus – et qu'ils font preuves d'envies cannibales.

Ainsi, on peut considérer que la propagande « ratée » et le détournement des codes de propagande permet de décrédibiliser le discours du loup. Cependant, le foisonnement de signes, parfois contradictoires, engendre une surcharge interprétative qui perturbe le spectateur. Confronté à la multiplicité de messages, celui-ci peut éprouver de nouveau une forme de dissonance cognitive, car il est contraint de chercher une cohérence là où le film s'attache précisément à la rendre instable.

### Le détournement des contes de fée et des fables en cauchemar

Nous avons vu précédemment que le film prend la forme d'un conte de fée. Les contes de fées et les fables ont souvent servi de vecteurs de messages, parfois moraux, parfois politiques. Le conte, tel qu'il s'est transmis dans les sociétés occidentales, repose sur un certain nombre de conventions narratives et symboliques : une structure en trois temps avec une situation initiale, des péripéties et la résolution ; des schémas narratifs manichéens comme l'opposition entre le bien et le mal ou entre le protagoniste et l'antagoniste ; des personnages types tels qu'une princesse, un héros, des enfants, un monstre, une fée, une marâtre ; des éléments merveilleux et magiques comme des métamorphoses ; la voix parlée narratrice dans le cadre de l'animation ; ainsi que souvent, une morale finale explicite ou implicite. Leur efficacité tient à leur universalité culturelle et à leur puissance symbolique, ce qui explique leur utilisation récurrente comme outils de propagande. Durant la Seconde Guerre mondiale, les États-Unis, l'Allemagne nazie ou le Japon ont produit des contes et films d'animation à visée idéologique ; pendant la Guerre froide, l'URSS en a fait de même. La propagande nazie, par exemple, détourna des récits comme « Le Petit Chaperon rouge » ou « Le Chat botté » pour endoctriner les enfants allemands à adhérer aux croyances nazies.<sup>34</sup>

---

<sup>34</sup> M. Mróz, « “Propaganda à la fairy tale” in the Third Reich », *op.cit.*

Similairement, dans un entretien, León et Cociña définissent d'ailleurs *la Casa lobo* comme : « un conte de fée pour endoctriner les personnes de la colonie pour ne jamais s'enfuir de la colonie.<sup>35</sup> »

*La Casa lobo* reprend d'une certaine manière les codes cités précédemment, mais pour mieux les détourner, les tordre. Suivant l'introduction, la partie animée du film s'ouvre comme un conte classique dans un dessin animé avec une description écrite présentant Maria et le contexte de son histoire. La formule « il y a fort longtemps » amorce le texte. Moins populaire que la fameuse « il était une fois », mais tout aussi associée à l'univers féerique, ancre l'histoire dans le conte. Le cadre de l'histoire rappelle aussi celui d'un conte : l'action se déroule dans une maison au milieu d'une forêt et comporte un grand méchant loup, des cochons, des enfants, une marâtre ainsi que des éléments magiques. Le récit semble suivre une structure linéaire : Maria fuit, semble trouver refuge dans une maison, élève des enfants, affronte le loup, et retourne à son point de départ. Cela évoque les trames de « Hansel et Gretel », du « Petit Poucet » ou de « Blanche-Neige », personnages qui sont poussés à partir de là d'où ils viennent. Pourtant, la structure du film est trompeuse : elle ne procure ni clarté sur les péripéties, ni résolution satisfaisante. De plus, le retour final à la Colonie, à sa « maison », n'est pas une libération, mais une capitulation.

Parmi les codes de conte de fée que l'on retrouve, il y a celui des archétypes. Maria est une jeune fille blonde aux yeux bleus, décrite comme « belle » par les réalisateurs,<sup>36</sup> mais elle est aussi naïve, rêveuse, rebelle, aimant les animaux. Ainsi, elle semble correspondre à l'archétype de l'héroïne dans les contes de fée. Pourtant, elle est aussi paresseuse et colérique. Elle se rebelle en libérant les cochons, s'enfuit et se réfugie dans une maison où elle s'occupe de cochons. En réalité, elle est poussée à fuir. Son personnage évoque principalement celui de Blanche-Neige qui fuit la méchante reine pour se réfugier dans une maison où elle s'occupe des tâches ménagères pour les sept nains. Mais Maria se rapproche aussi par son comportement, de la méchante reine, la marâtre.

Dans de nombreux contes, comme celui de « Blanche-Neige » avec la méchante reine, « Le Genévrier », « Hansel et Gretel » ou encore « La Belle au bois dormant » dans les versions de Basile et de Perrault, apparaît la figure récurrente de la marâtre ou de la belle-mère. Qu'elle ait épousé le père des protagonistes, devenant ainsi leur mère adoptive, ou qu'elle soit la mère du prince, cette figure est presque toujours malveillante : elle est souvent jalouse des enfants,

---

<sup>35</sup> Cristobal León dans « Berlinale Meets... | Cristóbal León & Joaquín Cociña on *La Casa Lobo* | Berlinale 2018 », *Berlinale - Berlin International Film Festival*, 2018

<sup>36</sup> « Maria est belle » est une des règles du manifeste que les réalisateurs ont créé pour leur film

éprouve de la rivalité, elle les maltraite et tente de s'en débarrasser, parfois même en voulant les dévorer. La marâtre possède aussi un pouvoir domestique abusif : elle détourne son rôle de tutrice pour dominer, exploiter ou éliminer l'enfant. Dans *la Casa lobo*, Maria se veut à première vue meilleure que les autres marâtres. Elle se présente aux deux cochons comme « mère », les nomme Ana et Pedro, les élève, souhaite les aimer, s'occuper d'eux. Additionnellement, contrairement aux marâtres traditionnelles qui cherchent à se débarrasser des enfants, Maria veut les garder auprès d'elle, les retenir captifs, sous son contrôle. Elle garde ce pouvoir domestique abusif en imposant ses règles, surveillant et dominant Ana et Pedro. Comme souvent dans les contes, les enfants finissent par se rebeller, et ces deux enfants le font mais pas pour les mêmes raisons. Ce sont eux qui éprouvent de la rivalité, ils pensent que Maria a des privilèges, qu'elle mange trop. *La Casa lobo* inverse donc le schéma : Ana et Pedro envisagent alors de manger la marâtre, et non l'inverse. Ils sont donc punis, transformés d'une certaine manière en arbre, tandis que Maria s'échappe. La nature elle-même est contaminée : loin d'être un paradis, elle dévore et envahit, les arbres se nourrissent des animaux et s'introduisent dans la maison. Maria mentionne d'ailleurs des arbres qui se nourrissent d'animaux au lieu d'être un refuge pour eux. Similairement, à la fin du film, ces arbres s'introduisent dans la maison et semblent manger Ana et Pedro.

Le film multiplie les références aux contes de manière plus ou moins explicite et subtile. Ces récits, appartenant à la culture populaire, font partie d'un socle commun que la majorité des spectateurs reconnaissent instinctivement. Pourtant, leur présence dans *la Casa lobo* demeure profondément ambiguë : au lieu d'apporter un repère rassurant, ils contribuent à instaurer un malaise et à troubler nos attentes.

Ainsi, la figure de « La Belle au bois dormant » - aussi appelée Rose d'Épine, Aurore ou Talia selon les versions - apparaît dans la chambre d'Ana : la dominance de la couleur rose, les motifs floraux peints ou brodés, le lit à baldaquin, mais aussi les cheveux blonds de l'enfant évoquant la version de Disney. Comme une des bonnes fées, Maria lui « offre » un don, celui de la voix. D'une façon, Ana incarne Rose d'Épine. Pourtant, la reprise du motif est immédiatement pervertie. Là où, dans le conte, la princesse se pique et tombe dans un sommeil d'attente, Ana voit sa main transpercée : le sang coule, une tige émerge et se transforme en fleur. La végétation envahit la chambre, accompagnée de sons bucoliques (oiseaux, harpe, rires d'enfants). Mais ce n'est pas un enchantement libérateur car leur sommeil n'est pas une étape vers le réveil et la délivrance, mais une immersion plus profonde dans l'oubli et l'ignorance. Tandis qu'ils dorment, nous entendons le loup commenter sur leur sommeil, sur leurs rêves. Il

murmure qu'ils sont immergés dans du miel doux, sous entendant en effet qu'ils sont « dormant », « ignorants » ou « naïfs ».

Le film convoque aussi le récit des « Trois petits cochons ». Trois cochons sont d'ailleurs évoqués au début, bien que seuls deux apparaissent à l'écran. Maria, dans son rôle ambivalent, adopte probablement la posture du cochon aîné qui construit la maison pour protéger les plus jeunes contre le loup. Mais dans cette version, l'histoire bascule : le loup souffle sur la maison, comme dans le conte, et c'est lui qui gagne.

Les dialogues recyclent ainsi des phrases célèbres de contes en changeant les rôles ou l'intention. Par exemple, la formule « Je vais souffler, souffler, et ta maison s'envolera », issue des « Trois petits cochons », est traditionnellement prononcée par le loup comme menace de destruction. Dans *la Casa Lobo*, c'est Maria elle-même qui demande au loup de souffler, et même « très fort », sur la maison afin de la libérer. De la même manière, la mise en garde : « Rappelle-toi que dans une vraie maison aucun étranger ne doit rentrer », énoncée ici par le loup, rappelle étrangement les avertissements des sept nains à Blanche-Neige, de ne pas laisser d'étranger rentrer chez eux. Mais, dans le film, la maison n'a rien du refuge qu'elle est censée représenter, elle est un lieu sale, menaçant et hanté, et Maria elle-même en devient « l'étrangère » qui s'y introduit. D'ailleurs, elle prononce : « Miroir, mon beau miroir, qui possède la plus belle maison ? » C'est une reformulation de la célèbre citation : « Miroir, mon beau miroir, qui est la plus belle de toutes ? » La quête de beauté et d'identité se transforme donc en obsession de possession et de contrôle, Maria devient une forme de sorcière, de mauvaise fée.

Les parallèles avec « Hansel et Gretel » sont également visibles : la maison, en ruine, sale, effrayante, de *la Casa lobo* est aux antipodes de celle en sucreries. Ana et Pedro rappellent aussi Gretel et Ana, enfants perdus dans la forêt qui se réfugie dans la maison de sorcière, mais ici, ce sont eux qui semblent vouloir « dévorer » la sorcière. Plus troublante encore est la résonance avec « Le Conte du genévrier », sans doute l'un des contes les plus morbides des frères Grimm. Ce récit, qui traite de maltraitance, de meurtre et de cannibalisme, présente un enfant tué et mangé par sa belle-mère. Il se réincarne ensuite en oiseau qui hante l'arbre où il a été enterré. Dans le film, Maria subit une métamorphose analogue : après avoir failli être « dévorée », son corps se décompose, laissant apparaître l'intérieur de sa tête tandis qu'un oiseau émerge. Comme dans le conte, l'oiseau se perche sur les branches d'Ana ou de Pedro, et chante, symbolisant réincarnation mais aussi hantise. Ce détournement du conte prive le spectateur de la morale rassurante attendue.

Au lieu de cela, *la Casa lobo* réactive la fonction dissuasive de certains contes oraux ; transmettre des avertissements aux enfants en leur inspirant la peur. Maria procure un exemple au sein du film à travers une mise-en-abyme : le film incorpore un conte au sein du conte. Maria narre à Pedro, l'histoire d'un chien et d'une maison vivante. Elle insiste sur le fait que l'animal n'est pas sage ni très obéissant, n'écoulant jamais la maison. La maison le prévient de ne jamais s'enfuir ou sinon il se perdra. Mais, le chien s'enfuit et il ne put retrouver son chemin. Ce récit adressé à Pedro n'est pas anodin : il agit comme un message implicite de menace et de soumission : lui aussi, s'il se comporte mal, s'il tente de s'échapper de cette maison, quelque chose de mal lui arrivera. Nous pouvons toutefois nous demander si le chien le méritait vraiment ?

Le spectateur, habitué aux récits manichéens, se retrouve désorienté. Les personnages cumulent les rôles : Maria est à la fois l'héroïne, la bonne fée et la marâtre ; le loup est invisible mais omniprésent ; la maison est protectrice et destructrice. Cette ambiguïté radicale brouille la morale, empêche toute identification claire, et provoque une dissonance cognitive puissante. Comme le souligne Kononenko, les chercheurs tendent à négliger l'étude des contes comme outils de propagande, considérant leur naïveté comme « au-delà de l'idéologie. »<sup>37</sup> Elle cite pourtant Henri Giroux, qui explique que la fausse innocence des films d'animation, comme ceux de Disney, leur confère une influence considérable car : « [they] encourage the development of a docile citizenry with a childlike dependence on the state and a willingness to follow all its directives. »<sup>38</sup> » *La Casa lobo* rend visible ce mécanisme. Maria finit par déclarer « J'ai besoin que l'on s'occupe de moi en permanence. Je ne peux pas le faire toute seule », avant de retourner vers la colonie. Elle abdique son autonomie, infantilisée par le loup et par le récit qui la contient.

Ainsi, *la Casa lobo* déconstruit radicalement le conte : la maison, lieu protecteur dans les récits classiques, devient une prison mouvante ; le loup, menace extérieure dans les contes, est ici invisible mais omniprésent ; Maria concentre à la fois les rôles de l'héroïne, de la bonne fée et de la marâtre. Cette confusion brouille l'identification et la morale. Cette déconstruction passe aussi par le traitement du langage visuel que nous aborderons plus tard dans ce mémoire. Le décor, au lieu d'offrir un cadre stable, est constamment en mutation. Les murs se dérobent, les objets changent de forme, les personnages se délitent. Cette instabilité plastique reflète l'effondrement des conventions narratives. Alors que dans un conte classique, chaque élément

---

<sup>37</sup> N. Kononenko, « The Politics of innocence: Soviet and Post-Soviet Animation on Folklore topics », *op. cit.* p.276

<sup>38</sup> *Ibid.* p.276

a une fonction précise, ici, tout semble échapper à la logique causale. L'univers devient un labyrinthe mental. *La Casa lobo* devient ce que décrit Lamoureux sur la théorie de l'effet de distanciation de Bertolt Brecht : une « fable [qui] ne véhicule pas un message univoque, [mais qui] insiste sur les contradictions, engendrant ainsi un questionnement chez tous les acteurs de la production.<sup>39</sup> »

En jouant avec les codes tout en les vidant de leur fonction rassurante, *la Casa lobo* met en lumière la façon dont les récits façonnent notre vision du monde, tout en exposant leurs usages idéologiques. Les contes, transmis oralement et constamment transformés, font partie de notre inconscient collectif ; ce film les retourne contre nous.

### Animalisation et zoomorphisme

Dans les fables, les mythes, les contes, l'animation mais aussi dans la politique et la propagande, trois procédés reviennent fréquemment pour transmettre des messages à travers l'image animale : l'animalisation, le zoomorphisme, la personnification. Tous trois fonctionnent comme des allégories ou des métaphores sur le genre humain mais ils diffèrent par leur fonction. L'animalisation consiste à réduire l'être humain à l'état d'animal, à le déshumaniser, tandis que le zoomorphisme relève davantage de la métaphore ou de l'attribution symbolique. Le dernier, la personnification « élève » l'animal en lui conférant des caractéristiques humaines. Ces procédés s'accompagnent presque toujours d'une hiérarchie implicite. Comme le rappelle George Loiseau à propos des animaux dans les contes de fées : « dans un tel contexte de diversité animale, il ne peut y avoir de condition égale.<sup>40</sup> »

Dépendamment, de l'animal, le statut ne sera pas le même, ni ne représentera la même chose. Les hiérarchies entre animaux deviennent souvent des hiérarchies entre groupes humains que l'on observe aussi dans *la Casa lobo*. L'animalisation est ainsi un outil courant de l'animation, étroitement lié non seulement au spécisme mais aussi au racisme. Thomas LaMarre donne comme exemple les représentations des Japonais en tant que différents animaux tel le singe dans l'animation par les états-unien, et les représentations des chinois en tant que cochon par les japonais.<sup>41</sup> Alors que pour Eisenstein, « chez Disney, [les animaux] ne

---

<sup>39</sup> E. Lamoureux, « Bertolt Brecht : un artiste engagé », *op.cit.*, p.141

<sup>40</sup> G. Loiseau, « Le Statut de l'animal dans les contes de fées », dans N. Dissaux & M. Ranouil (dir.), *Il était une fois... l'analyse juridique des contes de fées*, Paris, Dalloz, 2018, p.145

<sup>41</sup> T. LaMarre, « Specism part I : Translating Races into animals in wartime animation », *Op. cit.* p.90

dénoncent ni ne blâment personne, et ils ne prêchent <rien> »<sup>42</sup>, dans *la Casa lobo*, les animaux incarnent des idées, des personnes. Le film utilise aussi l'animalisation comme « fausse » technique de propagande et pour sous-entendre certaines idées. Quatre animaux occupent une place centrale dans le film : le cochon, le loup, le chien (plus précisément le berger allemand) et l'oiseau. Leur statut n'est pas équivalent, et cette hiérarchisation rejoint ce que souligne Michel Pastoureau qui a rédigé plusieurs ouvrages au sujet des animaux dans la culture, dont deux ouvrages distincts consacrés au cochon et au loup. Il affirme que « plus un animal joue un rôle important dans l'imaginaire, plus il est chargé d'une dimension affective, onirique ou idéologique, moins il ressemble à ce qu'il est dans son existence réelle.<sup>43</sup> » L'animal devient alors un miroir de l'humain, mais un « miroir déformant<sup>44</sup> », qui révèle des croyances, des angoisses et des comportements humains.

Trois animaux principaux structurent ainsi *la Casa lobo* : le loup, deux cochons et l'oiseau. Nous allons voir comment leurs images évoquent des différences et des idées contradictoires.

- **L'image du cochon et l'animalisation d'Ana et Pedro**

Pour rappel, dans le film, Ana et Pedro incarnent tout d'abord des cochons. Il est aussi sous-entendu qu'ils sont chiliens et non allemands, et ils subissent de ce fait une discrimination de la part de Maria et du loup. Cette discrimination envers les cochons représentant un certain type partie du genre humain, apparaît clairement dans la partie documentaire : le mot ignorant est prononcé au moment précis où l'on voit l'image d'un cochon. A travers l'effet Koulechov, en reliant le son et l'image, le montage crée un nouveau sens et associe donc directement l'idée d'ignorance à l'animal, renforçant la portée symbolique de cette image. L'image du cochon est particulièrement chargée d'un poids historique et culturel : elle a été utilisée comme symbole de mépris et d'exclusion, notamment dans des contextes antisémites.

Le film souligne visuellement la frontière symbolique et physique entre l'humain et l'animal par le pouce opposable : la première transformation du cochon est celle de sa patte, qui devient une main capable de saisir une balle. Ce détail, simple mais significatif, rappelle que ce qui nous distingue des animaux est cette capacité à manipuler des objets. Pourtant, le

---

<sup>42</sup> S. Eisenstein, *Walt Disney*, traduction du russe par A. Cabaret, Belval, Circé, 2013, p.19

<sup>43</sup> M. Pastoureau, *Le Cochon : histoire d'un cousin mal aimé*, Paris, Gallimard, 2009, p.113

<sup>44</sup> S. Eisenstein, *Walt Disney*, *op.cit.* p.19



film met en lumière la dissonance de notre traitement des semblables : même dotés de ce pouce opposable, certains individus peuvent être traités moins bien que des cochons.

La discrimination envers les cochons et par ce fait envers les humains se manifeste par la nourriture. En effet, comme exemple, le mockumentaire brésilien *L'Île aux fleurs* (1989) de Jorge Furtado, montre que les cochons, bien que dépourvus de pouce opposable, sont nourris avant certains humains : les femmes et les enfants doivent alors manger de la nourriture « ingrate. » Les tortionnaires peuvent aussi être déshumanisés de la même manière. À ce propos, Luis Pebbles, victime de tortures à la Colonia Dignidad, raconte que lorsqu'il recevait de la nourriture de ses bourreaux, ceux-ci appelaient cela de la « nourriture de cochon.<sup>45</sup> » Ana et Pedro, femme et enfants, sont d'une certaine façon, emprisonnés, il n'est donc pas étonnant de les voir au début manger à terre. De plus ils n'ont pas accès à la nourriture, et doivent se résoudre à manger ce qu'ils trouvent dans cette maison, quitte à devenir cannibales.

Alors qu'Ana et Pedro sont transformés, sont élevés du rang animal, grâce à la dotation d'habits et l'éducation que Maria leur donne, ils restent tout de même humiliés et cela dès leur métamorphose. Dans un plan en contre-plongée, on les voit ayant un corps humain, bien qu'une tête de cochon, mais à quatre pattes, de dos, leurs fesses exposées à la caméra. Cette posture est dégradante et perverse. La nudité, souvent associée à l'état animal, a servi de justification historique à la discrimination envers certains peuples autochtones peu vêtus. Après leur transformation, Maria continue à les appeler petits cochons, démontrant qu'ils sont toujours vu comme tels.

Le film joue sur cette ambiguïté : Ana et Pedro sont-ils des cochons personnifiés ou des humains animalisés et déshumanisés ? Leur caractère anthropomorphique entretient le doute et crée un questionnement sur l'identité, que nous approfondirons dans la deuxième partie. Comme le souligne Pastoureau, « le cochon, en raison de son anatomie interne, de sa physiologie, de ses maladies, de son caractère omnivore, de son intelligence et de sa sensibilité » est un des trois animaux pensés comme des « cousins de l'homme. »<sup>46</sup> Peut-être est-ce précisément cette ressemblance qui justifie la violence infligée à l'animal.

Pourtant, le cochon ne mérite donc pas forcément le mauvais traitement. D'ailleurs, certains peuples et traditions le valorise. Pastoureau partage aussi que « dans la société paysanne traditionnelle, les jeunes enfants sont souvent élevés avec les cochons, qu'ils

---

<sup>45</sup> B. Falconer, « The Torture Colony », *op. cit.*, p.45

<sup>46</sup> M. Pastoureau, *Le Cochon : histoire d'un cousin mal aimé*, *op.cit.*, p.106

surveillent ou avec lesquels ils jouent.<sup>47</sup> Il ajoute : « c'est probablement entre l'enfant et le cochon que le cousinage semble le plus étroit. <sup>48</sup>»

C'est peut-être pour cette raison que Maria s'occupe de ces animaux. Elle déclare d'ailleurs que les seules choses amusantes de la colonie étaient les cochons et les truies. A la fin du film, nous l'apercevons en train de nourrir un cochon au biberon. Les enfants doivent cependant grandir. Cela se fait en menant les cochons à l'abattoir comme Maria qui livre Ana et Pedro au loup, révélant ainsi l'importance centrale de l'animal dans la construction de l'enfance et des hiérarchies de pouvoir.

Je souhaite noter que le cochon possède un dernier symbolisme : celui du « porc », terme familier pour décrire l'être grossier qui abuse de son pouvoir et commet des violences sexuelles. Paul Schaefer, dirigeant de la colonie Dignidad, en a commis, et pourrait donc être décrit comme un porc. Mais ici, il est incarné ironiquement par l'image du loup, et non celle du porc.

#### • L'image du loup et du berger allemand

Nous avons vu précédemment la dualité du narrateur qui incarne à la fois loup et berger allemand. Ces zoomorphismes dans les deux cas, ne sont pas aussi dégradants et déshumanisants comme l'image du cochon. La métamorphose la plus connue et l'animal le plus connu, du moins en Europe, est celle de la lycanthropie c'est-à-dire la métamorphose en loup. Pastoreau explique dans son ouvrage dédié au loup que l'image négative du loup est diffusée à travers les fables et les contes.<sup>49</sup> En effet, nous le retrouvons dans de nombreuses fables et contes comme « le Petit Chaperon rouge », « les Trois petits cochons », « le Loup et les sept chevreaux », « Le loup et l'agneau ». Dans ces histoires citées, l'animal est vorace, malin, méchant, affamé. *La Casa lobo* et ces récits traitent du loup cherchant à pénétrer dans la maison des personnages pour les manger. Dans « Le Petit Chaperon rouge », le loup souhaitant manger la petite fille, symbolise entre autres le prédateur sexuel. Ainsi, au lieu du symbolisme du porc suggéré précédemment, celui du loup fonctionne car nous pouvons voir une allusion à Paul Schäfer qui était, encore une fois un prédateur sexuel. Le fameux proverbe « l'homme est un loup pour l'homme », s'applique dans *la Casa lobo*. Car l'homme est un

---

<sup>47</sup> Ibid., p.110

<sup>48</sup> Ibid., p.110

<sup>49</sup>M. Pastoreau, *Le loup : une histoire culturelle*, Paris, Editions du Seuil, 2018

prédateur pour l'autre, le narrateur est dangereux pour Maria, Ana et Pedro, mais ces trois derniers agissent comme des loups les uns pour les autres.

Alors qu'en général, dans les contes de fée, on retrouve une fin plutôt heureuse, dans la fable « le loup et l'agneau », le loup l'emporte, et il symbolise l'abus de pouvoir et la loi du plus fort, ce qui est aussi le cas dans *la Casa lobo*.

Le loup sait aussi se déguiser. Cette idée remonte aux écritures bibliques ou selon Matthieu, le seigneur dit : « Gardez-vous des faux prophètes. Ils viennent à vous en vêtements de brebis, mais au dedans ce sont des loups ravisseurs. » C'est en effet le cas dans « Le petit chaperon rouge » il se déguise en grand-mère, ou dans « Le loup et les sept chevreaux » il tente de se faire passer pour leur mère. Le loup incarne dans ces contes de fée, tout comme dans ce film, l'idée de quelqu'un possédant de la force, du pouvoir, manipulateur et sachant attendrir les autres pour mieux les utiliser, les manger et abuser d'eux. Le loup de *la Casa lobo*, comme mentionné précédemment, est invisible. Il se cache. Nous ne le voyons jamais apparaître à part à travers des écrans, des copies. D'une certaine manière, il se déguise. Il se fait passer pour un berger allemand, innocent et protecteur alors qu'il est destructeur. Dans le faux documentaire, il est aussi possible que l'homme en fauteuil poussé par l'infirmière soit une reproduction de Schäfer dans ses dernières années.



Image de gauche : L. Hidalgo, Paul Schäfer en fauteuil roulant, Chili, 14 mars 2005

Image de droite provenant du film : 1'58

Il était souvent accompagné d'infirmières et se déplaçait en fauteuil roulant. Cela le met en position d'innocence. Carola Fuentes, journaliste qui a contribué à l'arrestation de Schäfer a d'ailleurs avouée que lors de son arrestation elle avait été surprise par cet homme qui ne ressemblait pas du tout à l'image d'un homme maléfique.<sup>50</sup> Comme son témoignage le prouve, les apparences sont bien trompeuses et les loups savent se déguiser.

---

<sup>50</sup> B. Falconer, « The Torture Colony », *op. cit.*, p.53

Cependant, cet animal n'a pas qu'un rôle négatif dans les récits folkloriques et populaires, certaines cultures ou peuples l'apprécient, le vénèrent. Le loup peut aussi être maternel comme dans le mythe de Romus et Romulus ou dans *le Livre de la jungle*. Nous retrouvons cette idée, le loup cherche à s'occuper de Maria mais, par pour de bonnes raisons.

D'ailleurs, Adolf Hitler affectionnait le loup, ce qui peut se justifier probablement par son prénom qui étymologiquement signifie « loup noble ». Ainsi, plusieurs éléments de son parti était associé à cet animal comme le corps franc de Himmler, était surnommé « werwolf », c'est-à-dire loup-garou, ou encore le Wolfsschanze voulant dire le retranchement du loup et qui désignait un des Quartier général d'Hitler. La figure du grand méchant loup fut aussi utilisée par l'imaginaire occidental avec *Blitz Wolf*, un court-métrage d'animation de Tex Avery inspiré des « Trois Petits Cochons ». Le loup incarne une version parodique d'Adolf Hitler.

Paul Schäfer n'est donc pas la seule source d'inspiration pour le loup, mais aussi Hitler, Pinochet, et pleins d'autres personnages autoritaires. Ce loup incarne aussi de nombreux autres dictateurs et gourous. Le berger allemand utilisé par les nazis. Ils se considéraient comme des loups. Selon un témoin, Schäfer aurait eu un berger allemand. Ici, à aucun moment, le film nous laisse croire qu'il est humain, en tout cas dans la partie animée. Nous pourrions dire qu'il est donc personnifié. Il est donc surhumain.

- **L'image de l'oiseau**

Le dernier animal présenté dans *la Casa lobo* est un oisillon jaune ressemblant à un canari. Il est censé représenter Maria. Il apparaît trois fois : dans une cage, au côté d'Ana à qui il chante et à la toute fin avec Maria qui se métamorphose en lui ou plutôt, il sort de son corps. La présence de l'oiseau est aussi récurrente dans les contes mais, principalement, comme un objet de quête dû à sa rareté ou un animal aidant le protagoniste. Ici, il est tout petit et frêle. Un loup pourrait si facilement le dévorer, comme le loup pourrait si facilement dévorer Maria. L'oiseau dû à ses ailes, peut incarner un sentiment de liberté, mais ici il est enfermé, domestiqué comme les canaris.

## **II - Chaos intérieur : chez Maria, le spectateur et les créateurs**

### **1. Incohérences et folies chez Maria**

#### **Le rapport contradictoire de Maria envers les autres personnages**

Pour rappel, l'événement déclencheur de ce conte est la libération de trois cochons par Maria. Cet acte de désobéissance provoque sa punition et la pousse à fuir la colonie. Elle se réfugie dans une maison où elle retrouve deux cochons. Elle affirme sa différence par rapport au loup car « contrairement à lui », elle ne veut pas les dévorer. La jeune fille se montre d'abord bienveillante : elle les nourrit, les caresse, joue et regarde la télé avec eux. Elle agit comme elle a été décrite dans le prologue écrit : rêveuse, jouant avec les cochons, ne travaillant pas. Toutefois, elle entreprend de les retenir auprès d'elle alors que précédemment elle les avait libérés. Son instinct maternel se mue rapidement en position d'autorité, au point de frôler l'abus.

Tout au long du film, les propos de Maria sont souvent ambigus et traduisent son ambivalence. Elle vit dans la contradiction permanente. En entrant dans la maison, elle avoue avoir peur, puis dit aussitôt aux cochons de ne pas avoir peur, cherchant à se rassurer elle-même en adoptant une posture de force. Elle promet : « Je vais pouvoir chanter autant que je veux. Ils pourront se relaxer. » Mais peu après, le narrateur affirme qu'elle ne chante plus et qu'elle ne s'est pas reposée depuis longtemps. Elle affirme aussi : « Je vais les transformer en créatures magnifiques qui ne m'abandonneront jamais » ou encore « Je leur ai donné de la dignité ». Par ces formules, Maria se place en position de supériorité, comme une éducatrice toute-puissante qui offre une vie meilleure. Le mot « dignité » (« dignidad » en espagnol) évoque bien évidemment le nom de la Colonia Dignidad, aussi appelée Sociedad Benefactora y Educacional Dignidad (société de bienfaisance et d'éducation dans la dignité), dont elle reproduit malgré elle les mécanismes de domination. Comme la colonie elle prend le rôle « d'éducatrice. » Elle ne les rend pas dignes, elle humilie Ana et Pedro. Lorsqu'elle déclare : « leurs yeux noirs étaient ceux d'une bête. Ils ne parlaient pas et ne semblaient pas plus intelligents que des cochons », les deux personnages ont un corps humain mais ont encore des groins de cochons. Le mot « bête » est polysémique, signifiant l'animal avec une connotation négative, mais aussi voulant dire idiot. La phrase nie qu'ils soient de simples « cochons », tout en les y comparant, ce qui entretient une zone grise entre humanité et animalité. Par sa

formulation, nous pouvons supposer qu'en réalité, ils ne sont pas des cochons mais bien des humains. Ses mots oscillent donc entre bienveillance et autorité, entre protection et emprise. Le visuel par la forme des personnages et le cadrage accentuent la déshumanisation, et la parole le confirme.

Un peu plus loin, elle déclare aux cochons : « Je vais vous enseigner tout ce que je sais. Et vous serez des enfants très sages. Vous n'aurez pas de raison de vous échapper d'ici. » Ces phrases traduisent l'éducation et le façonnement de la colonie qu'elle reproduit. La dernière phrase est étrange. Le mot « échapper » sous-entend qu'ils sont enfermés. Pourquoi devrait-il y avoir des raisons de s'échapper ? Le mot « fuir » (« huir ») plutôt qu' « échapper » (« escaper »), aurait été plus logique bien que restant étrange et ambigu, si sa phrase ne révélait pas l'idée de séquestration.

L'histoire qu'elle raconte à Pedro, celle de la maison et du chien désobéissant, fonctionne comme une mise en abyme : un conte dans le conte, destiné à convaincre l'enfant de ne pas fuir, comme celle de Maria tente de nous convaincre d'accepter la colonie. L'homophonie entre « Pedro » et « perro » (chien) renforce cette assimilation, et les diminutif « Pedrito » et « Perrito » créent un lien affectif qui dissimule une stratégie de contrôle. Maria insiste : « La seule manière d'être en sécurité est de m'écouter ». Or, cette injonction est similaire à celle du loup et de la colonie vis-à-vis d'elle. Dans la partie documentaire, le narrateur met en avant que la colonie reste isolée pour éviter le danger et les tentations extérieures. En réalité, nous savons ou supposons que cette isolation a pour objectif d'empêcher que les membres soient influencés par le reste du monde, qu'ils ne s'échappent pas. Maria, à son tour, transmet ce principe à ses enfants dans un cadre plus restreint. Les cochons, ou maintenant, les enfants, ne sont donc pas libres. Même leurs corps ne leur appartiennent pas.

Les transformations physiques d'Ana et Pedro reflètent les comportements et pensées contradictoires de Maria. Encore une fois, ils apparaissent d'abord comme des cochons, puis acquièrent peu à peu des traits humains. Comme dans des contes de fée ou dans des jeux de rôles, ce sont des objets magiques qui permettent leur métamorphose. Un ballon d'enfant, que Maria leur lance, leur apprend à jouer et leur confère des pouces opposables, puis des mains et des pieds. Leur poussent alors des jambes et des bras. Lors de la première, lente, métamorphose d'Ana et Pedro, de cochons à humains, elle se présente comme « mère », comme « ange ». Maria est debout, peinte sur le mur, détachée de son corps. Elle a les bras ouverts, comme si elle était sur le point de prier. Elle devient donc une figure angélique, surhumaine par rapport à ses sous-humains. Les deux cochons, maintenant à moitié humains – tels des minotaures au corps humain mais avec une tête de cochon – sont à quatre pattes devant elle, dans de positions

humiliantes, les fesses exposées à la caméra, se prosternant, voire s'abaissant, devant cette figure angélique ou maternelle qui les nourrit.



21'30

Ensuite, ce sont des vêtements « magiques » qui les transforment complètement en enfants aux cheveux bruns, yeux noirs et à la peau grise. Ce ne sont peut-être que des détails à première vue, mais ils prennent leur importance dans les mots prononcés par Maria et dans le contexte de la Colonia Dignidad. Il est fortement sous-entendu que ces enfants sont au départ des enfants chiliens, à la peau et autres caractéristiques plus foncées que celles des Allemands, blonds aux yeux bleus comme Maria. Ces traits physiques justifient leur traitement. Les réalisateurs ont lu dans un livre que les membres de la colonie appelaient leurs voisins chiliens « schweine », signifiant cochons en allemand.<sup>51</sup> De plus, bien qu'Ana soit devenue humaine aux yeux des spectateurs, Maria continue à l'appeler petit cochon. Cela révèle donc une forme de racisme envers les Chiliens que Maria inconsciemment perpétue. Elle tente de les éduquer, de leur apprendre les « bonnes manières » à table, leur donne une énumération de reproches sous forme de questions. Elle se plaint du travail que cela lui demande alors qu'en réalité elle n'a pas besoin de le faire. Ce moment de relâchement, d'inattention cause un incendie : la maison ainsi qu'Ana et Pedro brûlent. Les enfants sont alors défigurés, la peau brûlée et noircie. Pour les soigner, Maria leur applique du miel magique issu de la colonie. Elle confirme les différences de traitement en expliquant que de là où elle vient, le loup ne donnait pas de miel aux enfants à la peau foncée, sous-entendant aux enfants chiliens qui sont stupides et paresseux, un peu comme Ana et Pedro. Ce miel fait plus que les réparer, il les métamorphose en enfants blonds aux yeux bleus, proches de l'idéal germanique. Maria déclare même qu'ainsi ils seront plus beaux, forts, meilleurs, alors qu'avant ils étaient petits et moches. Même leurs vêtements

---

<sup>51</sup> M.Parraguez, « Directores de La Casa Lobo: "Chile está secuestrado por una clase depredadora" », *Pousta*, 2018

changent pour s'adapter à qui ils deviennent. Au départ Pedro ne porte qu'un maillot de foot et Ana une robe, mais ils finissent par être vêtus de tenues traditionnelles bavaroises, de la colonie : d'une lederhose (une culotte/salopette) courte et verte, pour Pedro ; et d'une dirndl (robe) verte pour Ana. A ce moment-là, les rôles s'inversent : Ana et Pedro commencent à devenir dominants, jaloux. Ils l'empêchent de sortir. Maria devient celle qui est retenue captive, de nouveau, mais cette fois littéralement, attachée par des cordes au lit. Elle se résout donc à appeler le loup pour qu'il vienne la libérer. S'ensuit alors une dernière métamorphose pour les deux enfants : ils se métamorphosent en arbres, ou deviennent de la pâture pour des arbres, en référence à la courte histoire mentionnée par Maria au début du film : alors qu'elle s'enfuyait de la colonie, elle rencontre des animaux qui se jettent dans des trous au pied d'un arbre qui les mange. Au départ, horrifiée par ce phénomène, elle finit par aider l'arbre à se nourrir de ces animaux. Similairement, elle finit par livrer les cochons au loup alors que précédemment elle tentait de les protéger de celui-ci.

Ces métamorphoses traduisent la manière dont Maria projette sur eux ses propres désirs et contradictions. Maria, contrairement à eux, conserve une certaine stabilité physique. En restant toujours blonde aux yeux bleus, elle incarne un certain idéal normatif. Pourtant, son corps change sans cesse de matière, jamais figé, et ses rôles varient. Elle est tour à tour une enfant innocente, la sœur docile, la mère nourricière et la marâtre autoritaire. Son instabilité physique traduit ses contradictions internes : bienveillance et domination, enfance et maturité, liberté et enfermement. En ce sens, *la Casa lobo* met en scène une Maria en proie à une dissonance cognitive permanente.

L'ambivalence de Maria se retrouve dans le langage et dans l'utilisation des langues. Maria et le loup alternent entre l'allemand et l'espagnol, deux langues qui se contaminent. Lorsque Maria parle allemand, elle reprend les valeurs de la colonie, celles-là mêmes dont elle voulait s'émanciper. Par exemple, elle raconte l'histoire évoquée précédemment, du chien et de la maison, en allemand. Elle chante une comptine en allemand (14'30 – 15'35). La phrase mentionnée précédemment, évoquant leurs yeux noirs de bêtes, est aussi prononcée en allemand. Ainsi, la langue trahit les idées de la colonie, de l'endoctrinement, comme si son inconscient reproduisait ce qu'elle cherche à fuir.

De plus, Ana et Pedro n'ont pas de voix. Au départ, ils ne sont pas dotés de parole, et quand Maria leur fait don de la voix en même temps que leur métamorphose avec ses caractéristiques physiques – cheveux blonds et yeux bleus – elle leur donne aussi sa voix. C'est-à-dire qu'à chaque fois qu'Ana et Pedro sont censés parler, nous entendons « deux voix », celle de Maria, mais aussi celle de l'actrice, Amalia Kassi qui joue Maria et qui, là, imite des voix



d'enfants. Les paroles sont doublées, créant un écho. Maria parle donc pour et à la place des enfants, les privant d'autonomie, de conscience. Le seul moment où Pedro possède sa propre voix, se passe quand il exécute un solo alors tandis qu'ils chantent en chœur « Die Blümelein sie schlafen », une chanson en allemand déjà entendue dans le prologue documentaire. Il faut toutefois noter que la version entendue est celle enregistrée par le chœur de la Sociedad Benefactora y Educacional Dignidad, et donc par la véritable colonie. Par conséquent, leurs voix chantantes leur appartiennent encore moins et prouvent que ces enfants ont été façonnés par Maria aux idéaux de la colonie.

Quant à Maria, elle incarne une tension permanente entre enfance et maturité. Présentée au début comme une enfant rêveuse, qui « passe son temps à jouer avec les animaux », elle s'apparente à une figure de Peter Pan, ou plutôt de Wendy (*Peter Pan, ou le garçon qui ne voulait pas grandir*), ou d'Alice (*Alice aux Pays des merveilles*) refusant au départ de grandir. Pourtant, comme ces deux dernières, elle endosse rapidement le rôle d'adulte, celui de la nourricière, qui est forcée de grandir car son entourage est « immature ». Ces trois personnages se sont enfuis pour échapper aux rôles qu'on leur a attribués, mais sont rattrapés par leur destin. Elles souhaitent rester enfants, mais elles sont forcées de grandir sans s'en rendre compte.

Le comportement contradictoire de Maria renvoie directement au concept de dissonance cognitive formulé par Leon Festinger : « The individual strives toward consistency within himself.<sup>52</sup> » L'individu cherche la cohérence interne, mais Maria, elle, ne parvient jamais à aligner ses paroles, ses actes et ses valeurs qui ne cessent de s'entrechoquer, révélant la complexité d'une subjectivité façonnée par l'éducation ou l'endoctrinement qu'elle a reçu. Ses paroles sont constamment contredites par les faits. Elle désire jouer, mais finit par travailler à s'occuper des cochons. Elle aspire à protéger, mais enferme. Elle veut fuir l'autorité, mais la reproduit.

### L'histoire : fruit de l'imagination de Maria ou hallucination ?

Comme les événements et l'histoire, cette maison paraît ne pas avoir de sens et le comportement de Maria semble insensé. Notre cerveau est donc submergé de questions. Ce qu'il se passe donc ne pourrait-il pas être le fruit de l'imagination de Maria ? Est-ce une vraie histoire, ou sommes-nous dans le cerveau de Maria ? Bien que le loup soit le narrateur

---

<sup>52</sup> L. Festinger, *An Introduction to the Theory of Cognitive Dissonance*, op.cit. p.1

principal, Maria est aussi narratrice. Nous avons accès à son monologue intérieur mais il n'est pas cohérent. Maria n'est pas plus fiable que le loup.

Cette hypothèse permet donc de donner du sens à cette histoire, de donner du sens à l'horreur. Tout dans le film renforce cette hypothèse : le huis clos étouffant de la maison, qui semble n'avoir aucun extérieur, rappelle la logique d'un rêve ou d'un délire mental ; les métamorphoses incessantes des corps et des murs traduisent l'instabilité d'un esprit en proie à la confusion ; enfin, la voix narrative de María, douce et hypnotique, fonctionne comme un récit intérieur qui ne décrit pas la réalité mais la reconstruit pour elle-même. Dans le prologue écrit, Maria est présentée comme une rêveuse passant son temps à jouer avec les animaux. Le mot « rêveuse » donne l'idée qu'elle pourrait encore le faire. Cela est reconfirmé plus tard quand Maria affirme : « Les seules choses amusantes dans la colonie sont les cochons et les truies. Parfois j'imaginais que j'étais leur maman ». Le verbe « imaginer » sous-entend que là encore elle est en train d'imaginer puisqu'ici elle agit comme si elle était la maman des deux cochons, d'Ana et Pedro. Elle se comporte comme une enfant qui joue toute seule, elle se parle toute seule. Elle évoque une balle et des habits magiques, elle invente des choses, elle joue à la maîtresse de maison et les animaux se plient à ses lois. La logique, ou plutôt le manque de logique de l'espace-temps rappelle aussi l'espace-temps d'un rêve. Nous passons d'une pièce à une autre, mais ces pièces se modifient : la salle de bain se transforme en chambre. Comme dans le flux d'une pensée, ce sont des éléments singuliers, souvent isolés par des gros plans – une peinture, un visage, une fenêtre – qui assurent la continuité entre deux espaces distincts. Un objet devient alors le point d'ancrage qui relie un lieu à un autre et justifie le passage vers un nouveau décor. Cette logique, proche du rêve, installe une atmosphère où le rationnel est constamment remis en cause.

Nous perdons aussi le repère du temps car il se comporte étrangement, aléatoirement. Fait-il jour ? Fait-il nuit ? Quelle heure est-il ? Une seule horloge permet de nous situer dans la journée. Pourtant, elle n'est pas à sa place, trop moderne pour cette histoire. Dans un rêve, il n'y a pas de logique spatio-temporelle, tout peut se passer très vite. La psychanalyse freudienne explique ce phénomène en observant le processus de condensation qui fusionne plusieurs éléments (comme le temps, les espaces, les objets) en une seule image, une seule représentation.<sup>53</sup> *La Casa lobo* effectue le même processus : différents objets en deviennent un

---

<sup>53</sup> S. Freud, *The interpretation of dreams* (1899), translated from german by J. Strachey (1955), New York, Basic Books, 2010, p.299

seul ou une pièce peut en recueillir plusieurs. Ainsi le visuel, suggère fortement que tout est un rêve, que rien n'est réel, que la réalité est questionnable.

Le son y contribue aussi, notamment par le dialogue, ou le manque de dialogue. Comme abordé précédemment, au départ, Ana et Pedro ne font pas parti du dialogue car ils ne peuvent pas parler. Ensuite, Maria leur donne des voix littéralement et métaphoriquement. Elle fait un don de la voix à Ana dans l'histoire en disant : « je te fais le don de la voix ». C'est à partir de ce moment-là que supposément ils commencent à parler. Cependant, elle parle aussi pour eux, en même temps qu'eux. Sa voix se dédouble et triple, créant ainsi un écho. Cela rappelle une enfant qui joue avec des poupées, imitant les personnages qu'elle a créé. Elle joue à la maman, avec eux, les façonne, les transforme, les habille comme si en effet Ana et Pedro n'étaient que des vulgaires poupées. D'ailleurs la maison, avec ces marionnettes, rappelle une maison de poupée où tout est faux.

Le dédoublement de la voix suggère aussi que Maria aurait plusieurs personnalités, une forme de « schizophrénie » exagérée, avec un rapport et une perception perturbée de la réalité. Ana et Pedro ne seraient, par conséquent, pas de simples enfants ou cochons. Ils fonctionneraient comme des figures-projections de Maria, des représentations de parts d'elle-même, plus jeunes et vulnérables, qu'elle tente de protéger mais aussi de dominer. Puisqu'ils subissent de transformations importantes, et impossibles, ils pourraient très bien être une hallucination.

Un autre élément qui invite à questionner la réalité de ce que l'on voit dans *la Casa lobo* est le thème de la nourriture. Plusieurs fois Maria répète : « j'ai faim », et plus loin Pedro dit « faim, faim, faim. » Pourtant, ils ne sortent jamais de la maison, ils n'ont donc aucun accès à l'extérieur. D'ailleurs, quand vient officiellement un manque de nourriture, Maria tente de sortir pour cueillir des vivres, Ana et Pedro l'en empêchent. D'où vient alors cette nourriture ? Comment ont-ils pu se sustenter dans un espace clos, sans ressources réelles ? Cette incohérence ouvre la voie à une lecture hallucinatoire : le manque de nourriture, associé à l'isolement, peut provoquer des visions et altérer la perception de la réalité. De plus, alors que les marionnettes sont à échelle humaine, la nourriture représentée à l'écran n'est jamais véritable. Durant la première scène du dîner (29'39 – 31'13), les aliments sont faits de papier mâché, de plastique, peints en noir et matérialisés comme des simulacres. Ce choix esthétique accentue le malaise : ils semblent manger, mais rien de ce qui est montré n'a de substance et ne donne pas l'appétit. L'acte de se nourrir est réduit à une illusion, comme si leurs corps eux-mêmes n'étaient pas faits pour se sustenter. Le miel n'est pas ingéré, et de plus il est fait de plastique. Durant la deuxième scène de repas (50'06 – 52'20), l'eau est représentée par de la

peinture bleue et du plastique. Ce qu'ils ont dans leur assiette ressemble à du couscous de loin, mais en réalité ce serait plus du sable. Un peu plus tard, Ana et Pedro semblent manger un gâteau, dessiné au sol, mais les couleurs ne le rendent pas appétissant. Tout est faux, alors se nourrissent-ils vraiment ? Les rares étagères supposément remplies de nourritures sont infestées d'insectes et cela dès le début quand elle pénètre la maison. Ce qui est servi à table semble toujours abîmé, pourri, repoussant. La privation de nourriture en générant un déficit énergétique peut provoquer vertiges, troubles de la vision, pertes de mémoire, mais aussi ici elle justifierait les perceptions altérées de la réalité, la jalousie et les tensions.

S'est-elle vraiment échappée ou a-t-elle été enfermée par le loup ? Est-elle enfermée pendant cent jours et cent nuits comme il a été voulu au tout début de l'histoire ? La solitude, l'isolement, le manque de nourriture, la perte de repère temporel peuvent parfois créer des folies et sont connus comme tactiques de torture pour briser les croyances d'un individu, modifier sa perception des choses, notamment dans le roman de George Orwell, *1984*. De ce fait, si Maria est en train d'imaginer ou d'halluciner, cela pourrait donc être un moyen de se protéger et de faire face à l'horreur. Similairement, l'être humain ne peut pas tolérer longtemps l'inconfort psychologique d'entretenir des croyances contradictoires. Il change sa vision de la réalité pour restaurer une cohérence interne. Ici, Maria changerait sa perception des choses pour accepter qu'elle soit enfermée. Festinger souligne que certaines réalités sont plus faciles ou difficiles à changer que d'autres. Lorsque la « réalité » est floue, ambiguë ou socialement construite, nous pouvons plus aisément modifier les cognitions qui lui correspondent. À l'inverse, une réalité physique claire (comme voir une maison) induit une résistance : il est difficile de changer une cognition bien ancrée dans la réalité objective.<sup>54</sup> Ainsi, Maria serait en train de jouer ou d'halluciner, pour se rassurer.

Cependant, le loup, existe-t-il vraiment ? Une des dernières phrases prononcées à Maria est : « j'ai toujours été à l'intérieur de toi, tout ce temps. » S'il a toujours été à l'intérieur, ne serait-il pas Maria aussi, une quatrième personnalité de Maria, une figure intérieure qui prend la forme du narrateur omniprésent ? Il serait une projection de ses peurs, une matérialisation des menaces qu'elle éprouve.

Finalement, et si Maria elle-même n'existait pas ? Pour rappel, il existe plusieurs fictions intrinsèques dans ce film. Maria dans la première fiction de ce film, celle du narrateur masculin, serait une personne réelle qui s'est enfuie de la colonie et qui a été sauvée grâce aux recherches incessantes des membres de la colonie. Nous la voyons d'ailleurs à la toute fin,

---

<sup>54</sup> L. Festinger, *An Introduction to the Theory of Cognitive Dissonance*, op.cit.

abreuvant un cochon avec du lait, dans une scène post-générique en prise de vue réelle. Toutefois, le film n'est pas un documentaire : il est impossible qu'il soit raconté depuis son point de vue « réel ». Son existence même devient floue. Est-elle seulement une fiction dans la fiction ?

Je dois reconnaître que cette partie n'est pas claire et explore de multiples possibilités car ce que l'on voit n'est pas explicable, ou alors contradictoire. Toutefois, une chose est sûre : rien n'est ce qu'il paraît et Maria n'est pas plus fiable que le loup. Nous ne pouvons croire ce que l'on voit.

## **2. Illusion de liberté dans la fiction**

### La maison : entre refuge et prison

Pour rappel, Maria s'est enfuie dans l'objectif d'être libérée de la colonie, de ses tâches et responsabilités. Elle pense d'ailleurs avoir réussi mais cette liberté est cependant sans cesse remise en question à travers le visuel et le lieu où elle s'est réfugiée, et cela, dès le début, suggérant qu'elle n'ait jamais été libre une seule seconde.

La toute première pièce de la maison dans laquelle Maria pénètre, illustre bien l'idée d'être prise au piège, enfermée entre quatre murs (4'22 – 8'23). La caméra semble prendre le point de vue de Maria. Une porte s'ouvre et nous entrons dans cette pièce avec elle. La porte semble se refermer derrière la caméra qui fait un lent panoramique vers la droite. La porte n'est pas là où elle aurait dû être. Même le mur et la porte qui auraient dû être là où la caméra est rentrée, ne semblent pas exister. Au lieu de cela, nous observons une porte bien physique, sur le mur qui était à notre droite (et maintenant en face). Elle n'a toutefois pas de poignée mais un loquet qui la garde fermée. Nous avons à peine le temps de l'apercevoir qu'elle est d'une certaine manière effacée, recouverte de peinture noire, et remplacée par une porte blanche dessinée qui se déplace sur le mur puis remplacée par un autre dessin d'une fenêtre. Par conséquent, la disparition de la première porte (celle par laquelle nous sommes rentrés), de la seconde porte, puis finalement de la troisième dessinée suscitent l'impression d'enfermement, que Maria ne peut plus sortir de cette maison où elle s'est réfugiée.

La caméra accentue ce sentiment par de lents panoramiques à 360°. Les rotations sont si lentes que nous oublions le décor, qu'elles donnent l'impression que nous changeons d'espace, alors qu'il s'agit toujours de la même pièce. La peinture, effaçant les coins des murs

donnant l'illusion d'un mur long, et le cadrage brouillent les repères spatiaux : la pièce est en réalité longue mais elle semble coupée deux, les perspectives sont faussées, et l'absence de profondeur visuelle empêche toute orientation. Le manque de luminosité crée aussi l'illusion d'une pièce plus petite. Les murs noirs semblent rétrécir les pièces. Les images sont souvent trop chargées d'éléments, manquant d'espace négatif et créant un sentiment d'étouffement. Les dessins sur le mur n'ont pas de profondeur ni de perspectives. Les photographies sont mal cadrées. Les lignes de fuites – ces lignes dans la composition de l'image qui dirigent notre regard – ici, ne savent pas où le mener et partent dans des directions opposées. Maria est dessinée sur les murs, à côté des objets, mais elle est coupée, ne montrant que son buste et sa tête disproportionnés, trop grands par rapport aux objets qui l'entourent. Plus loin dans cette scène, Maria, pour la première fois sculptée, se tient immobile, debout devant un mur vivant (7'28 – 8'14). Ce n'est pas le sujet, elle, qui bouge mais le décor. Les coins des murs sont effacés par la peinture et le cadrage des photos mais cela ne donne pas nécessairement l'illusion d'une pièce plus grande. Les objets l'encerclent, se dirigent vers Maria, se rétrécissent, se referment sur elle créant une impression d'enfermement.

Vers la fin du film (56'02 – 1'01'00), le décor contribue de nouveau à l'idée de cloisonnement. Maria réalise qu'elle a besoin de sortir de cette maison pour trouver de la nourriture mais Ana et Pedro l'en empêchent. Nous devons noter que le décor et les murs ont été construits à l'intérieur d'un lieu, d'un musée. Ainsi les personnages sont doublement enfermés. De plus, nous observons dans cette scène qu'une troisième pièce est construite à l'intérieur des deux autres en « direct ». Un mur apparaît couvrant une fenêtre déjà couverte. Des planches de bois s'accumulent, comme des barreaux, et sont ensuite recouverts par des briques. A la fenêtre nous ne voyons que des barreaux. Le « nadie puede salir » prononcé par Pedro, prend tout son sens. Personne ne peut sortir car ils sont enfermés de pleins de manière différentes : par Maria, le loup, les murs et les décors, par la maison, par le lieu de tournage (le musée) et par le dispositif filmique.



59'42



59'42



59'48

*Nous observons à travers ces trois images que les pièces sont construites à l'intérieur d'autres et fausses avec de fausses portes et fenêtres.*

La structure labyrinthique renforce cette impression. Les pièces semblent se multiplier à l'infini : trois salles de bain différentes, sept chambres, plusieurs salons et salles à manger, ainsi qu'une série de pièces indéterminées. La maison paraît plus vaste à l'intérieur qu'à l'extérieur, mais ses couloirs mènent toujours à des impasses. Il n'existe pas de sorties. Les « véritables » fenêtres sont quant à elles toujours dissimulées par des rideaux, des planches ou des peintures. Les rares fenêtres ouvertes sont factices, de simples dessins ou projections, simulacres de nature et de lumière. Ce que nous croyons voir du dehors n'est qu'une image, un mensonge. La liberté reste inaccessible, réduite à un décor.

La métaphore de l'oiseau vient confirmer cette lecture. Maria est comparée à un « oisillon », ainsi que le répète le loup. Un véritable oiseau jaune apparaît d'ailleurs, enfermé dans une cage. L'image est claire : Maria est prisonnière de cette maison comme l'oiseau est prisonnier de ses barreaux. Même les rares instants où la nature semble pénétrer l'espace domestique ne sont qu'illusions, puisque les arbres et plantes, loin d'apporter une ouverture, envahissent la maison et contribuent à l'étouffement.

Cette esthétique de l'enfermement traduit plus qu'une simple claustrophobie : elle incarne le manque de libre arbitre de Maria et, par extension, celui de tous ceux qui ne parviennent pas à se libérer d'un régime autoritaire. La maison, censée être un lieu de refuge et de protection, devient l'outil même de l'oppression. Ce renversement explique pourquoi les maisons hantées occupent une place si centrale dans les récits d'horreur : elles remettent en cause l'idée fondamentale de sécurité domestique. *La Casa lobo* pousse ce principe à l'extrême, en transformant l'espace familial de la maison en une prison mouvante et cauchemardesque.

#### Maria : soumise aux forces extérieures et endoctrinement

La marionnette en tant que médium est très souvent utilisée pour caractériser la condition humaine, que ce soit dans des pièces de théâtre, dans *Being John Malkovich*, dans *la Vie de Véronique*, ou dans d'autres films. *La Casa lobo* s'inscrit dans cette tradition. Dès les premières scènes, le spectateur ne peut oublier que les personnages ne sont que des objets animés : leur corps ne leur appartient pas. Maria, Ana et Pedro sont littéralement des marionnettes, manipulées à la fois physiquement et mentalement.

Alors que le stop motion produit d'ordinaire l'illusion que les personnages sont capables de bouger à leur gré – car ils ne sont pas suspendus à des fils ou manipulés par des bouts de bois comme des marionnettes traditionnelles au théâtre – ici, cette illusion est rompue.

A plusieurs reprises, ils demeurent immobiles tandis que leur corps se forme ou se déforme, et l'on distingue parfois les fils ou le scotch transparent qui les maintiennent. Ils sont attachés à des chaises ou autres objets, retenus par du ruban adhésif afin de rester en place, qu'ils ne se défassent pas. Cette matérialité rappelle leur absence d'autonomie : ils ne sont pas indépendants, mais dépendants d'une force extérieure.

Le loup, presque invisible, n'apparaissant pas sous une forme de loup, semble se détacher à première vue de la prison charnelle qu'est le corps. Ou alors, il prend la forme de cette maison comme le suggère le titre du film : *la Maison loup*. Ce n'est pas un hasard : le loup n'est pas celui qui est manipulé, mais celui qui manipule. Cela lui permet de devenir le manipulateur dans la fiction, car il agit comme les réalisateurs, presque invisible mais laissant des traces de son passage. Il n'est jamais une marionnette à laquelle on donne vie ; il est la main qui tire les fils.

Maria incarne donc à la fois marionnette physique et marionnette psychique. Le libre arbitre comme on l'entend de l'imaginaire commun et défini simplement par Thierry Ripol comme « la possibilité qu'ont des agents rationnels, des humains en l'occurrence, de faire un choix parmi plusieurs possibles et de le faire en conscience, sans être contraints par de quelconques forces extérieures.<sup>55</sup> » ; cette capacité d'agir selon sa volonté, de faire des choix, ne semble jamais lui être accordé. Toutes ses décisions, agissements ont été influencés par une force externe, réalisateurs, le loup, son éducation ou par les pulsions humaines. Ana et Pedro sont encore moins indépendants, puisqu'ils agissent en fonction de Maria, qui elle-même reproduit inconsciemment les schémas inculqués par la colonie. On retrouve ici un déterminisme social et psychique, qui enferme les personnages dans un cercle de répétition. Le sort de Maria est déterminé dès le début. Cela est confirmé à la fin lorsque le loup affirme : « j'ai toujours été à l'intérieur de toi ». Comme les neuroscientifiques qui contestent l'existence du libre arbitre en insistant sur le rôle de l'inconscient,<sup>56</sup> *la Casa lobo* suggère que Maria n'agit jamais de son plein gré.

En effet, Maria exprime parfois la désobéissance mais elle finit par retourner vers le loup. Cette tension tragique renforce l'idée que son destin est prédéterminé, sans échappatoire. De plus, elle appelle le loup « parce qu'elle n'a plus le choix ». Elle est attachée, elle a littéralement les mains liées. Maria ne voit jamais l'extérieur, elle reste enfermée, désorientée par le temps et par le manque de nourriture.

---

<sup>55</sup>T. Ripol, *De l'esprit au cerveau*, Auxerre, Sciences humaines éditions, 2018, p.272

<sup>56</sup> *Ibid.*



La matière même du film renforce cette lecture. Le stop motion montre une matière qui se transforme sans cesse, mais jamais selon la volonté des personnages. Les visages se décomposent, les corps se fondent dans les murs, les objets se modifient comme mus par une force extérieure. Maria n'est jamais souveraine de son environnement : elle est pantin animé par une main invisible, à la fois celle des réalisateurs et celle du loup.

De même, Brunella Eruli pour l'Union Internationale de la Marionnette, décrit la marionnette comme métaphore de la condition humaine : « The human being is governed by impulses, desires, and neuroses that can never be known or controlled, and acts as if encouraged by an invisible force, the purposes of which remain unknown.<sup>57</sup> » Maria n'échappe donc pas à cette condition humaine qui fait de nous des marionnettes. Son comportement est gouverné par des pulsions incontrôlées : la faim, le désir de protection, la peur et la culpabilité. Le spectateur ne sait jamais si elle agit par choix ou si elle n'est que le jouet de ses obsessions et traumatismes. Cette question prend une dimension politique : le traitement de la faim dans le film dépasse la simple narration pour devenir une métaphore de l'endoctrinement sectaire. La privation de nourriture est en effet une méthode de contrôle bien connue, qui affaiblit les corps, fragilise les esprits et accroît la dépendance à l'autorité. Dans *la Casa lobo*, cette dynamique est radicalisée : la faim ne se contente pas de maintenir l'obéissance, elle pousse les personnages à l'autodestruction. Le cannibalisme symbolise l'ultime stade de l'asservissement : privés de ressources extérieures, les personnages se dévorent eux-mêmes, enfermés dans une logique d'anéantissement.

. Ainsi, la faim devient une arme de domination et une métaphore de l'enfermement psychologique. Elle révèle que Maria et ses enfants sont prisonniers d'un système clos où tout manque, tout pourrit, tout se retourne contre eux. Ce qui devait nourrir devient poison ; ce qui devait protéger devient menace. Et dans cette spirale de dépendance et de destruction, la possibilité même du libre arbitre disparaît.

Cette logique rejoint les analyses de Leon Festinger sur la dissonance cognitive dans les groupes religieux sectaires : confrontés à des preuves que leurs croyances sont fausses ou dangereuses, les membres choisissent malgré tout de rester et de rationaliser leur engagement.<sup>58</sup> Cette mécanique est au cœur de *la Casa lobo*. Ainsi, plus un individu investit émotionnellement et cognitivement dans une croyance ou une communauté, plus il est enclin à justifier

---

<sup>57</sup> B. Eruli, « Myth of the Puppet – A Western Perspective », translated by K. Foley (2013), *World Encyclopedia of Puppetry Arts*, 2009

<sup>58</sup> L. Festinger, *An Introduction to the Theory of Cognitive Dissonance*, op.cit.

l'injustifiable pour éviter l'effondrement psychologique que provoquerait la remise en question.

### **3. Liberté de penser et liberté de création chez les spectateurs et les créateurs**

#### **Le spectateur : libre de penser ?**

Toute œuvre cherche à provoquer une réponse spécifique chez son spectateur. Même lorsqu'elle met en place une certaine distance critique, c'est-à-dire à travers l'effet de distanciation, elle exerce une forme de manipulation, car aucun film ne peut prétendre à une objectivité totale. Le regard du spectateur est toujours cadré, orienté, par la structure filmique et parfois idéologique, qui le conditionne. Comme de nombreux théoriciens, tel Bordwell, l'affirment, notre interprétation dépend de ce que nous avons vécu, appris, et intériorisé : nous lisons les films à travers le prisme de nos expériences. Le spectateur va alors reconnaître des éléments et références plus ou moins implicites comme les contes de fée (le petit chaperon ou les trois petits cochons), celles bibliques (la présence de représentations chrétiennes) ou historiques (la Colonia Dignidad).

*La Casa lobo* s'inscrit dans cette dynamique car il ne cherche pas une consommation passive mais une confrontation. Certains théoriciens pensent que le spectateur devient une marionnette lorsqu'il est face à une œuvre. Eisenstein déclare que « nous sommes, jusqu'à un certain point, soumis » au phénomène de l'animation ?<sup>59</sup> Notre perception est manipulée, car nous savons que ce sont des projections, des dessins, et non pas des êtres vivants et pourtant nous les percevons comme tels, comme existants et même pensants.<sup>60</sup> Nous suspendons notre incrédulité pour pouvoir croire en ce que l'on voit. Similairement, Brecht notait que, devant les représentations théâtrales (cela s'applique aussi au cinéma), nous avons tendance à adopter une attitude de passivité, à « subir » ce que nous voyons plutôt qu'à l'interroger.<sup>61</sup> Pour remédier à cela il propose et décrit le concept de « *verfremdungseffekt* », terme allemand pour désigner l'effet de distanciation. En s'inspirant de méthodes théâtrales d'autres cultures, ses œuvres

---

<sup>59</sup> S. Eisenstein, *Walt Disney, op.cit.* p.74

<sup>60</sup> Ibid, p.74-75

<sup>61</sup> B.Brecht, « Alienation Effects in Chinese Acting », *Brecht on theatre : 1933 -1947*, translated from german by J.Willett (1964), New Delhi, Radha Krishna, 1957

auront pour objectif de tenir le spectateur à distance pour proposer des critiques de la société à travers des mécanismes qui briseront l'illusion théâtrale, fictive.

Similairement, *la Casa lobo* rompt délibérément l'illusion cinématographique.

Il exhibe ses mécanismes, dévoile la présence des créateurs de l'œuvre tout en les dissimulant. Ainsi, le film empêche une immersion totale et invite à l'analyse mais celle-ci sera difficile. Selon Brecht reformulé par Lamoureux, « au lieu de favoriser l'identification du spectateur avec le comédien et son personnage, l'ensemble des éléments théâtraux est orchestré aux fins de créer un effet d'étrangeté.<sup>62</sup> » Dans *la Casa lobo*, cette distanciation est redoublée par l'animation : l'identification à María demeure fragile, presque impossible. L'absence de linéarité, les métamorphoses plastiques, les ruptures temporelles et narratives corrompent notre libre arbitre interprétatif. Le film devient une allégorie du conditionnement. Lamoureux en reformulant Brecht le rappelle : « pour se libérer, l'homme doit prendre conscience de la place qu'il occupe et de la fonction qu'il exerce au sein de la structure sociale.<sup>63</sup> » De même, le spectateur de *la Casa lobo* est invité à prendre conscience de sa position, de ses habitudes de lecture filmique, et à les interroger. Tout est à interpréter mais rien n'est évident. Les mutations des corps des personnages sans raison apparente participent à ce trouble. Les personnages perdent leur humanité comme si la maison absorbait et dégradait toute vie. La magie se mélange avec malédiction, les intentions de Maria sont ambiguës : geste de sauvetage ou geste de contrôle envers Ana et Pedro, la lecture demeure ambivalente. L'extérieur est inaccessible, toujours simulé, toujours faux et les objets souvent aussi de simples icônes remplaçant en dessin ou en sculpture (faux toilettes, savon et lit) ce qu'ils représentent. Le spectateur, comme María, est prisonnier d'une maison qui l'engloutit tout en lui rappelant, à chaque instant, qu'elle est façonnée de mains humaines.

Ce dispositif produit un effet brechtien en lien à l'inquiétante étrangeté : nous voyons simultanément la marionnette et le personnage, l'artefact et l'histoire. L'expérience du spectateur se nourrit de cette dissonance perceptive et émotionnelle : nous sommes plongés dans le récit tout en étant rappelés, constamment, au fait qu'il s'agit d'une construction artisanale. Brecht insistait sur le maintien de cette tension et Willemsem et Kiss le confirme au sujet des films : « art films generally encourage viewers to retain the ambiguity and dissonances, rather than to readily disambiguate or solve the puzzle – as they would be inclined to do in (post-)classical films, which commonly direct them to restore certainty in narrative

---

<sup>62</sup> E. Lamoureux, « Bertolt Brecht : un artiste engagé », *op. cit.* p.139

<sup>63</sup> *Ibid.* p.137

situations.<sup>64</sup> » Là où le cinéma classique vise à apaiser la dissonance en scellant l'adhésion du spectateur à l'univers diégétique, *la Casa lobo* laisse au contraire ce malaise en suspens.

Ainsi, la pensée du spectateur se trouve limitée par ces cadres formels qui précèdent son interprétation : le sens se dérobe au moment même où l'on tente de le saisir. Le film implique son spectateur dans une expérience réflexive : suis-je libre dans ce que je vois ? *La Casa lobo* en étant un film d'archive fictif de propagande, brouille les frontières entre réalité et fiction, rêve et mémoire, manipulation et vérité. Comme María, nous croyons maîtriser nos conceptions et nos pensées, mais nous sommes en fait piégés dans un dispositif qui ébranle nos certitudes.

De ce fait, la contradiction perceptive constitue encore un exemple de dissonance cognitive : ici, la conscience de l'artifice rentre en collision avec l'adhésion émotionnelle à l'illusion. Dans *La Casa lobo*, Cristóbal León et Joaquín Cociña exploitent cette faille psychologique en créant des personnages instables, toujours en métamorphose. Le spectateur sait qu'il ne regarde qu'un assemblage de peinture et de papier, mais il est affecté comme s'il observait une vie authentique, un être doté d'intentions. Cette tension cognitive fait du film une expérience troublante : le spectateur se trouve pris au piège entre lucidité et illusion, exactement comme Maria, qui vit ses propres hallucinations comme des réalités tangibles.

### Le libre arbitre des réalisateurs

Il faut une certaine force mentale pour accepter l'« imparfait », c'est-à-dire, les incohérences, les erreurs et toutes ces fissures visibles dans le processus créatif. Derrière cette apparente liberté, une question demeure : les réalisateurs sont-ils vraiment maîtres de leur geste, ou bien ne sont-ils pas, à leur tour, contrôlés par leur propre œuvre ? Leur libre arbitre n'est-il pas contraint par des choix esthétiques, par des limites économiques, matérielles et techniques ?

León et Cociña ont réalisé *La Casa lobo* dans des expositions publiques, travaillant sur de longues périodes dans différents lieux et même dans différents pays. Chaque étape dépendait de la configuration de l'espace, du regard des visiteurs, de la durée d'occupation. Ils ne pouvaient emporter en avion tous leurs outils : ils ont dû s'adapter, improviser avec les matériaux trouvés sur place. Mais ce qui, à première vue, apparaît comme une restriction devient en réalité une source de liberté. Les contraintes nourrissent la créativité, obligent à

---

<sup>64</sup> M. Kiss & S. Willemsem, *Impossible Puzzled Films : A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2017, p.158

contourner, à inventer. Ainsi, les changements d'échelle, de texture ou de style ne résultent pas uniquement d'un choix esthétique : ils traduisent une adaptation permanente à l'espace et aux moyens disponibles.

S'ils ne sont pas satisfaits, ils peuvent modifier autant qu'ils souhaitent. Par exemple, lorsqu'Ana et Pedro apparaissent peints sur le mur, leur visage paraît vieux, les traits sont grossiers. Leurs yeux sont repeints une seconde plus tard et ils ont l'air plus jeunes et le style reste le même, comme si les réalisateurs n'avaient pas été satisfaits de la première version.



1'23'08



1'3'14

Le stop motion, par nature, impose discipline et contrôle. Chaque mouvement est minutieusement planifié, image par image. Or, dans *la Casa lobo*, les réalisateurs choisissent d'exposer l'imperfection du processus : on distingue des ombres qui bougent, des changements de lumières trop importants, des éléments qui disparaissent et disparaissent. Ce qui normalement serait effacé devient langage visuel. Ainsi, loin de chercher une fluidité parfaite, ils embrassent le chaos et le transforment en esthétique. Là encore se joue une tension fondamentale : le cinéma d'animation exige un contrôle absolu, mais leur film érige l'instabilité en principe. Le paradoxe est volontaire, et c'est dans ce paradoxe que se loge une dissonance cognitive des réalisateurs. Leur liberté artistique ne réside donc pas dans l'absence de contraintes, mais dans la manière dont ils plient, contournent et intègrent ces contraintes dans l'œuvre. Le film montre que le libre arbitre n'est jamais un espace pur, mais toujours une négociation avec des forces extérieures : le temps, l'espace, les techniques, l'économie. L'esthétique mouvante du film traduit parfaitement cette tension : rien n'est jamais totalement figé, mais rien n'est totalement libre non plus. C'est une métaphore de la condition humaine, prise entre déterminisme et choix, mais aussi une résonance avec le contexte politique qui inspire le film, celui d'une communauté fermée où la liberté n'est qu'une illusion.

À cette logique des contraintes s'ajoute un autre élément : les réalisateurs se sont imposé un manifeste, dix règles qui guident et bornent le projet.<sup>65</sup> Ces règles méritent d'être analysées, car elles sont à la fois des affirmations de liberté et des sources de contradictions.

#### **i. « Es pintura en camera »**

Cette première règle est compliquée à traduire. Elle affirme que leur film n'est pas une simple captation mais un geste plastique. Chaque image est composée, peinte, altérée, animée. Pourtant, si tout est « peinture », n'est-ce pas nier la matérialité des poupées, des murs, des corps fabriqués ? La peinture prend certes, beaucoup de place dans ce film, néanmoins, d'autres formes d'art comptent tout autant comme la sculpture, le son. Ainsi, déjà, une tension s'installe entre abstraction picturale et matérialité sculptée.

#### **ii. « Il n'y a pas de poupées »**

Muneco veut littéralement dire poupée et non pas marionnette. C'est une règle paradoxale, presque mensongère, car il y a bien des poupées, ou du moins des figurines humaines. Peut-être veulent-ils dire qu'il n'y a pas de « marionnettes » au sens traditionnel : les personnages ne sont pas des jouets préfabriqués, mais des formes mouvantes, provisoires. Pourtant, cette affirmation entre en contradiction avec l'évidence visuelle. Les réalisateurs s'imposent une règle dont ils savent qu'ils vont la trahir : la dissonance est intégrée dans le manifeste.

#### **iii. « Tout peut se transformer en sculpture »**

Ici, le film assume l'instabilité. Chaque élément est susceptible de muter, de se recomposer autrement. Le monde de *la Casa lobo* est une écriture mouvante. Mais cette liberté absolue de la transformation suppose aussi une absence de repères stables, et donc une perte de contrôle pour le spectateur comme pour les créateurs.

#### **iv. « Il n'y a pas de coupe au noir »**

L'interdiction de la coupure radicale oblige à inventer des transitions continues. Cela génère une fluidité cauchemardesque : rien ne s'arrête jamais, tout se métamorphose. Mais là encore, cette règle crée une contrainte rigide, un carcan technique qui façonne l'esthétique.

#### **v. « C'est un plan séquence »**

Le film est conçu comme une continuité. Pourtant, cette continuité est illusoire, construite image par image. Ici, le libre arbitre des réalisateurs se heurte au déterminisme de la technique : simuler la fluidité tout en travaillant dans la fragmentation.

---

<sup>65</sup> S. Locuvich, « The Ten Filmmaking Rules Of “La Casa Lobo”, 2018's Most Gonzo Stop Motion Feature », *op. cit.*

#### **vi. « Le film essaye d'être normal »**

C'est sans doute la règle la plus ironique. Le film ne peut pas être « normal » : son langage visuel, sa narration, son esthétique de l'instable s'y opposent. Mais cet effort de normalité introduit une dissonance cognitive : le spectateur perçoit un conte familier (María, les loups, la maison), mais tout se fissure en cauchemar.

#### **vii. « La couleur est symbolique »**

Chaque teinte est porteuse d'un sens : le rouge pour le danger, le blanc pour l'innocence... Mais cette symbolique est toujours instable, déplacée, contaminée par le contexte. Les couleurs séduisent autant qu'elles trompent.

#### **viii. « La caméra n'est jamais au même endroit entre chaque image »**

La caméra bouge constamment, créant un univers instable, jamais fixe. Cette règle nie la possibilité de repère stable pour le spectateur. Elle accentue la sensation de perte de contrôle et elle annule la cinquième règle concernant le plan séquence

#### **ix. « María est belle »**

Cette règle est étrange. La beauté est subjective et son apparence change constamment. Comment peut-elle être belle en toute circonstance alors que très souvent son visage est déformé ?

#### **x. « C'est un atelier, pas un plateau »**

En revendiquant l'atelier, les réalisateurs refusent l'illusion du cinéma classique. Le lieu de création est exposé, visible, imparfait. C'est une manière de montrer le processus, mais aussi d'inscrire la création dans un espace concret, traversé par des contraintes matérielles.

Au final, ces dix règles ne forment pas un cadre cohérent puisque certaines sont contredites, d'autres détournées et plusieurs sont volontairement ambiguës. Elles manifestent le désir des réalisateurs d'exercer leur libre arbitre, mais elles révèlent aussi qu'ils ne peuvent échapper aux contradictions, aux contraintes, aux failles de leur propre processus créatif. Il serait étonnant que les réalisateurs n'aient pas été traversés par une dissonance cognitive lors de la création de *la Casa lobo*. Faire un film d'animation image par image qui demande du contrôle tout en cherchant en même temps à représenter la perte de repères, le chaos, l'imprévisible est contradictoire. Ils ont construit avec une extrême précision une esthétique de l'imprécision et ont donc travaillé dans un paradoxe permanent.

À ce sujet, Flusser explique qu'une philosophie de la photographie cherche à reconnaître qu'il n'existe pas, en apparence, de véritable espace pour la liberté humaine à l'intérieur des appareils automatisés et programmés. Mais il ajoute que cette prise de

conscience ouvre la possibilité de découvrir malgré tout une brèche, un espace où la liberté peut s'exercer.<sup>66</sup> C'est exactement ce que font León et Cociña dans *la Casa lobo*. Le stop motion, par essence, est une technique hautement contraignante, un « appareil » au sens de Flusser, qui exige patience, répétition et planification minutieuse. Pourtant, au lieu de s'y soumettre totalement, les réalisateurs ouvrent un espace de liberté en détournant les règles du médium. En refusant l'illusion de perfection technique, ils affirment que la liberté artistique peut surgir précisément dans la faille du dispositif, là où l'appareil semble imposer ses propres lois.

---

<sup>66</sup> J. Flusser, *Towards a Philosophy of Photography* (1983), translated from german by M. Anthony, London, Reaktion Books, 2000, pp. 81-82



### III - Les dissonances audiovisuelles révélant les paradoxes du film

#### 1. Violentes dissonances

##### Plasticité et confusion des matières

La notion de plasmaticque, introduite par Eisenstein, désigne « le refus de la forme figée [...], la faculté dynamique de prendre n'importe quelle forme. »<sup>67</sup> C'est l'élasticité des formes dans l'animation, cette capacité qu'ont les dessins à se déformer et se recomposer librement, générant une impression de fluidité dans notre perception des images. Il applique ce concept principalement aux dessins animés et ceux de Disney mais n'aborde pas l'animation en volume car probablement moins répandu, mais aussi moins fluide et métamorphique. *La Casa lobo* a recours par endroits aux dessins animés et nous pouvons observer le phénomène décrit par Eisenstein. L'élasticité des dessins est accentuée par l'illusion de la fluidité de la peinture. En effet, les personnages et les objets peints se répandent sur les murs, ils paraissent liquides. La peinture laisse d'ailleurs des traces qui bavent. Parfois humide et sombre, elle devient une peinture sèche et claire en l'espace de quelques secondes. Les dessins aussi se doublent, se triplent, pour créer du mouvement et laissent l'espace d'un instant des traces sur leur passage. Ils fondent pour se déplacer, tandis que le son évoque un élément au mouvement fluide, la sonorité est « humide. »



6'44 – 6'50 – 7'17 – 7'18

<sup>67</sup> S. Eisenstein, *Walt Disney*, op. cit., p. 27

Il faut tout de même rappeler que l'animation en volume prime sur l'animation de dessin dans *la Casa lobo*. Cependant, peu d'écrits abordent la plasmaticité dans le domaine de l'animation en volume. Cyril Lepot, chercheur spécialisé dans le stop motion, propose toutefois une relecture de ce concept en l'appliquant spécifiquement à cette pratique, en particulier aux films « reposant sur une esthétique de bricolage<sup>68</sup> » tels que ceux de Švankmajer (*Alice*), des frères Quay (*Street of crocodiles*) ou de Vincent Patar (*Panique au village*). Il ne mentionne jamais *La Casa lobo*, alors que cette œuvre pourrait pleinement entrer dans son corpus et qu'il évoque des films plus récents. Lepot explique l'importance de la plasmaticité dans le cadre du stop motion : « La plasticité émane, non pas du mouvement mais de la co-construction de la forme (ou plus précisément, des effets de matière) et du mouvement, ce qui constitue la plasmaticité toute spécifique du stop motion.<sup>69</sup> » Il développe dans son ouvrage le fait que la plasmaticité « aide à définir une plasticité spécifique de la matière et des formes concrètes qui ne repose pas sur la concrétisation sous forme graphique de l'élasticité de la pensée mais sur la possibilité de la matière plutôt que de l'utiliser comme telle.<sup>70</sup> » Un des exemples les plus communs est le plastique transparent qui remplace souvent l'eau et les éléments liquides comme ici le miel ou l'eau. Le ruban adhésif blanc déchiré ressemble à du papier mâché et permet de constituer la peau mais aussi les cheveux et les habits. Le scotch est toutefois blanc, alors il doit être peint pour rappeler la couleur du corps, des cheveux ou des habits. Le ruban adhésif, probablement de masquage (pour protéger des surfaces de la peinture) est toutefois plus facile à utiliser que le papier mâché, il peut être retiré facilement, déplacé, et demande moins d'effort de fabrication. Une sculpture en ruban adhésif est plus souple qu'une sculpture en papier mâché.

L'animation défie les propriétés de la matière et du mouvement. Elle crée évidemment l'illusion du mouvement alors que chaque image capture un moment fixe, un instant. Ce médium propose ainsi des nouvelles lois physiques dans le monde fictionnel qui nous forcent à déconstruire les nôtres pour accepter celles de cet univers audiovisuel.<sup>71</sup> Cependant, *la Casa lobo* semble être pris entre nos lois physiques de mouvement et de transformation, et celles que l'animation tente de créer. Les réalisateurs ont décidé de reconnaître les limitations de tous les matériaux qu'ils emploient, en acceptant de déconstruire et de reconstruire les corps et les

---

<sup>68</sup> C. Lepot, *Une nouvelle plasticité filmique - territoire inexplorée du stop motion*, op. cit., p.11

<sup>69</sup> C. Lepot, « Transfigurer la matière : du multiple en puissance au multiple en acte », *Plastik*, n°12, 2023

<sup>70</sup> C. Lepot, *Une nouvelle plasticité filmique - territoire inexplorée du stop motion*, op. cit., p.64

<sup>71</sup> Ibid. p.175

formes à l'écran pour créer l'illusion du mouvement. Toutefois, le corps est très souvent immobilisé dans une position. Ainsi, les changements et les mouvements sont parfois très superficiels. Nous observons, ressentons qu'ils ne viennent pas de forces internes mais de forces extérieures. Lorsque les personnages sont figés dans leurs mouvements, ce sont des éléments qui d'habitude restent fixes sur le corps, qui ici sont animés. C'est-à-dire, les cheveux bougent alors qu'il n'y a pas de raisons qu'ils bougent. La couleur de la peau change, la texture aussi. Par exemple, durant une scène où Maria est assise sur les toilettes, elle reste immobile jusqu'à ce que son corps soit complètement formé et qu'il soit peint en beige. Elle se met alors à bouger, ce qui force à détruire puis (re)fabriquer ses parties détruites. Sa peau est alors recouverte à nouveau de scotch, cachant donc la peinture, la couleur de sa peau. Elle redevient incomplète.



42'00 – 42'01 – 42'02

La plasmaticité touche également l'espace et les objets. Comme l'écrit Lepot, « par le mouvement, la matière est elle-même déjà un objet fictionnel au niveau filmique qui dépasse sa nature fictive au niveau profilmique.<sup>72</sup> » Dans *la Casa lobo*, le mouvement transforme la matière et les objets en acteurs. Les matériaux deviennent des organismes vivants. La maison elle-même, pourtant censée représenter un lieu sûr, est en perpétuelle transformation. Elle est vivante, hantée mais de façon monstrueuse. Des éléments peuvent disparaître, apparaître, avancer petit à petit pour créer le mouvement. Très souvent ces mouvements et changements n'ont pas lieu d'être. Le déplacement et la disparition des feuilles ou des morceaux de céramique au sol. Les objets participent à la création d'une fiction autonome qui dépasse leurs simples fonctions d'accessoires de plateaux et de décors. À l'inverse, les personnages se figent parfois en éléments de décor. Par exemple, souvent en début d'une « scène », les personnages au départ absents ou inachevés, sont immobiles tandis que les matières s'animent pour les construire. Ou encore, lors de la scène du dîner (30'50), durant dix secondes tandis que Maria

<sup>72</sup> *Ibid.* p.60

parle, les personnages sont comme mis en pause, immobiles pendant qu'ils sont reconstruits. D'un coup Maria, Pedro, Ana et même une bougie s'animent et se déplacent. Dans une autre scène, nous voyons Pedro collé au mur. Son corps reste en place, mais ses couleurs peintes s'en échappent, se déplacent sur le mur tandis que son corps est recouvert de peinture noire ou d'objets peints jusqu'à le réduire à une silhouette prisonnière de la matière. Il est camouflé sous cette couche de peinture noire, au point d'être détaché de sa propre tridimensionnalité. Les proportions sont aussi constamment modifiées : un personnage peut apparaître à la fois en deux dimensions (plat et dessiné) puis en trois dimensions (sculpté avec du bois, du papier mâché, du tissu, etc..) et parfois les deux. Son visage est peint sur le mur, tandis que ses mains sont sculptées et se déplacent dans la pièce.



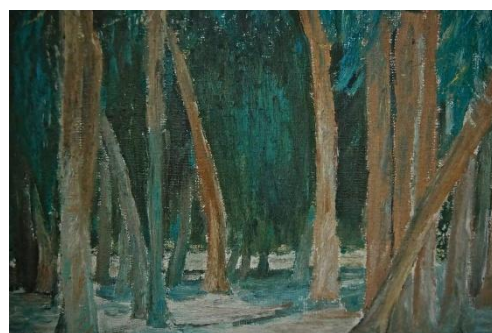
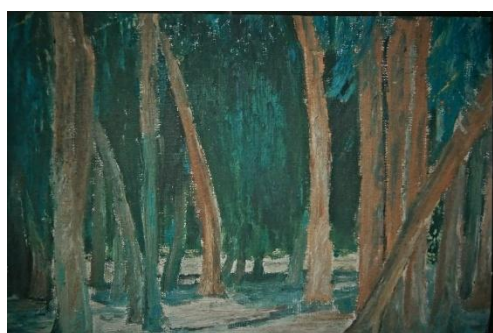
*58'04 – Ici Ana et Pedro ont la tête et les bras sculptés tandis que leurs corps sont peints*

Similairement, du miel dessiné sur le mur, coulera sous forme de plastique en trois dimension, peint en jaune. Un ballon, dessiné sur une vitre transparente, est lancé et se transforme en véritable objet. L'icône devient ce qu'il représente. De même, des morceaux de chaises brisées et de bouts de bois, peut-être provenant d'un lit, constituent une sorte de lit. Le film joue sans cesse avec cette logique : le papier et les matériaux se forment, se transforment ou se substituent aux véritables objets qu'ils sont censés représenter. Lepot écrit que le stop motion « c'est défaire le monde de façon inconséquente et irrationnelle.<sup>73</sup> » Néanmoins, alors que la substitution dans la plasmaticité, consiste « à donner un aspect mouvement aux matières tel qu'elles puissent passer pour d'autres matières de par les nouvelles propriétés qu'elles

---

<sup>73</sup> *Ibid.* p108

recèlent,<sup>74</sup> » ici elle sert à remplacer des objets par des éléments de formes similaires constituées d'autres matières. Aux alentours de la 53<sup>e</sup> minute, dans une salle de bain, des bouts de papier ou de plastique s'assemblent pour former un objet avant d'être remplacés par le véritable objet : ils deviennent donc un rouleau de papier toilette, une serviette ou une horloge. Mais ce n'est pas toujours le cas car dans cette même scène, certains objets restent « faux », restent constitués par ces morceaux de papiers assemblés et peints comme le savon, le dentifrice, la brosse à dent. Il n'y a pas de logique évidente qui explique pourquoi certaines formes se métamorphosent en ce qu'elles représentent et d'autres. Parfois, plus discrètement et pour assurer les transitions entre différents lieux de tournages, des photographies et des copies remplacent les originaux, des peintures. Nous pouvons observer une différence de luminosité mais surtout de texture qui permet d'identifier là où le changement a eu lieu.



*41'22 – Ces deux images prises montrées à la suite possèdent quelques différences en terme de couleurs (ternes vs vives), reflet de lumière et visibilité des détails comme les traces de peinture. Les différences à travers cette impression, ne se remarqueront peut-être pas mais l'image de gauche semble être une photographie de la véritable peinture qui est sur l'image de droite.*

Par conséquent, l'affirmation de Chklovski au sujet de l'image n'a donc jamais été aussi vraie :

« Le but de l'art, c'est de donner une sensation de l'objet comme vision et non pas comme reconnaissance ; le procédé de l'art est le procédé de singularisation des objets et le procédé qui consiste à obscurcir la forme à augmenter la difficulté et la durée de la perception.<sup>75</sup> »

<sup>74</sup> C. Lepot « Aardman Animations et Beast Animation, deux conceptions de la stop motion : laquelle est "limitée" et pourquoi », dans S. Denis, L. Meriyeau, M. Pruvost-Delaspre & S. Roffat (dir.), *La qualité du cinéma d'animation en question, entre économie et esthétique - full animation vs. limited animation ?*, p.131

<sup>75</sup> V. Chklovski, « l'Art comme procédé », dans T. Todorov (trad.), *Théorie de la littérature. Textes des formalistes russes*, Paris, Seuil, 1966, p.82

Toutefois, la plasmaticité dans *la Casa lobo* ne se limite pas à un jeu formel. Elle devient aussi le mode d'expression d'un monde instable et violent, où le corps, l'identité et même le temps risquent à tout instant de se dissoudre.

### Violence physique envers les personnages

Selon Thomas Lamarre dans son essai « Translating Races into Animals in Wartime Animation », la plasmaticité dans l'animation « semble encourager toute cruauté et déformation violente du corps.<sup>76</sup> » Rejoignant ce qui a été évoqué dans la première partie au sujet des animaux, il justifie cette violence en déclarant :

« It would seem that cinema humanizes animals, while animation tends to animalize humans. This may derive from the ability of human viewers to detect the artificiality of human actors on film, and thus violence against humans concerns them less than that against animals- they sense that the humans are not real.<sup>77</sup> »

En effet, puisque dans les films d'animation les personnages sont incarnés par des marionnettes, des dessins, des formes qui techniquement ne peuvent pas souffrir puisqu'ils ne sont pas « réels », leurs corps peuvent endurer n'importe quoi. Ainsi, nous retrouvons souvent des actes de violence dans l'animation et *la Casa lobo* ne fait pas figure d'exception. Outre les violences psychologiques abordées dans la deuxième partie, dans ce film nous observons deux types de violence physique. La première fait partie de la narration, les personnages semblent avoir conscience de la violence qui leur est faite. La deuxième n'est qu'esthétique, seuls les spectateurs semblent percevoir cette violence, ce qui est d'une certaine manière pire.

Nous avons mentionné précédemment les métamorphoses importantes que subissent Ana et Pedro. Ils sont d'abord transformés de cochon à humain. Cette métamorphose est assez lente, commençant par les mains, puis les bras et les jambes. Ils se mettent debout et tombent à terre, montrant à quel point ils sont fragiles, que la métamorphose n'est pas naturelle. Ils ne semblent toutefois pas souffrir. Leurs corps sont aussi brûlés. Cette fois la violence et la douleur sont visibles et audibles. Un étrange liquide noir sort de leur corps tandis que nous entendons des couinements de cochons ressemblant à des cris d'enfants. La tête de Pedro apparaît ensuite

---

<sup>76</sup> Traduction personnelle

T. LaMarre, « Specism part I : Translating Races into animals in wartime animation », *Op. cit.* p.80

<sup>77</sup> *Ibid*, p. 82

comme grise, couverte de noir ressemblant à de la suie. Les orbites de ses yeux sont vides. Finalement, Ana et Pedro sont métamorphosés en arbre. Leurs mains deviennent des branches, leurs jambes deviennent des troncs, jusqu'à ce que leurs corps soient arbres, laissant seulement leurs visages visibles. Nous pouvons supposer que ces transformations font bien partie de la narration même si elles ne sont pas explicitement évoquées dans le dialogue ou que ce sont des hallucinations ou des métaphores. Souvent, fiction et esthétique se mélangent : quand Maria leur dit de se tenir droit à table, ils sont forcés de le faire par quelque chose d'extérieur, ils sont tirés en arrière par des bandes blanches.

En revanche, la plupart des autres déformations ne sont pas justifiées dans l'univers diégétique. Les personnages ne semblent pas avoir conscience de leurs corps et de l'espace-temps où ils évoluent. On observe une inconsistance des formes des personnages, ils sont peints sur des murs, sur des vitres, mais aussi sculptés avec différentes matières. Même les dessins ne sont pas consistants, excepté la couleur des yeux et des cheveux. Les visages, les coupes de cheveux, les dimensions des corps ne sont jamais les mêmes. Autre que leur inconsistance corporelle entre les différentes scènes, nous retrouvons aussi ces inconsistances au sein d'une même scène. Leurs corps sont craquelés, ouverts, les peaux ne sont pas lisses, certaines parties du corps sont absentes. Les personnages sont démembrés. Les membres apparaissent, disparaissent, recollés en l'espace de quelques secondes. Pour qu'ils puissent bouger, être animés, ils sont obligés d'être déformés. D'une certaine manière la violence est donc justifiée et elle est exposée à l'écran alors que d'habitude elle est cachée. Pour rappeler un élément évoqué précédemment : parfois, leurs corps n'appartiennent même pas à la même dimension, une partie étant dessinée sur le mur, en deux dimensions, et l'autre sculptée et donc en trois dimensions. D'autres fois ils se forment à partir de rien, et sont détruits aussi vite qu'ils sont construits. Leurs organes, la mousse, des bouts de bois sont exposés. A 29'30, le corps de Maria se forme sur une chaise, au départ il n'y a que son buste de formé. Ana et Pedro sont difformes, un bras est juste un bout de carton, les yeux vides. Son corps traverse la chaise pour s'asseoir. Ses mains sont décollées de son corps. Nous voyons l'intérieur de son buste, fabriqué avec des bouts de carton. Les bras d'Ana sont aussi démembrés puis réparés ou rattachés. Le visage de Pedro disparaît. Ses deux bras sont découpés laissant apparaître les bouts de carton à l'intérieur. Sa mâchoire est arrachée, des bouts de sa nuque apparaissent puis sont recouverts de scotch et de peinture blanche. Dans une autre scène, les personnages sont fabriqués de pâte à modeler permettant à leur visage de se mélanger, couler, et fondre comme si de l'acide les décomposait. Maria, Ana et Pedro sont aussi rendus vulnérables, ils apparaissent aux toilettes ou souvent dénudés avant que leurs vêtements ne soient peints sur leurs corps.



Les personnages ne sont pas les seuls à subir de la violence, les objets aussi. Le décor, lui aussi, participe de ce trouble. Les meubles et les objets se fondent littéralement avec les personnages. Les transformations ne concernent pas uniquement les corps, mais aussi les éléments du quotidien. Les corps se forment au détriment des objets, des feuilles et des carnets. (35'30) Un objet est remplacé par un autre. Des objets en porcelaine détruits se reconstruisent ; des rideaux de douche se déchirent ; des murs sont percés ; des assiettes brisées couvrent le sol, un fauteuil déchiqueté est réparé (mais en réalité, il n'est pas véritablement réparé, il a été déchiqueté pour fabriquer Maria ainsi qu'un canapé) ; des toilettes sont détruites pour donner naissance à une chaise d'enfant. Bien que nous soyons moins affectés par la destruction des objets car ils ne sont pas associés à la douleur comme les êtres vivants, leur animation soudaine et leur transformation violente perturbent notre perception. Alors que Lepot suggère que dans le stop-motion « les objets ne s'humanisent pas au sens animiste ou anthropomorphique mais au sens plus spécifique qu'on leur découvre, une fois animés, des comportements nouveaux,<sup>78</sup>» ici, les objets développent plus que des comportements nouveaux liés à la matière. Ils sont pris d'animisme, comme contrôlé par une force extérieure, la maison – ou les réalisateurs qui deviennent les esprits. Les éléments domestiques, familiers, deviennent menaçants dès lors qu'ils échappent à leur fonction. La chaise d'enfant née d'une cuvette de toilettes ne renvoie plus à la sécurité, mais à un détournement inquiétant du quotidien. Le spectateur éprouve alors une impression de défamiliarisation qui ne provient pas d'une menace extérieure mais de la subversion de ce qui, normalement, rassure.

Toutes ces violences nous mettent mal à l'aise et produisent un sentiment d'inquiétante étrangeté, ou d'« unheimlich ». Le terme allemand « unheimlich » auquel Freud consacre un essai<sup>79</sup> est d'ailleurs difficile à traduire, car il n'existe pas d'équivalent parfait en français. Pour décrire ce phénomène nous parlons d'inquiétante étrangeté et de la vallée de l'étrange (provenant de l'anglais : uncanny valley). De nombreux écrivains et psychologues lui ont consacré des analyses. Étymologiquement, il est lié à la maison (Heim), lieu censé apporter refuge et sécurité. Or, tout le film se déroule précisément dans une maison. Mais cette maison, loin d'être un abri pour Maria, devient une prison, un espace de menace et de terreur. *La Casa lobo* incarne ainsi la figure même de la « maison unheimlich » décrite par Freud : un lieu familier qui devient inquiétant parce qu'il révèle une hostilité cachée.<sup>80</sup> Lepot explique ce phénomène dans le cadre du stop motion : « L'effet d'inquiétante étrangeté relative aux figures

<sup>78</sup> C. Lepot, *Une nouvelle plasticité filmique - territoire inexplorée du stop motion*, op. cit., p.399

<sup>79</sup> S. Freud, *The Unanny* (1919), translated by D. McIntock, London, Penguin Books, 2003

<sup>80</sup> *Ibid*, p.148



animées repose d'ailleurs sur un sentiment ambigu de présence/absence, dû à la contradiction entre un contenu inaccessible et insaisissable mais néanmoins familier.<sup>81</sup> Ce sentiment est provoqué notamment par les corps monstrueux qui peuplent le film : des membres disproportionnés ou absents, des yeux vides et sans globes, une tête de cochon à la place d'un visage humain. Ces sculptures et statues animées deviennent les vecteurs d'une étrangeté inquiétante. L'unheimlich est intensifié par ces corps qui oscillent entre l'animé et l'inanimé. Leur apparence évoque un jouet, une sculpture ou la marionnette, mais leurs mouvements trahissent une vitalité indéniable. Même certains détails apparemment anodins contribuent à cette impression. Les perruques, par exemple, rappellent des cheveux humains, mais le corps auquel elles sont attachées est dissemblable, monstrueux. C'est précisément cette frontière brouillée entre la vie et la mort, entre l'objet et le vivant, qui génère le malaise. Comme dans les automates décrits par Freud, le spectateur est troublé par l'impossibilité de trancher : a-t-on affaire à une créature vivante ou à une figure sans âme ?

Une des scènes les plus marquantes, mentionnée précédemment, est celle où Ana et Pedro sont brûlés et défigurés. De leurs corps, de leurs orifices de la bouche et des yeux, s'écoulent des fluides noirs inquiétants. L'horreur ne vient pas seulement de l'image, mais aussi au son : des cris d'enfants se mêlent aux cris de cochons, rendant leur distinction presque impossible. Le spectateur est pris dans une confusion sensorielle, incapable de déterminer si la souffrance est animale ou humaine. Ce brouillage volontaire entre les registres auditifs et visuels accentue l'horreur. En rendant indistincts les enfants et les cochons, le film joue sur l'idée de déshumanisation. Les victimes perdent leur identité propre et deviennent interchangeables, absorbées dans une masse indistincte de douleur. Cette perte de repères plonge le spectateur dans une dissonance cognitive, car il ne peut plus organiser rationnellement ce qu'il perçoit.

Certains théoriciens et neuroscientifiques comme Stein suggèrent d'ailleurs que l'inquiétante étrangeté peut être comprise comme une forme de dissonance cognitive.<sup>82</sup> Bien que cette hypothèse ne soit pas universellement acceptée, elle trouve un écho dans les premières définitions du terme formulées par Jentsch, qui évoquent déjà ce conflit entre familiarité et étrangeté : l'inquiétante étrangeté est causée par des « doubts about the animation or non-animation of things.<sup>83</sup> » Ainsi, en rapprochant l'unheimlich de la dissonance cognitive, nous

---

<sup>81</sup> C. Lepot, *Une nouvelle plasticité filmique - territoire inexplorée du stop motion*, op. cit., p.98

<sup>82</sup> P. Ohler & J.P Stein, « Venturing into the Uncanny Valley of Mind—The Influence of Mind Attribution on the Acceptance of Human-like Characters in a Virtual Reality Setting », *Cognition*, Vol. 160, 2017

<sup>83</sup> *Ibid.*

pouvons comprendre que le malaise naît de l'impossibilité de concilier deux réalités contradictoires : ce que l'on reconnaît et ce qui nous échappe. Cette inquiétante étrangeté est aussi liée à la déshumanisation des personnages. Leur apparence correspond moins à ce qu'ils sont qu'à la perception que le loup a d'eux. Ainsi, les enfants prennent l'aspect de cochons, signe de leur réduction à un statut inférieur. La tête d'un cochon décapité, par exemple, est exposée à l'écran (41'10). Cette vision nous trouble : est-ce Pedro ? Est-ce Ana ? Ou bien un autre cochon anonyme ? Ici, le film ne donne aucune réponse et laisse volontairement l'ambiguïté ouverte. La présence de cette tête décapitée n'est pas seulement une preuve de violence physique, elle est aussi une violence sémiotique : elle prive le spectateur d'une certitude quant à l'identité de la victime.

L'illusion du familier est constamment déjouée. Comme le formule Olivier Maillart dans un chapitre de *la Vie filmique des marionnettes*, « on exorcise plus facilement l'étrangeté des choses lorsqu'elle s'incarne dans les volumes rassurants du mobilier d'une maison de poupées.<sup>84</sup> » Ici, au contraire, rien n'est stable ni rassurant : la maison elle-même devient le lieu de l'horreur, et chaque objet participe de cette inquiétante étrangeté.

### Violence formelle et perception malmenée

Les personnages et les objets ne sont pas les seuls à être malmenés et à subir de la violence. Le spectateur n'est pas épargné. En premier lieu, nous sommes perturbés par l'instabilité de la forme des personnages. Nous savons que les personnages sont bien les mêmes, qu'il n'y en a que trois de visibles, mais comment le croire quand nous voyons des personnes totalement différentes avec des corps bien différents dans chaque scène ? Le spectateur est donc forcé de fournir un effort cognitif. Chez Svankmajer ou les frères Quay, qui sont certainement une inspiration, les personnages ne changent pas d'apparence, le corps est certes dérangeant, inquiétant, mais les personnages conservent la même forme à part s'ils sont fabriqués en pâte à modeler laissant plus de souplesse à la modification de leurs corps, ou que les personnages sont métamorphosés dans le cadre de la diégèse.

Dans le cadre de *la Casa lobo*, le spectateur est sans cesse confronté à des images qu'il peine à stabiliser, à identifier. Il voit des formes humaines qui deviennent animales, des objets

---

<sup>84</sup> Maillart Olivier, « Entre le monde technique et l'humanité ludique : les aventures de Wallace et Gromit », dans L. Schifano (dir.) *la Vie filmique des marionnettes*, Paris, Presses Universitaires de Paris, 2008 p.87

qui changent de fonction, des lieux qui se dérobent. Cette incertitude constante crée un malaise profond, renforcé par l'absence de repères narratifs solides. On ne sait jamais exactement où l'on est, ni à quel moment, ni même si ce que l'on voit est « réel » dans le monde diégétique du film.

Sous l'effet du « montage » ou au contraire d'une certaine absence de post-production – puisque les images ne semblent pas avoir été « améliorées » ou « corrigées » en post-production – le spectateur est dérangé. En effet, entre deux images, moins d'un quart de seconde, d'innombrables différences surgissent. Trop nombreuses pour être toutes distinguées ou enregistrées, elles sautent néanmoins aux yeux. *La Casa lobo* nous oblige sans cesse à déplacer notre regard. Alors que, d'ordinaire, le cadrage et le montage désignent l'élément central de l'image sur lequel notre regard s'attarde, ici les mouvements, les couleurs, les transformations se disputent notre attention. La luminosité et la position de la caméra changent d'une image à l'autre, modifiant ombres, couleurs, textures. Ce chaos découle aussi de l'illusion du plan-séquence. Les réalisateurs affirment dans leur manifeste qu'il s'agit d'un unique plan continu, mais contredisent cette règle en déplaçant la caméra entre chaque plan. Ce paradoxe soulève une question : comment réagir à cette information ? Encore une fois, le film installe une dissonance cognitive. L'instabilité de la caméra, ses vibrations, rappellent au spectateur que chaque image a été prise séparément. *La Casa lobo* tente encore une fois, de se faire passer pour un plan-séquence, tout en échouant.

Le film manifeste ainsi une violence formelle. Il donne l'impression d'un montage rapide, alors qu'il s'agit plutôt d'une instabilité de l'univers filmique lui-même. Cela est suggéré aussi à travers l'écran de la télévision aux 31<sup>e</sup> et 33<sup>e</sup> minutes, qui nous assomme d'images. Le film fait écho au flux télévisuel, à l'assaut permanent d'images, au zapping, et la sollicitation permanente de l'attention.

Les grands écarts, physiques et temporels, entre les prises de vues perturbent aussi notre perception et créent un paradoxe. Massimo Olivero, s'appuyant sur Eisenstein, explique que :

« les formes fondées sur le rythme peuvent donc conduire les spectateurs à un état extatique de complète frénésie, où la volonté est paralysée et l'esprit totalement à la merci des images qui passent à toute vitesse devant leurs yeux, excitant leur perception, qui est comme subjuguée par la force de fascination du mouvement accéléré et réitéré.<sup>85</sup> »

---

<sup>85</sup> M. Olivero, « Le tambour rythmique : pour un cinéma de la régression improductive », *Images on the Move: Circulations and Transfers in film*, n°10, 2014

Le film par le montage relève de ce que décrit Somaini cité par Olivero : « forme d'animisme prélogique, où l'inanimé s'anime, l'immobile bouge, et nous [spectateurs] nous comportons face aux événements représentés par les images comme s'ils étaient réels.<sup>86</sup> » En lien avec cette idée, Olivero ajoute que le « rythme frénétique des images [a] pour conséquence une mise en crise de toute compréhension intellectuelle.<sup>87</sup> » Plus précisément, Eisenstein explique qu'« une trop grande complexité des rapports métriques engendre [...] un chaos dans la perception, au lieu d'une tension émotionnelle précise.<sup>88</sup> » Toutefois, le rythme du montage dans le cadre de ce film, est stable. Il est de douze images par seconde et puisque ce film est censé être un plan séquence selon une des règles de Leon et Cocina, il n'est pas censé y avoir un montage trop visible. Ce sont alors les changements importants entre les différentes images qui accentue cette intensité dont parle Eisenstein et Olivero. Le sens devient difficile à saisir : la trame narrative se brouille, saturée par la richesse plastique et sonore. Le montage peut « [provoquer] l'étourdissement perceptif grâce à la création d'images déchaînées, sans stabilité et sans limitations d'ordre mimétique.<sup>89</sup> » Le spectateur perd ainsi ses repères spatio-temporels, est perturbé devant *la Casa lobo*.

Toujours dans cette optique, selon Faucon expliqué par Lepot, le montage « introduit un nouvel ordre mécanique dans les mouvements, en organisant les flux » Le flux visuel de *La Casa lobo* n'est pas naturel, mais issu d'une manipulation consciente qui donne au film une étrange cohérence : tout est instable, en perpétuelle mutation, mais régulé par un rythme presque hypnotique. Ainsi, « le spectateur serait traversé par la même tension qui agit sur les corps à l'image voire la tension qui traverse de part en part des ensembles de plans.<sup>90</sup> » Dans ce prolongement, l'idée est que le spectateur ne fait pas qu'observer la déformation des corps et des décors : il en subit la même pression.

---

<sup>86</sup> *Ibid.*

<sup>87</sup> *Ibid.*

<sup>88</sup> S. Eisenstein, « Méthode de montage » (1929), dans A. Panigel (dir.) & C. Bourgeois (trad.), *Le Film : sa forme, son sens*, Paris, Christian Bourgeois éditeur, 1976, p.66

<sup>89</sup> M. Olivero, , « Le tambour rythmique : pour un cinéma de la régression improductive », *op. cit.*

<sup>90</sup> C. Lepot, *Une nouvelle plasticité filmique - territoire inexplorée du stop motion*, *op.cit.*, p.179

## **2. Déformation de la réalité**

### Inconsistance de l'espace

Nous avons vu précédemment que le film, faussement en plan séquence, remodelise l'espace. Par exemple, en quelques secondes, Maria apparaît dans une autre pièce alors que quelques secondes auparavant elle était assise. Ses positions n'indiquent ni l'intention de bouger ni qu'elle ait bougé. Il n'y a pas eu de coupure, et la fluidité des images donne l'impression d'une continuité de mouvement, que la caméra se soit déplacée entre les deux pièces. Il paraît aussi impossible de comptabiliser le nombre de pièces dans cette maison et de situer les unes par rapport aux autres. Il arrive que certaines pièces soient connectées et nous l'observons à travers les déplacements de la caméra. Certaines d'entre elles, ou certains murs apparaissent plusieurs fois, mais le contenu de la pièce change : une salle de bain se transforme en une chambre ; un placard contenant des étagères se mue en pièce d'entrée avec du mobilier ; une salle à manger devient une autre chambre, celle de Maria, puis une autre, celle de Pedro.

Par exemple, de la 29<sup>e</sup> minute à la 39<sup>e</sup>, la séquence a été tournée dans plusieurs pièces d'un seul lieu mais les pièces ne sont pas reconnaissables. La salle à manger brûle et devient la chambre de Maria puis celle de Pedro. Le lit dans lequel Maria dort est en réalité sur le mur. Le mur se transforme en sol (34 :38). Nous le comprenons quand le sol redevient mur à travers un mouvement continu de la caméra de la « chambre de Maria » à « celle de Pedro ».

Nous observons que quatre salles de bains apparaissent dont une fausse puisque les objets contenus, notamment la toilette sont faux. Une autre salle de bain apparaît deux fois - au début et vers la fin de ce film. Nous pouvons donc nous demander quel ordre le film a été tourné ? La maison donne l'impression de tourner en rond. De la 56<sup>e</sup> minute à la 59<sup>e</sup> tout est tourné dans la même pièce, et pourtant le décor change drastiquement, une pièce s'imbriquant dans l'autre. Ces changements s'effectuent devant nos yeux, et parfois en coulisse, et il faut se rappeler, remarquer les détails qui changent, mais il y en a tellement que les différences surplombent les similarités.

L'espace n'est pas seulement ce qui est perceptible mais aussi ce qui ne l'est pas. A première vue, il semble étrange d'associer le stop motion à la physique classique et la physique quantique, mais ces domaines influencent le travail de Lepot : « [elles] permettent toutes deux d'effectuer des considérations d'ordre général sur la matière et le réel, mais aussi de relever des conditions tout à fait particulières comme lorsqu'elle identifie et décrit les comportements

exotiques de la matière.<sup>91</sup> » Le rapprochement entre la physique quantique et le stop motion aide à comprendre le trouble que provoque *la Casa lobo*. Contrairement à la physique classique, qui voit le mouvement comme un flux continu, la physique quantique montre que la matière est faite de sauts discontinus et de fluctuations imprévisibles. La matière est instable, traversée de fluctuations et de probabilités, et ce que nous percevons comme continu. Le stop motion fonctionne de la même manière : il n'est en réalité qu'une suite d'états fragmentés « compressées dans le fondu.<sup>92</sup> » Il ne filme pas un mouvement réel, mais juxtapose des images fixes qui ne prennent vie que dans l'intervalle entre elles. Dans *la Casa lobo*, cette logique devient visible et sensible : les murs se transforment, les visages se déforment, les corps apparaissent et disparaissent comme si tout était soumis à une loi d'incertitude. Rien n'est jamais stable ; tout semble en perpétuelle transition, comme si la matière elle-même se réinventait à chaque instant. En tant que spectateur, on ressent cette instabilité comme une dissonance cognitive : on reconnaît des formes, les visages, les corps, les décors, mais ils se déforment en même temps. Notre regard doit constamment s'adapter à ces transformations sans avoir le temps de se poser.

Le choix formel de la caméra prétendant simuler un plan-séquence continu, donne une impression grossière que le film est en temps réel et en espace clos, mais il induit surtout une perception limitée : tout ce qui est hors du champ n'est pas simplement absent, il est inconnaissable et probablement inexistant. C'est là qu'intervient un lien avec un autre concept de la physique quantique : le chat de Schrödinger car dans *la Casa lobo*, le hors champ fonctionne comme la boîte de Schrödinger. Pour vulgariser, ce chat de Schrödinger est une expérience imaginaire de physique quantique consistant à mettre un chat dans une boîte avec un dispositif de radioactivité censé tuer le chat. Schrödinger note que tant que la boîte n'a pas été ouverte, le chat est la fois vivant et mort. Cette expérience met en valeur l'acte d'observer, car tant que cela n'a pas été fait, nous ne pouvons savoir si le chat est en vie ou non.<sup>93</sup> Similairement, le hors champ dans un film fonctionne comme la boîte de Schrödinger. Tant que ce n'est pas montré à l'écran, nous ne pouvons savoir si cette réalité existe ou non. Cela est encore plus vrai dans *la Casa lobo*. Alors que dans la majorité des films, nous ne venons pas à douter de l'existence de ce qu'il y a dans le hors champ, dans notre film, les éléments qui proviennent du hors champ prouvent qu'ils n'existaient pas quelques secondes auparavant.

---

<sup>91</sup> C. Lepot, *Une nouvelle plasticité filmique - territoire inexplorée du stop motion*, op.cit. p. 167-168

<sup>92</sup> *Ibid.*, p.193

<sup>93</sup> J. D. Trimmer, « The Present Situation in Quantum Mechanics: A Translation of Schrödinger's "Cat Paradox" Paper », *Proceedings of the American Philosophical Society*, Vol. 124, n°5, October 1980, p. 323-338

Dans l'hors-champ est incluse tout ce qui dépasse le cadre de la caméra, mais aussi tout ce qui est caché dans le cadre comme le dos d'un personnage, ou un objet caché par un autre. Ainsi, nous allons observer Maria, Ana et Pedro, sculptés, peints, entiers sans questionner leur forme jusqu'à ce que leur corps tourne et qu'une autre partie du corps est révélée. Parfois leur tête, leur dos est incomplet, il n'existe pas jusqu'à ce qu'il commence à être montré ; leur corps est peint seulement quand il est visible (ex : 01'03'00). A la neuvième minute, Maria est de dos, elle fait couler de l'eau. Elle se tourne lentement, son profil est révélé : son visage n'est pas formé, ne n'est qu'une forme ronde à laquelle en quelques secondes sont rajoutés nez, yeux et bouches. Le hors champ est potentiellement tout et son contraire : dangereux ou protecteur, réel ou imaginaire, réel ou inexistant. Tant que la caméra ne montre pas quelque chose, on ne peut pas le déterminer, on peut que supposer, imaginer. Et lorsqu'elle le montre, ce n'est pas pour le révéler de manière stable, mais souvent pour le transformer, le détourner. Ainsi, c'est l'image qui établit une certaine réalité car : « The image, just like reality, cannot be questioned: it is the ultimate evidence of its existence. The image is reality.<sup>94</sup> »

Les objets, les murs et les personnages deviennent un. A quel endroit l'un commence et l'autre se termine ? Les objets sont-ils des personnages, les personnages sont-ils des objets ?

En somme, toutes ces inconsistances visuelles, créent une dissonance cognitive chez le spectateur. Il nous faut un temps d'adaptation avant de pouvoir accepter la réalité de ce film. Toutefois, nous pouvons supposer que cette gêne persiste pour le spectateur tout au long de la projection car le film se renouvelle et nous surprend sans cesse. Nous serons dérangés, et nous tenterons de réduire cette dissonance d'une certaine manière ou d'une autre, en essayant de trouver des justifications, en ignorant les incohérences, en acceptant que les réalités de ce monde soient normales.

### *La Casa lobo* : la « qualité » de l'animation

À l'origine, ce projet de mémoire devait interroger l'esthétique et la qualité de l'animation : l'expérimental peut-il justifier les maladresses, les « erreurs » ? Parmi les critères de la qualité de l'animation, nous retrouvons les concepts d'animation full (complète) et limited (limité) correspondant aux nombres d'images que l'on retrouve dans une seconde. Plus il y a d'images,

---

<sup>94</sup> E. Arva, « Writing the Vanishing Real: Hyperreality and Realism », *Journal of Narrative Theory*, Vol. 38, n°1, Realism in Retrospect, Winter 2008, p.63

plus l'animation sera complète. Cela est souvent lié aux moyens économiques. Un plus grand budget permet de produire plus d'images. L'animation limitée repose sur l'utilisation d'un nombre réduit d'images par seconde, ce qui produit un mouvement moins fluide que l'animation dite complète. L'animation limitée et complète n'est pas considérée de la même façon selon le médium : « Si la 2D supporte la limitation, l'animation en images de synthèse est nativement full puisque l'ordinateur calcule automatiquement les intervalles, tandis qu'en stop motion un mauvais intervalage rend l'animation saccadée et donc difficile à regarder.<sup>95</sup> » Les intervalles sont les dessins entre deux poses clés d'un personnage qui permettent de créer l'illusion du mouvement plus ou moins crédible. Dans le cas présent, le film se construit sur douze images par seconde, assumant pleinement cette économie de moyens. Cette limitation, loin d'être uniquement budgétaire, participe à un objectif esthétique. Comme le souligne Lepot, « avec le stop motion, le problème d'une dichotomie entre l'animation totale ou limitée semble donc se déplacer vers un questionnement plus spécifique d'esthétique de l'image en mouvement, en ce que le mouvement à l'image convoque une nouvelle conception de la plasticité.<sup>96</sup> » En d'autres termes, le choix de la limitation ne devient pas simplement un défaut mais bien une recherche plastique qui transforme notre rapport au mouvement animé.

Visuellement, cette animation évoque l'art naïf ou l'art brut, dont l'apparente maladresse et la spontanéité « enfantine » se retrouvent dans le film : les traits dépassent, la peinture coule, les décors semblent réalisés dans la précipitation. Tout semble fait « vite fait », avec des matériaux simples, bon marché, proches de ceux utilisés dans l'enfance. Les personnages eux-mêmes paraissent disproportionnés, comme si leurs créateurs ignoraient les règles élémentaires de l'anatomie : une tête trop grosse, des yeux trop écartés, un corps bancal. Traditionnellement, l'art naïf désigne l'œuvre d'artistes autodidactes, « qui n'ont pas été formés académiquement ». Or, les réalisateurs de ce film, eux, le sont : ce style n'est donc pas une maladresse involontaire mais bien un choix conscient et précis, une décision esthétique de se détourner des conventions apprises pour embrasser une forme volontaire d'« infantilisme », en refusant le respect des proportions, de la perspective ou de la finition académique.

Ce geste artistique met en tension notre regard : nous savons qu'il s'agit d'un travail maîtrisé, mais tout est fait pour nous donner l'impression du contraire, comme si nous étions face à un objet bricolé par un enfant. Ce décalage provoque une nouvelle forme de dissonance

---

<sup>95</sup> S. Denis, L. Merijeau, M. Pruvost-Delaspre & S. Roffat (dir.), *La qualité du cinéma d'animation en question, entre économie et esthétique - full animation vs. limited animation ?*, Paris, L'Harmattan, 2023, p.18

<sup>96</sup> Cyril Lepot, « Aardman Animations et Beast Animation, deux conceptions de la stop motion : laquelle est "limitée" et pourquoi », *op.cit.*, p.133-134



cognitive : le spectateur perçoit d'un côté la rigueur de la démarche (puisque réaliser une animation en stop motion, même « malhabile », demande une grande expertise), et de l'autre une esthétique volontairement « incorrecte. » Cette contradiction rend l'expérience troublante, parfois dérangement, car l'œil cherche une cohérence visuelle qu'il ne trouve pas. Cependant, ici, cette saccade est précisément utilisée comme effet esthétique, accentuant l'impression d'étrangeté.

### Le temps n'est qu'un concept

Dans *la Casa lobo*, le temps fait partie de l'histoire mais aussi de l'œuvre, il ne se contente pas de passer. L'importance du temps se manifeste dans le processus de fabrication, de visionnage, d'analyse et dans le cadre visuel. Il est nécessaire de noter qu'un plan correspond à une prise de vue comprise entre le moment où l'on enclenche la caméra et qu'on l'arrête. Monter à douze images par secondes, nous n'avons pas le temps de comprendre tous les détails. L'analyse de film en stop motion demande donc de faire des arrêts sur image puisque de toute façon il est composé d'images singulières qui ont chacune leur importance contrairement à un film à prise-de-vue réelle où les images individuelles ne se distinguent pas forcément des précédentes ou des suivantes car elles font partie d'un tout. J'ai donc régulièrement fait des arrêts sur image.

Le temps est presque un personnage, il est mentionné, montré, manipulé, déformé. Le narrateur évoque plusieurs fois le temps qui passe : « se va mucho tempo sin descansas », « y así paso el tiempo en esta casa que esconde algunos secretos » ; « paso mucho tempo. »<sup>97</sup> Il apparaît à travers des horloges dans environ quatorze scènes, c'est-à-dire dans quatorze pièces. J'ai comptabilisé huit horloges distinctes, certaines apparaissant deux ou trois fois. Elles ne structurent pas le récit. Par exemple, une horloge bleue nous montre plusieurs créneaux horaires différents dans une continuité temporelle de la scène : 5h à 6h, 3h à 6h, 3h à 5h, 3h à 4h en à peine quinze secondes (voir illustrations page suivante).

---

<sup>97</sup> Traduction personnelle : « elle ne s'est pas reposée depuis longtemps » ; « et ainsi passe le temps dans cette maison qui referme plusieurs secrets » ; « il se passe beaucoup de temps »



*Dans l'ordre d'apparition : 20'05 ; 20'06,17 - 20'06,18 ; 20'15,24 - 20'15,26 ; 20'16,12 - 20'16,13 ; 20'18,22 - 20'18,23. Les images qui se suivent semblent les mêmes et pourtant les aiguilles ont changés de position avec d'importants écarts.*

L'horloge remonte donc le temps, mais semble être coincée dans une boucle temporelle. Une minute plus tard, nous apercevons de nouveau l'horloge et la même chose se produit. Néanmoins, ces indications ne permettent en rien de reconstituer une continuité logique. Est-ce le même jour ? S'agit-il du matin ou du soir ? Ces ambiguïtés temporelles sont intensifiées par les sauts dans le temps à l'intérieur même des scènes, où plusieurs heures semblent s'écouler en quelques secondes, ou inversement. Parfois, les aiguilles de l'horloge semblent avoir été tournées à la main, car il ne faut pas autant de minutes pour prendre des photos, et le temps passe trop vite dans la scène. Nous ne pouvons pas toujours compter sur ces aiguilles pour déterminer si les photos ont été prises à l'heure exacte qu'affiche les horloges. Puisque que le temps objectif et chrono-physiologique est détruit, l'expérience subjective de la temporalité est fortement perturbée.

Plus troublant encore, les aiguilles des horloges se comportent de manière parfois encore plus erratique. À 33 minutes 30, par exemple, seule l'aiguille des secondes bouge. La scène se concentre d'ailleurs sur cette horloge, en faisant un zoom avant vers elle jusqu'à ce qu'elle figure en gros plan. Le temps semble être figé, coincé dans une minute précise. Tout à coup, un saut dans le temps, l'aiguille des se met à bouger « normalement », donnant l'illusion d'avancer et suggérant que les photos ont été prises en l'espace d'une minute.

D'autres horloges au contraire, laissent des indices sur la manière, l'ordre ou les lieux dans lesquelles les scènes ont été tournées. Nous reconnaissons d'ailleurs certaines pièces plus loin grâce à l'emplacement des portes, des interrupteurs ou des fenêtres, mais seuls ces éléments restent stables puisqu'ils font partie du squelette de ces lieux. Les décors, l'intérieur du « squelette », changent profondément. Puisqu'ils ont tourné dans des pays différents, nous pouvons supposer que ces horloges n'ont pas été amenées avec eux. Nous pouvons associer des scènes ensemble, supposer qu'elles ont étaient tournée en même temps, ou du moins au même endroit sur la même période. Un film de toute manière, n'est que rarement tourné dans l'ordre chronologique. Nous pouvons fortement supposer que les heures indiquées par les horloges correspondent aux heures auxquelles les photos ont été prises.

Par exemple, l'horloge bleue lumineuse et moderne, témoignant d'un anachronisme temporel, est très précieuse pour déterminer si nous pouvons faire confiance à certaines des horloges du film. Elle comporte un écran et c'est la seule des horloges qui permet de nous donner une indication de la journée, ou de deux journées. Celle-ci fait un grand saut dans le temps passant de 19h/20h à 6h/7h, et elle montre aussi deux dates : vendredi 28 juin correspondant à la première tranche horaire, et lundi 1<sup>er</sup> juillet correspondant à la deuxième. (Ces dates sont à peine perceptibles et lisibles à cause des reflets de lumière.) Nous pouvons

nous demander si les réalisateurs ont pris une pause et ont repris le travail trois jours plus tard, ou s'ils ont modifié l'heure. Quoi qu'il en soit, la manière dont cela a été filmé se reflète directement dans le film. Nous ne pouvons pas confirmer si c'est le matin, l'après-midi, le soir, la nuit car nous ne pouvons-nous repérer à la lumière du jour puisque les fenêtres sont fermées, couvertes par des rideaux, et très souvent les pièces qui servent de décor ont été construites à l'intérieur d'autres pièces.

La discontinuité du film est accentuée par ces sauts de temps montrés par les horloges. Encore une fois, ce que l'on voit à l'écran appartient-il à l'histoire ou est-ce seulement une trace des réalisateurs et du tournage sans ? Nous entendons des bruits d'aiguilles, mais pas réguliers, rapides. Les minutes sont plus rapides que les secondes, les heures plus rapides que les minutes, les jours plus rapides que les heures.

Cette inconsistance temporelle interroge les fondements de l'animation en volume. En stop motion, chaque image est fabriquée une à une : le temps est littéralement construit, image après image. Il faut noter que le temps est fortement lié au stop motion qui est un médium qui en demande beaucoup, et qui de plus demande aussi de figer des instants, de les assembler pour créer du mouvement. Or, si cette technique cherche habituellement à donner l'illusion d'un temps fluide, *la Casa lobo* fait tout pour désamorcer cette illusion. Le montage ne cherche pas à masquer les coutures du tournage, au contraire : il les expose. Cela rejoint ce que certains théoriciens du cinéma affirment comme Faucon cité par Lepot : le montage peut parfois « [désamorcer] cette logique de l'illusion d'un continuum spatio-temporel en dénonçant les éléments fonctionnels.<sup>98</sup> » C'est-à-dire que le montage rompt volontairement la continuité spatio-temporelle pour révéler les rouages du dispositif de stop motion. Ici, les horloges servent précisément à créer ces ruptures. Elles témoignent d'un écart entre ce que nous voyons (des scènes et des plans qui semblent continues) et ce que nous savons (des images produites et assemblées). La dissonance naît de cette contradiction entre la continuité apparente et la discontinuité réelle.

Il est aussi fortement lié au slow motion (le ralenti) et au time lapse (l'accélééré), deux effets visuels opposés car comme leur nom l'indique, l'un ralentit le temps, et l'autre l'accélère. Le stop motion d'une certaine manière fait les deux. Lepot explique que cette « technique d'animation polarise ainsi deux procédés qui sont liés à l'enregistrement et qui relèvent de modalités a priori antagonistes, l'écart entre les images et la contraction temporelle, tout en les dépassant qualitativement. Tout se passe comme si le stop motion accélérât un temps

---

<sup>98</sup> T.Faucon cité dans C. Lepot, *Une nouvelle plasticité filmique, op. cit.*, p.178

d'écoulement, de développement ou de croissance prétendument long, alors qu'il n'enregistre aucun évènement effectif, aucun phénomène relatif au temps.<sup>99</sup> »

Dans cette logique, le stop motion devient un terrain de jeu pour interroger la nature du temps filmique. Elle fait coexister le temps suspendu de la prise de vue et le temps comprimé de la projection. Toutefois, contrairement à ce que soutient Lepot lorsqu'il affirme que le stop motion « n'enregistre aucun phénomène relatif au temps », *la Casa lobo* constitue une exception significative. Elle enregistre bel et bien des événements temporels, notamment à travers la présence répétée des horloges qui deviennent à la fois actrices chaotiques dans la fiction de ce film et à la fois des témoins paradoxaux du processus de fabrication. Ce que nous voyons à l'écran appartient-il à l'histoire racontée, ou est-ce seulement la trace laissée par le travail des réalisateurs ? Est-ce une mémoire du tournage plutôt qu'une narration ? Il semble impossible de distinguer l'œuvre de sa fabrication, le temps de la fiction du temps de l'image.

Dans *la Casa lobo*, la logique narrative classique cède la place à une expérience sensorielle et temporelle instable, qui relève pleinement de ce que Gilles Deleuze appelle l'image-temps. Dans le cinéma classique, celui de l'image-mouvement, chaque plan est motivé par l'action, répond à une logique cause-conséquence et fait progresser l'histoire. Bien que Deleuze n'aborde pas les films d'animations, ses concepts s'appliquent aussi pour les films d'animations classiques car ils ne sont pas liés à une technique particulière mais à des formes d'images et de rapports au temps. Dans *la Casa lobo*, au contraire, le temps se donne directement à voir et à ressentir, indépendamment de toute continuité d'action. L'instabilité constante déstabilise la perception, forçant à éprouver la temporalité plutôt qu'à la mesurer. Parfois, il n'y a aucune continuité d'action, le temps est l'action, il agit seul. Deleuze décrit ce phénomène que « l'image-temps n'implique pas l'absence de mouvement [...] mais elle implique le renversement de la subordination ; ce n'est plus le temps qui est subordonné au mouvement, c'est le mouvement qui se subordonne au temps.<sup>100</sup> » La création de mouvement demande du temps, de la patience. Il ajoute que :

« le mouvement n'est plus seulement aberrant, mais l'aberration vaut maintenant pour elle-même et désigne le temps comme sa cause directe. "Le temps sort de ses gonds": il sort des gonds que lui assignaient les conduites dans le monde,

---

<sup>99</sup> C. Lepot, « Le stop motion : singularité cinématographique et alternative aux simulations en image de synthèse », *Nouvelle revue d'esthétique*, n°29, 2022

<sup>100</sup> G. Deleuze *l'Image-temps*, Paris, les Editions de Minuit, 1985, p.356

mais aussi les mouvements de monde. Ce n'est plus le temps qui dépend du mouvement, c'est le mouvement aberrant qui dépend du temps.<sup>101</sup> »

Ces mutations, capturées par le stop-motion, matérialisent une durée pure où passé et présent coexistent dans la même image, comme dans les “cristaux de temps” deleuziens. Chaque photo est un temps fixe capturé, un fragment d'un moment. Chaque mouvement témoigne donc du temps qu'il a fallu pour prendre une photo.

### Inversion du montage : et si le film pouvait se regardait à l'envers ?

Si, comme nous l'avons évoqué précédemment, le temps dans *La Casa lobo* n'existe pas en tant que continuité stable mais seulement comme une construction conceptuelle, le montage du film vient radicaliser cette impression. À plusieurs reprises, nous pouvons observer que les séquences sont montées à l'envers : l'ordre dans lequel les photos ont été prises est inversé. En prenant cela en considération, l'ordre logique des actions est aussi inversé, et donne l'illusion, dans une même scène, que la destruction devient création ou au contraire que la dégradation se mue en réparation. Ce procédé visuel fait du temps non plus une ligne mais un matériau malléable, qui peut se tordre, se renverser, se contredire. Nous le remarquons grâce à certains indicateurs de faisabilité, c'est-à-dire de ce qui est réalisable en fonction de nos lois physiques. Par exemple, il est plus difficile d'enlever la peinture que de peindre, ou alors il paraît impossible de remettre en état du tissu et de rallonger une bandelette sans laisser de traces. Par conséquent, ce que l'on croit être construit est en fait détruit, ou inversement. La scène montrant Ana dans sa chambre rose qui réfère à la belle au bois dormant, est un exemple de moment monté à l'envers (45'25– 50'04). Nous observons des plantes clairement en plastique, pousser ce qui est bien évidemment de nos jours avec nos moyens, impossible à réaliser. Nous apercevons aussi l'horloge qui remonte le temps.

Au cours de l'écriture de ce mémoire, j'ai donc regardé ce film à l'envers. Ce n'est pas une action naturelle, l'idée ne me serait pas venue avec une grande majorité de films mais avec *la Casa lobo* cela me paraissait censé. Cela se regarde sans beaucoup plus de difficultés car l'esthétique visuelle et sonore du film le permet. Je l'ai fait pour comprendre comment les photos ont été prises, pour s'assurer que ce n'est pas seulement une illusion d'optique. Si ce

---

<sup>101</sup> Ibid., p.58-59

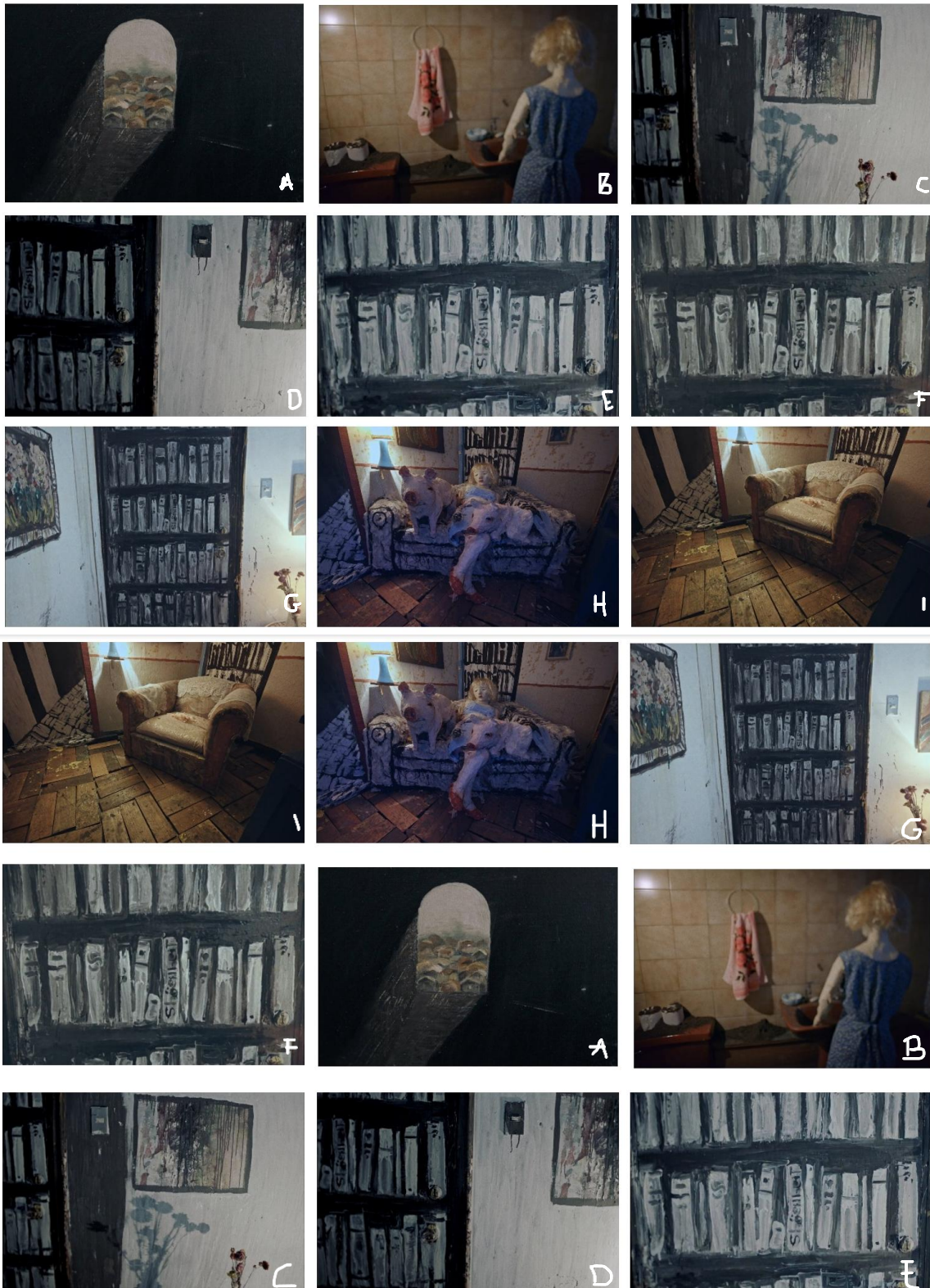
film témoigne du processus de création qui joue avec le médium, ce n'est que légitime de le décortiquer, de le déconstruire et de le remonter.

Dans deux séquences qui se suivent (**1** : 8'22 - 11'13 / **2** : 11'13 - 13'27), nous pouvons remarquer que la deuxième a été tournée avant la première et pourtant, nous avons l'impression qu'elles se suivent continuellement. Ces observations se base tout d'abord sur le fait la deuxième séquence a été « filmée » à l'envers puisque que dans la scène les personnages se déconstruisent facilement, la peinture noire dévoile du papier peint et que le canapé se répare miraculeusement. Par conséquent, la dernière image des deux séquences (**I**) est en réalité la toute première. La première image de la séquence **2**, (**F**) est en réalité la dernière de cette séquence. Celle-ci se finit sur une bibliothèque qui vient d'être peinte sur le mur. Ainsi, l'image notée (**E**) qui montre aussi cette bibliothèque et qui conclue la première séquence, mais qui précède (**F**) dans le film, n'a pas pu être prise avant. Alors se pose la question, puis que la deuxième séquence a été montée à l'envers, serait-ce le cas pour la première ? Rien ne semble l'indiquer car il n'y aucun mouvement ou construction étrange. Le seul élément illogique est le problème de couleur de peinture. Car dans la séquence **2**, le mur est peint en blanc, et dans la séquence **1**, le mur est d'abord présenté avec de la peinture noire puis recouvert de blanc. Toutefois, il y a une différence de « qualité » de peinture : le blanc est plus pur dans la séquence **2** alors que celui dans la séquence **1**, est terne, grisâtre car il recouvre la peinture noire. Similairement, grâce aux traces de peintures blanches sous la peinture noire nous pouvons supposer qu'entre le tournage des deux scènes, les réalisateurs ont décidé de peindre la pièce en noir sans nous le montrer. Il paraît donc censé d'affirmer que la dernière image (**E**) de la première séquence est en réalité la toute dernière des deux scènes. (Voire les illustrations de la page suivante)

Comme la narration est déjà instable, inverser le film accentue le sentiment de non-sens temporel : les métamorphoses se « réparent » au lieu de se dégrader et inversement, les destructions se muent en création, les peintures qui recouvrent deviennent des révélations. Regarder un film à l'envers, c'est presque un anti-cinéma narratif. Cela casse le confort du spectateur habitué à suivre une ligne claire. De toute façon, la ligne narrative ici est trouble.



Pour illustrer le propos, ci-dessous, vous pouvez retrouver des captures d'écrans d'images dans l'ordre chronologie dans lequel elles apparaissent dans le film. Ces mêmes images sont ensuite replacées dans l'ordre dans lequel les photos ont été prises. La (E) et la (F) se suivent dans le film et pourtant la (E) est la dernière à avoir été prise.





### 3. Marionnette de la vision des réalisateurs

#### Maria et marionnettes des créateurs dans le cadre de la fiction

A l'origine, la Colonie Dignidad n'était qu'une inspiration, une référence pour représenter le thème de la lutte de pouvoir et de la manipulation. D'après une interview pour le journal colombien *Semana*, les réalisateurs expliquent que l'histoire reposait sur une lutte de pouvoir entre une conscience dominante incarnée par les réalisateurs et une conscience dominée mais « indépendante », Maria, qui tentait de s'échapper d'un film en perpétuelle métamorphose.<sup>102</sup> Comme dans de nombreuses œuvres métafictionnelles, Maria incarne un personnage qui tenterait d'échapper aux limites que lui impose la fiction, mais cette tentative est vouée à l'échec. Aujourd'hui cela nous paraît impossible. Un personnage ne peut avoir sa propre conscience.

L'espace du film est une prison aux multiples degrés de confinement. Les personnages sont bloqués dans leur cadre puisque le hors champ n'existe pas. Enfermés dans l'espace diégétique, ils sont confinés dans la maison, dans la forêt et par la colonie. Ils sont pris à l'intérieur de l'écran, capturés dans l'espace-temps de la projection. Les personnages ne vivent que l'espace d'une heure, le temps seulement que le spectateur visionne ce film, condamnés à revivre indéfiniment les mêmes événements tant que le film est visionné. Comme le souligne Kurtz, « Characters are not frozen forever in one form.<sup>103</sup> » Dans *la Casa lobo*, cette idée est radicalisée : les personnages changent sans cesse de formes au sein même de l'œuvre. Leur existence est éphémère, conditionnée par un dessin, une sculpture, une marionnette de tissu. D'où l'actualité de l'affirmation : « A character has tangible existence only in the specific words, pictures, and sounds created by its author.<sup>104</sup> » Les personnages n'ont aucune substance propre : ils ne survivent que dans l'instant de leur apparition, prisonniers du geste créatif qui les engendre.

Julián Cardona dans son essai au sujet de *la Casa lobo* résume bien ce processus :

« The deliberate manipulation of the characters' physical form, often through unsettling and grotesque imagery, induces a sense of unease and repulsion as

---

<sup>102</sup> A. Suarez, « *La casa lobo*, la película animada sobre una colonia nazi durante la dictadura chilena », *Semana*, 2019

<sup>103</sup> L. Kurtz, « The Independent Legal Lives of Fictional Characters », *Wisconsin Law Review*, n° 429, 1986, p.431

<sup>104</sup> *Ibid.*

they become subjected to the handmade transformations enacted in the stop-motion medium; their identity is then perceived as though subsumed by an Other. Such a process emphasizes their vulnerability and the loss of agency over their being. They are no longer perceived as confined to the boundaries of a self but instead as subjected to the relentless dictates of the invisible hands that create and destroy them.<sup>105</sup>»

C'est aussi ce qui rapproche Maria, du loup mais aussi des réalisateurs. Maria apparaît comme León et Cociña, une créatrice qui façonne les cochons, les peint à son image, les sculpte, les recouvre de miel pour les transformer en humains. Pour soutenir cet argument, le miel qui permet de soigner Ana et Pedro, mais aussi de les métamorphoser, agit comme de la peinture puisqu'il les teint les cheveux en jaune. Juste après cette scène, alors que Maria parle de cet élément magique, nous visitons une partie de la maison qui ressemble à un atelier de bricolage, en désordre, rempli de matériaux, comme si Maria construisait cette maison. Mais comme León et Cociña, elle abandonne parfois ses créations, les détruit, les laisse incomplètes et en désordre. Similairement, ses « enfants », Ana et Pedro, finissent par se rebeller contre elle mais ils ne survivent pas, sont de nouveau transformés mais cette fois en arbre.

Cette mise en parallèle entre Maria et les réalisateurs renforce l'ambiguïté du film. Le rapport de domination entre Maria et ses créatures est ainsi une métaphore du rapport entre cinéaste et marionnette : donner vie, c'est aussi imposer une forme, et parfois la détruire. Toutefois, ce rapport n'est jamais totalement stable. Comme l'avance Herhurt : « The puppet is never fully controlled by the puppeteer, and further, in many cases of animation, the created character is designed to disobey or at least express disobedience. »<sup>106</sup> Son idée éclaire parfaitement la rébellion d'Ana et Pedro : bien que créés par Maria, ils semblent refuser leur rôle de simples créatures, exprimant une volonté d'échapper à leur condition. La marionnette, loin d'être une matière passive, conserve toujours une part d'indétermination, un potentiel de résistance qui échappe à son créateur.

De plus, le statut même des personnages animés accentue ce paradoxe. Comme le note Silvio, les personnages animés, et les films d'animation appartiennent plus facilement aux

---

<sup>105</sup> J. Cardona, « Abjection and Metamorphosis in the Stop-Motion Horror Aesthetics of *la Casa Lobo/ The Wolf House* », *Brumal*, Vol. 12, n°1, Spring 2024, p.112

<sup>106</sup> E. Herhurt, « The Politics of Animation and the Animation of Politics », *op. cit.*, p.15

spectateurs que ceux incarnés par des acteurs en chair.<sup>107</sup> Cela signifie que l'animation, en abolissant la frontière entre corps réel et corps fabriqué, favorise une appropriation symbolique de la part du spectateur. Maria, ses enfants et même le loup, en tant que figures plastiques malléables, semblent moins « appartenir » à leurs créateurs qu'à l'imaginaire collectif qui les reçoit et les interprète.

Teri Silvio souligne aussi que l'animation, qui consiste à donner vie à des jouets, est comparable à la performance, au déguisement ou au jeu de rôle, autant de pratiques issues de l'enfance.<sup>108</sup> Maria apparaît dès lors comme une enfant qui joue avec ses créatures, tout comme León et Cociña « font parler » leurs marionnettes en leur prêtant des voix et en incarnant des points de vue contraires au leur, c'est-à-dire celui du loup, du « méchant ». Ce processus rappelle le jeu enfantin consistant à animer des jouets ou à inventer des personnages. Cette dimension ludique est essentielle car en transformant l'animation en une sorte de jeu d'enfant, le film souligne le caractère à la fois innocent et violent de l'imaginaire. Comme les enfants qui manipulent leurs jouets sans se soucier de leur « souffrance », Maria expérimente librement sur ses créatures. Mais ce jeu révèle une cruauté sous-jacente : le pouvoir absolu de l'artiste sur la matière vivante. Le film met donc en tension l'innocence de l'acte créatif et sa dimension destructrice. Cette logique s'étend même à d'autres projets de León et Cociña, comme *Los Hiperbóreos*, où ils incarnent des versions marionnettiques et grotesques d'eux-mêmes. Ils se placent ainsi dans des rôles qui ne sont pas les leurs, comme dans une performance ou une forme de cosplay, brouillant la frontière entre eux et leurs personnages. Ce jeu d'autoreprésentation fonctionne comme une critique sociale et artistique. En se travestissant en marionnettes caricaturales, les réalisateurs interrogent leur propre rôle d'artistes et la légitimité de leur position. Ils se moquent d'eux-mêmes autant qu'ils dénoncent, par ce biais, la manipulation et la construction artificielle de toute identité.

Chaque scène donne à ressentir le poids du travail de fabrication, comme si l'image résistait à sa propre existence. León et Cociña attirent l'attention sur le comment, sur la forme, pas seulement sur ce qui est représenté. Le style, le support, le rythme, la matérialité deviennent visibles et perturbent la transparence habituelle des récits ou des images.

Ainsi, *la Casa lobo* construit une tension fondamentale entre la toute-puissance du créateur et la possibilité de désobéissance de la créature. Les marionnettes filmées deviennent le terrain de cette lutte : objets façonnés par une main qui leur impose une forme, elles

---

<sup>107</sup> T. Silvio, « Animation: the new Performance », *Journal of Linguistic Anthropology*, Vol.20, n°2, September 2010, p.428

<sup>108</sup> *Ibid.*

manifestent en retour une résistance subtile qui interroge le pouvoir absolu de l'artiste. En ce sens, le film ne se contente pas de représenter la domination et l'enfermement : il met en scène, dans l'acte même de l'animation, la fragilité et l'oppression de tout pouvoir créateur.

Le film est lui aussi une marionnette. Le stop motion – et le cinéma – est par essence un art de la manipulation. Chaque objet, chaque personnage n'a pas de vie propre : il dépend du geste du réalisateur, image par image. *La Casa lobo* ne cache pas ce principe : on y voit les mains, les ombres, les coulures de peinture, les traces de manipulation. Comme une marionnette sur scène, le film assume sa dépendance à l'animateur, il montre ses fils invisibles. Une marionnette n'a pas de stabilité propre : elle tremble, chute, dépend de l'équilibre que lui donne celui qui la manipule. Dans *la Casa lobo*, tout est instable, mouvant, en transformation. Les murs s'écoulent, les personnages se dissolvent, les proportions se dérèglent. Le film devient un organisme fragile comme une marionnette qui ne tient debout qu'à travers la main de l'autre. Si le film est une marionnette, alors les réalisateurs, eux, deviennent les marionnettistes du film. Mais ils ont eux-mêmes affirmé que les contraintes techniques, matérielles et économiques dictaient une partie de leurs choix. Autrement dit, eux aussi sont « tenus par des fils ». Cette mise en abyme fait de *la Casa lobo* un objet double : une marionnette manipulée qui révèle que même ses créateurs sont marionnettes de contraintes supérieures.

### Quand l'animation exhibe ses cicatrices : goofs et coolisses de *la Casa lobo*

Si Maria est prisonnière d'un processus créatif qui la dépasse, c'est parce que les réalisateurs, eux, agissent comme le véritable « loup » du récit : omniprésents, mais invisibles à l'écran. Leur rôle rappelle ce que Lepot écrit du stop motion : « le créateur est ainsi présent à l'image, affectant de sa force et de son passage les éléments présents. Non seulement son intervention est invisible car il s'est retiré de la prise de vues mais elle est réinvestie dans le fondu d'image.<sup>109</sup> » Or, dans *la Casa lobo*, cette logique est presque renversée. Là où le stop motion traditionnel cache la main de l'artiste dans la continuité, le film l'exhibe à travers des effacements visibles, des transformations qui laissent des cicatrices sur l'image. Les murs peints en témoignent. La peinture noire ou blanche n'arrive pas totalement à recouvrir les dessins. Comme mentionné précédemment, dans le mouvement, nous apercevons les traces des

---

<sup>109</sup> C. Lepot, *Une nouvelle plasticité filmique - territoire inexploré du stop motion*, op. cit., p.14

dessins précédents. Avec une seule image, nous pouvons observer les modifications qui ont faites, compter le nombre de positions clés utilisées pour donner l'illusion du mouvement.



*4'50 : nous apercevons ici des tracés de peinture de plusieurs formes qui restent après qu'ils étaient recouverts de peinture noir*

Nous ne sommes pas dans le fondu de l'animation imperceptible, mais dans la dislocation assumée. Ces traces, ces cicatrices ne sont pas seulement laissées par la peinture. Les réalisateurs sont certes invisibles mais leur geste n'est pas effacé dans la fluidité de l'image, il reste au contraire exposé par des goofs. Le goof est un terme anglais pour désigner tout faux raccord, anachronisme ou présence d'un objet du tournage qui n'est pas censée être visible à l'écran comme une perche de son. La présence de goofs peut être considéré comme un « marqueur du peu de qualité d'un film.<sup>110</sup> » Caïra et Hamus-Vallée dédie un essai sur les goofs. Ils notent que traditionnellement un goof est « vu comme un défaut » toutefois ils écrivent aussi que nous pouvons faire outre de ces défauts car « tant qu'on est "dans" le récit filmique, le regard ne se décentre pas pour guetter les détails incongrus.<sup>111</sup> » Pourtant, *la Casa lobo* en est rempli, et notre regard se décentre constamment durant ce film. Nous apercevons des objets de tournage : des reflets de lumière dans les vitres, des lampes à LED, un escabeau qui a dû servir à peindre le haut d'un mur. L'escabeau, présent dans plusieurs images à la suite disparaît miraculeusement. Pour que les marionnettes tiennent en place, elles sont tenues par du scotch ou parfois du fil de fer comme l'oiseau pour qu'il puisse s'envoler. Le film est rempli de « faux raccord ». Parfois des objets accrochés au mur sont remplacés par d'autres, ou des objets qui ont été détruits quelques secondes auparavant réapparaissent comme par magie. Par exemple, les bougies qui fondent à l'écran sont remplacées par d'autres qui fondent à leur tour.

<sup>110</sup> O.Caïra & R. Hamus-Vallée, « La qualité d'un film est-elle soluble dans le goof ? Les goûts cinématographiques des chasseurs de goofs », *Mise au point*, n°15, 2022

<sup>111</sup> *Ibid.*

Les traces de pinceaux, de scotch, de matériaux bricolés restent visibles, comme si l'atelier de fabrication se confondait avec l'écran. L'intervention est moins « réinvestie dans le fondu d'image » (comme dans un stop motion lissé) que laissée brute, inachevée, perceptible. Les images ne se fondent pas toujours harmonieusement : elles se superposent, se dissolvent de manière violente, souvent chaotique. Tous les énumérer prendraient des probablement des centaines de pages, puisqu'entre deux images nous pouvons parfois en noter plus de dix comme dans des scènes qui demandent du mouvement telle celle du diner où les trois personnages bougent et sont construits en même temps. Ces différences importantes entre deux images successives restent des faux raccords car même s'ils sont laissés intentionnellement, à l'origine, ils et leur rendu à l'image n'ont pas été prédits ou contrôlés. Pourtant, Lepot suppose que le stop motion établirait « un rapport étroit [...] entre un effort de créativité lié à une capacité cognitive (visualisation mentale) et la création qui en découle (visualisation de simulations sur écran).<sup>112</sup> » Ici, nous avons donc du mal à imaginer qu'ils aient une vision exacte du rendu final. Elle serait plutôt approximative. La destruction de certains éléments suppose que le rendu n'atteignait pas les attentes de leur vision mentale. Pourtant, ils semblent avoir tout conservé. Heureusement, notre cerveau, est limité, ne percevant qu'environ treize images par secondes<sup>113</sup> (soit une de plus que pour le film qui projette 12 images par secondes). Ne pouvant tout distinguer, notre cerveau permet toutefois de compenser l'animation limitée, d'effacer mentalement les erreurs, et donner l'illusion d'une continuité.<sup>114</sup>

### Contradictions dans ce que l'œuvre souhaite achever et « inachever »

Dans une interview, Joaquín Cociña explique que les procédés employés pour fabriquer *la Casa lobo* ont transformé la manière dont lui et Cristóbal León concevaient l'art et la performance. L'animation, pour eux, n'est pas seulement un médium de représentation : elle est une action en cours, une performance continue. Le tournage du film en témoigne, puisqu'il a pris la forme d'une performance installée dans des musées, sous les yeux des visiteurs. Ces derniers pouvaient observer les artistes au travail, parfois même contribuer à l'élaboration du film. Ce dispositif brouille déjà les frontières entre art fini et art en train de se faire, entre

---

<sup>112</sup> C. Lepot, *Une nouvelle plasticité filmique - territoire inexplorée du stop motion*, op. cit, p.12-13

<sup>113</sup> L. Nacache, *le Cinéma intérieur : projection privée au cœur de la conscience*, Paris, Odile Jacob Sciences, 2020, p.28

<sup>114</sup> *Ibid*, p.48

produit et processus. Ce qu'il se passe dans la fiction, ou autre contraire, ce qui brise la fiction en témoigne. Vers la moitié du film (38'50 – 38'58), le spectateur est brusquement transporté dans ce qui ressemble à l'envers du décor, une coulisse rendue visible. La caméra avance et traverse un espace qui évoque moins la maison-fiction qu'un véritable atelier d'artiste. Sur une table, des objets triviaux apparaissent : rouleaux de ruban adhésif, vase, réveil de Maria éteint, verre vide, agrafeuse. Plus loin, s'accumulent pots de peinture, journaux, colle, lampe, toiles déchirées, carton, tissu. La vision se brouille encore par la présence incongrue de figurines de soldats, d'une valise, d'éléments hétérogènes qui saturent cet espace. Ce passage, bien que Maria parle, semble interrompre la fiction. Il ne semble rien apporter à l'histoire de Maria, mais comme mentionné précédemment, suggère que le film est en soi, une forme d'enregistrement du processus de création et de destruction, du montage. Tout au long du film, nous sommes rappelés aux procédés de fabrication. Les réalisateurs nous montrent constamment des étapes de la construction de leurs œuvres, leurs sculptures et leurs peintures, permettant de reconstruire dans nos têtes leurs processus. Ce film est donc une performance enregistrée mais aussi un discours sur l'art inachevé. Chaque marionnette, chaque décor sont sans cesse modifiés de façon évidente ou moins évidente avec des simples détails. Très souvent, les marionnettes finissent par être détruites à l'écran. Un corps qui semble terminé ne l'est jamais tout à fait puisqu'il peut être déconstruit à tout moment. Là où les œuvres d'art tendent traditionnellement vers une forme stable, close, fixée une fois pour toutes, *la Casa lobo* expose au contraire la fragilité et la réversibilité de toute création alors que le film est achevé. L'art se fonde sur un paradoxe : il suppose autant la destruction que la construction. Que ce soit pour une peinture, une sculpture, un film, il faut souvent détruire de la matière pour former les matériaux et ensuite l'œuvre. Ici, les personnages doivent être déconstruits pour être animés.

Nous ne voyons jamais ni toutes les transformations, ni toutes les étapes de fabrications : les gestes restent inachevés, les silhouettes incomplètes, les transitions abruptes. Et pourtant, Koos cite par Silvio affirme que : « the most important thing in the visual representation of the puppet stage is that it sets something going in the spectator's imagination without finishing the process. At a certain point the idea is left open to be completed by the spectator.<sup>115</sup> ». Cela rejoint ce qu'écrit Nacache : « au cinéma intérieur, nous sommes les auteurs, du film que nous percevons. Ce film, qui n'existerait pas sans son observateur, est activement influencé dans son contenu par celui qui le perçoit.<sup>116</sup> »

---

<sup>115</sup> I. Koos cité par T. Silvio, « Animation: the new Performance », *op. cit.*, p.431

<sup>116</sup> L. Nacache, *le Cinéma intérieur : projection privée au cœur de la conscience*, *op. cit.*, p.48

L'être humain a besoin de sens, de combler les vides, d'expliquer les choses là où il n'y a pas d'explications. Cependant, nous cherchons du sens dans un univers insensé. Nous sommes constamment rappelés aux procédés de fabrication. Le film rend visible l'acte même de raconter, trouble la perception pour créer une distance critique. La finitude de *la Casa lobo* n'est jamais acquise. Pourtant, l'existence même de ce film d'animation vient introduire une contradiction : en fixant chaque geste, il impose une forme de stabilité. L'œuvre se veut éphémère, mais l'enregistrement photographique capture et fige chaque instant. Additionnellement, tout ce qui n'est pas filmé « n'a jamais existé » : l'invisible et le non-enregistré disparaissent à jamais. Les réalisateurs avaient un scénario, mais il n'a pas arrêté d'être modifié durant les cinq années de production.<sup>117</sup> Nous pouvons nous demander si d'autres images qui ont été prises n'apparaissent pas ici, ont été jetées ou autre contraire, le film est entièrement constitué de toutes les photos qu'ils ont prises.

Ainsi, la tension entre art éphémère et art enregistré est au cœur de *la Casa lobo*. Là où les pratiques performatives ou certaines formes d'art contemporain ne survivent que dans la mémoire des spectateurs, l'animation conserve une trace définitive. Mais cette trace n'est qu'un fragment : elle capture un instant qui, par nature, devait être détruit ou modifié. Le cinéma d'animation agit donc comme une archive paradoxale, en gardant vivante une œuvre dont le principe est justement de ne pas rester stable.

Contrairement à ce que Roland Barthes proclame dans son essai « La naissance du lecteur doit se payer de la mort de l'auteur <sup>118</sup> », l'auteur ne peut pas mourir dans ce film. L'œuvre ne peut pas se libérer de ceux qui l'ont créée. Le film lui-même fonctionne comme une marionnette : contrôlé par ses créateurs, mais capable aussi d'échapper à leur maîtrise. Certains éléments imprévus comme le passage du temps (dévoilé par les horloges), les variations de lumière (causées par le flash, les variations de prises de vue), modifient la perception du spectateur sans avoir été volontairement planifiés. L'animation, dont l'objectif est de donner la vie à des objets, des dessins, en donne ici aux marionnettes mais leur retire aussi vite qu'elle leur est donnée : les « objets » de ce film demeurent à demi vivants. La destruction n'affecte pas uniquement les marionnettes animées à l'écran, mais d'autres œuvres d'art : des dessins et des tableaux. Ont-ils été créés pour le film ou sont-ils des œuvres d'autres personnes que les réalisateurs se sont permis de détruire ? Qu'importe, les réalisateurs sont maîtres et désacralisent la stabilité d'une œuvre d'art.

---

<sup>117</sup> S. Locuvich, « The Ten Filmmaking Rules Of 'La Casa Lobo', 2018's Most Gonzo Stop Motion Feature », *op. cit.*

<sup>118</sup> Roland Barthes, « La mort de l'auteur » (1967), *Le Bruissement de la langue*, Paris, Le Seuil, 1984, pp.66



L’empreinte des réalisateurs, leur improvisation, leurs hésitations et parfois leurs incohérences restent inscrites dans la matière du film. L’improvisation et l’inachèvement deviennent ici une véritable esthétique. Alors que le cinéma narratif classique vise à effacer les traces de la fabrication pour donner l’illusion d’une continuité transparente, *la Casa lobo* révèle tous les accidents, les incohérences, les gestes interrompus qui ne sont pas effacés mais intégrés à la logique même du film. Cette esthétique de l’inachevé, qui refuse la perfection et la clôture, correspond à une critique implicite de l’idée d’œuvre achevée et autonome.

Le récit et le film ont certes, une fin, mais le processus créatif, lui, semble infini.

## Conclusion

*La Casa lobo* ne se réduit pas à un commentaire politique sur la Colonia Dignidad. Le film ne cherche pas à énoncer un jugement explicite, mais il interroge plutôt nos conceptions de ce qu'est un film de propagande et, plus largement, ce qu'est un film d'animation. Le film joue constamment avec le spectateur que ce soit en manipulant les personnages, en faisant références à d'autres œuvres et à des contes populaires, en employant l'ironie, et en reversant nos attentes en modifiant sans cesse ce qui est aperçu à l'écran. Le film ment délibérément. Il tente de nous faire croire, mais il échoue volontairement, car tout y semble artificiel. L'illusion est exhibée, soulignée, jamais dissimulée. Les contradictions ne sont pas effacées mais intégrées au cœur du film. Elles nourrissent la matière même de l'œuvre et se communiquent au spectateur, qui fait lui aussi l'expérience de la dissonance cognitive. Ainsi, la création de *la Casa lobo* ne résout pas ces tensions, mais les rend visibles, les met en scène et en fait le moteur de son langage visuel et narratif.

*La Casa lobo* nous prouve aussi que le stop motion est un médium aux possibilités infinies. Sa force réside dans cette liberté absolue : rien ne l'oblige à respecter la continuité physique, les lois de la nature ou les limites techniques du tournage. Dans cet espace, le temps se plie, se rompt, s'inverse ; la matière est altérée, prend vie et se défait, indifférente aux règles de la physique comme aux habitudes du regard. Rien n'impose au stop motion un terme définitif : il peut se complexifier à l'extrême ou se réduire à l'essentiel, sans jamais épuiser ses possibles à part quand ils décident d'achever le film.

Nous avons donc exploré les mécanismes du film, étudié comment ils pouvaient perturber le spectateur, créer une dissonance cognitive. Il serait peut-être utile d'approfondir l'approche cognitive en demandant à d'autres spectateurs comment ils ont perçu le film, en quantifiant et analysant leurs réactions.

D'autres pistes de réflexion méritent d'être explorées, notamment l'animation en Amérique Latine. La technique et l'approche que les réalisateurs utilisent, sont-ils propres à eux, ou témoignent d'un rapport à l'art d'une culture d'un autre continent. Je n'ai pas réussi à trouver beaucoup de contenu à ce propos.

Enfin, on pourrait prolonger cette réflexion en interrogeant le rôle du spectateur : jusqu'où accepte-t-il de se laisser manipuler par une œuvre qui lui expose elle-même les mécanismes de sa fabrication ? *Le Casa lobo* permet de se pencher sur une question centrale, à la fois esthétique et politique : comment continuer à croire aux images, tout en sachant qu'elles ne cessent de nous tromper ?

Cette interrogation prend une dimension nouvelle à l'ère de l'intelligence artificielle. Les modèles génératifs produisent désormais des images et des vidéos d'un réalisme saisissant, où tout signe de fabrication est soigneusement effacé. Leur pouvoir repose sur ce que Roland Barthes décrivait comme l'« effet de réel » : la capacité d'une image à se faire passer pour la réalité elle-même, non pas par sa vérité, mais par sa vraisemblance.<sup>119</sup> Or, *la Casa lobo* adopte une position radicalement inverse. Par son recours au stop motion artisanal, il revendique une esthétique de la trace et du défaut : les coups de pinceau visibles, les effacements imparfaits, les goofs qui brisent l'illusion, rappellent au spectateur que l'image n'est jamais que construction. Nous pourrions évoquer Walter Benjamin, qui affirmait déjà en 1936 que l'art mécanique effaçait l'« aura » de l'œuvre au profit de sa reproductibilité technique<sup>120</sup>. À l'opposé, l'animation manuelle de León et Cociña fait ressurgir une aura paradoxale, précisément parce qu'elle laisse transparaître l'effort et la présence humaine derrière l'image.

En ce sens, le stop motion apparaît comme l'antipode des images générées par l'intelligence artificielle : là où ces dernières visent à rendre indiscernable la frontière entre réel et simulacre, *la Casa lobo* insiste sur la matérialité du processus créatif. Vilém Flusser expliquait que l'appareil photographique programme notre regard en produisant des images « automatiques. »<sup>121</sup> Aujourd'hui, les intelligences artificielles prolongent cette logique en rendant invisibles les conditions de production. Nous sommes facilement trompés par les fausses images de l'intelligence artificielle qui paraissent plus « réalistes », plus fidèles à la réalité que celles produites par la main humaine. Mais en dévoilant les imperfections du cadre, León et Cociña proposent une esthétique critique, qui rappelle au spectateur qu'il doit interroger les images plutôt que s'y abandonner.

Ce contraste permet de proposer une nouvelle perspective de recherche : comment le spectateur, désormais habitué à des images lisses, parfaites, générées par algorithmes, reçoit-il une œuvre qui se construit au contraire dans l'imperfection assumée ? Le film suggère que c'est précisément dans ces traces visibles du travail, dans l'échec et la maladresse, que peut se loger une forme de vérité : une vérité non pas de la ressemblance, mais du geste de création, de la résistance à l'uniformisation des images trop parfaites. *La Casa lobo* devient alors un manifeste pour un type d'image qui n'est pas seulement une illusion mais aussi une révélation de ses propres possibilités.

---

<sup>119</sup> R. Barthes, « L'effet du réel », *Communications*, n°11, 1968

<sup>120</sup> W. Benjamin, « The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction » (1935), H. Arendt (ed.) & H. Zohn (translator), *Illuminations*, New York, Schocken Books, 1969, p.4

<sup>121</sup> V. Flusser, *Towards a Philosophy of Photography*, *op.cit.*

Alors que les progrès techniques avancent, les réalisateurs semblent faire marche arrière. Face à l'amélioration de l'intelligence artificielle, il sera intéressant d'observer dans les prochaines années comment certains artistes retournent aux travaux manuels et s'éloignent du perfectionnisme digital tout en questionnant la place de l'auteur ou créateur. Dans leur dernier film, *Los Hyperboreanos* (2024), les réalisateurs reproduisent le procédé de s'immiscer dans la fiction du film, en devenant même des personnages physiques de l'histoire, leurs doppelgängers, sous forme de marionnettes incarnant des néo-nazis. Ce film, en grande partie à prise de vue réelle, interroge aussi l'autoritarisme des créateurs sur leur œuvres. Les films de Cristobal León et Joaquín Cociña sont certainement à suivre. A l'heure où j'écris ces mots, ils continuent d'ailleurs leurs travaux dans des musées mélangeant donc cinéma, performance et installation artistique pour préparer leur long-métrage *la Plaga* ou *la Plague* incorporant contes de fée et s'inspirant de l'histoire du Chili.

## **Bibliographie**

### **Théorie et philosophie générale sur le cerveau, la propagande, la manipulation**

- ARVA Eugene L. « Writing the Vanishing Real: Hyperreality and Magical Realism », *Journal of Narrative Theory*, Vol. 38, n°1, Realism in Retrospect, Winter 2008, pp. 60-85, disponible sur JSTOR : <https://www.jstor.org/stable/41304877>
- ASLANGUL-RALLO Claire, « Le dessin animé : véhicule « idéal » des stéréotypes nazis », *Témoigner : entre histoire et mémoire*, n°111, 2011, pp.73 – 84
- BARTHES Roland, « L'effet du réel », *Communications*, n°11, 1968, pp. 84-89.
- BARTHES Roland, « La mort de l'auteur » (1967), *Le Bruissement de la langue*, Paris, Le Seuil, 1984, pp.61-67
- BETTHLEIM Bruno, *The Uses of Enchantment – the Meaning and Importance of Fairy Tales*, New York, Vintage Books, 1976
- BRETCH Bertolt, « Alienation Effects in Chinese Acting » (1936), *Brecht on theatre : 1933 - 1947*, translated from german by WILLET John (1964), New Delhi, Radha Krishna, 1976
- RIPOL Thierry, *De l'esprit au cerveau*, Auxerre, Sciences humaines éditions, 2018
- DUBÉ Louis M, & WELTZL-FAIRCHILD André, « Le multimédia peut-il aider à réduire la dissonance cognitive ? », *Publics & Musées*, n°13, 1998, 13, pp. 17-28
- ERULI Brunella, « Myth of the Puppet – A Western Perspective », translated from spanish by FOLEY Kathy, *World Encyclopedia of Puppetry Arts*, 2009, mis en ligne sur : <https://wepa.unima.org/en/myth-of-the-puppet-a-western-perspective/>
- FESTINGER Leon, *An Introduction to the Theory of Cognitive Dissonance*, Standford, Standford University Press, 1957
- FLUSSER Vilém, *Towards a Philosophy of Photography* (1983), translated from german by MATHEWS Anthony, London, Reaktion Books, 2000
- FREUD Sigmund, *The Interpretation of Dreams* (1899), translated from german by STRACHEY James (1955), New York, Basic Books, 2010
- FREUD Sigmund, *The Unanny* (1919), translated from german by MCLINTOCK David, London, Penguin Books, 2003, pp. 123 - 162
- GIROUX Henry, « Politics and Innocence in the Wonderful World of Disney », *Disturbing Pleasures*, Routledge, 1994, p.28
- HERHUTH Eric, « The Politics of animation and the animation of politics », *Animation*:

- an interdisciplinary journal*, Vol. 11, n°1, 2016, pp. 4-22, DOI :  
10.1177/1746847715624581
- HUTCHEON Linda, « The Complex Functions of Irony », *Revista Canadiense de Estudios Hispánicos*, Vol. 16, n° 2, Invierno 1992, pp. 219-234, disponible sur JSTOR :  
<https://www.jstor.org/stable/27762900>
- KONONENKO Natalie, « The Politics of innocence: Soviet and Post-Soviet Animation on Folklore topics », *The Journal of American Folklore*, University of Illinois Press on behalf of American Folklore Society, Vol.124, N°494, Automne 2011, pp. 272-294, disponible sur JSTOR : <https://www.jstor.org/stable/10.5406/jamerfolk.124.494.0272>
- LAMARRE Thomas, « Specism part I : Translating Races into animals in wartime animation », *Mechademia: Second Arc*, University of Minnesota Press, Vol.3, Limits of the human, 2008, pp. 75-95, disponible sur JSTOR : <https://www.jstor.org/stable/41510904>
- LAMOUREUX Eve, « Bertolt Brecht : un artiste engagé », *Bulletin d'histoire politique*, Vol.10, n°2, Hiver 2002, p.135–143
- LOISEAU George, « Le Statut de l’animal dans les contes de fées », dans DISSAUX Nicolas et RANOUIL Marine, *Il était une fois... l’analyse juridique des contes de fées*, Paris, Dalloz, 2018, pp. 138-146
- MROZ Michał, « “Propaganda à la Fairy Tale” in the Third Reich », dans BOBROWSKA Olga BOBROWSKI Michał, & ZMUDZINSKI Bogusław, *Propaganda, Ideology, Animation : Twisted Dreams of history*, AGH University of Science and Technology Press, Kraków, 2019, pp. 69 – 82
- NACCACHE Lionnel, *le Cinéma intérieur : projection privée au cœur de la conscience*, Paris, Odile Jacob Sciences, 2020
- OHLER Peter & STEIN Jan-Philipp, « Venturing into the Uncanny Valley of Mind—The Influence of Mind Attribution on the Acceptance of Human-like Characters in a Virtual Reality Setting », *Cognition*, Vol. 160, 2017, pp.43–50, DOI :  
<https://doi.org/10.1016/j.cognition.2016.12.010>
- PASTOUREAU Michel, *Le Cochon : histoire d’un cousin mal aimé*, Paris, Gallimard, 2009
- PASTOUREAU Michel, *Le loup : une histoire culturelle*, Paris, Editions du Seuil, 2018
- RIPOL Thierry, *De l’esprit au cerveau*, Auxerre, Sciences humaines éditions, 2018
- SENNET Alan, « Film propaganda: Triumph of the Will as a Case Study », *Framework: The Journal of Cinema and Media*, Vol. 55, n°1, Spring 2014, pp. 45-65, disponible sur JSTOR : <https://www.jstor.org/stable/10.13110/framework.55.1.0045>

- TRIMMER John D., « The Present Situation in Quantum Mechanics: A Translation of Schrödinger's "Cat Paradox" Paper », *Proceedings of the American Philosophical Society*, Vol. 124, n° 5, October 1980, pp. 323-338, disponible sur JSTOR : <http://www.jstor.org/stable/986572>
- WEISGERBER Jean, « Satire and Irony as Means of Communication », *Comparative Literature Studies*, Penn State University Press, Vol. 10, n°2, Juin 1973, pp. 157-172 : disponible sur JSTOR : <https://www.jstor.org/stable/40246147>
- WHITLEY David, « Learning with Disney: Children's Animation and the Politics of Innocence », *Journal of Educational Media, Memory & Society*, Vol. 5, n°2, Autumn 2013, pp. 75-91, disponible sur JSTOR : <https://www.jstor.org/stable/43049666>

### **Ouvrages et essais sur le cinéma et animation**

- BARTLETT Becky, *Badfilm - Incompetence, Intention and Failure*, Edimbourg, Edinburgh University Press, 2021
- BENJAMIN Walter, « The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction » (1935) in ARENDT Hannah (ed.) & ZOHN Harry (tr.), *Illuminations*, New York, Schocken Books, 1969, p.4
- BORDWELL David, « A Case for Cognitivism », *Iris : a Journal of Theory on Image and Sound*, n°9, Printemps 1989, pp. 11-40
- BORDWELL David, *Poetics of cinema*, New York, Routledge, 2008, p.137
- CAÏRA Olivier & HAMUS-VALLEE, « La Qualité d'un film est-elle soluble dans le goof ? Les goûts cinématographiques des chasseurs de goofs », *Mise au point*, n°15, 2022, disponible sur Open Edition : <http://journals.openedition.org/map/5451>
- DENIS Sébastien, MERIJEAU Lucie, PRUVOST-DELASPRE Marie, ROFFAT Sébastien (dir.), *La Qualité du cinéma d'animation en question, entre économie et esthétique : Full Animation vs. Limited Animation ?*, Paris, L'Harmattan, 2023
- DELEUZE Gilles, *l'Image-temps*, Paris, les Editions de Minuit, 1985
- DUFFOUR Eric, *la Valeur d'un film*, Paris, Armand Colin, 2015
- ELSAESSER Thomas, « Stop/motion », dans RØSSAAK Eivind (dir.), *Between Stillness and Movement: Film, Photography, Algorithms*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2012, pp. 109-122
- EISENSTEIN Sergueï, « Méthode de montage » (1929), dans PANIGEL Armand (dir.) *Le Film : sa forme, son sens*, traduction du russe BOURGEOIS Christian, Paris, Christian Bourgeois éditeur, 1976, p.66

- EISENSTEIN Sergueï, *Walt Disney*, traduction du russe par CABARET André, Belval, Circé, 2013
- KISS Miklós & WILLEMSEM Steven, *Impossible Puzzle Films : A Cognitive Approach to Contemporary Complex Cinema*, Edinburgh, Edinburgh University Press, 2017
- KURTZ Leslie, « The Independent Legal Lives of Fictional Characters », *Wisconsin Law Review*, 429, 1986, pp. 429-525
- LEPOT Cyril, « Aardman Animations et Beast Animation, deux conceptions de la stop motion : laquelle est “limitée” et pourquoi », dans DENIS Sébastien, MERIJEAU Lucie, PRUVOST-DELASPRE Marie, ROFFAT Sébastien (dir.), *La Qualité du cinéma d'animation en question, entre économie et esthétique : Full Animation vs. Limited Animation ?*, Paris, L'Harmattan, 2023
- LEPOT Cyril, *Une nouvelle plasticité filmique - territoire inexplorée du stop motion*, Paris, L'Harmattan, 2024
- LEPOT Cyril, « Le Stop motion : singularité cinématographique et alternative aux simulations en image de synthèse », *Nouvelle revue d'esthétique*, n°29, 2022, p. 49-57
- LEPOT Cyril, « Transfigurer la matière : du multiple en puissance au multiple en acte », *Plastik*, n°12, 2023, disponible sur *Plastik* : <https://plastik.univ-paris1.fr/2023/06/26/transfigurer-la-matiere-du-multiple-en-puissance-au-multiple-en-acte/>
- MAILLART Olivier, , « Entre le monde technique et l'humanité ludique : les aventures de Wallace et Gromit », dans SCHIFANO Laurence (dir.) *la Vie filmique des marionnettes*, Paris, Presses Universitaires de Paris, 2008 pp.77 -87
- OLIVERO Massimo, « Le tambour rythmique : pour un cinéma de la régression improductive », *Images on the Move: Circulations and Transfers in film*, n°10, 2014, disponible sur *Open Edition* : <https://journals.openedition.org/miranda/6217>
- SILVIO Teri, « Animation: the New Performance », *Journal of Linguistic Anthropology*, Vol.20, n°2, September 2010, pp. 422-438

### **Contexte autour de *La Casa lobo* et des réalisateurs**

- BARDOT Nicolas, « Critique : *La Casa lobo* », *Le Polyester*, mis en ligne le 10 novembre 2022 : <https://lepolyester.com/critique-la-casa-lobo/>
- « Berlinale Meets...| Cristóbal León & Joaquín Cociña on *La Casa Lobo* | Berlinale 2018 », *Berlinale - Berlin International Film Festival*, mis en ligne le 23 février 2018 : <https://www.youtube.com/watch?v=S0D7uLWfe4>



- COCINA Joaquin & LEON Cristobal, *La Casa lobo*, Chili, 2018
- CARDONA Julián, « Abjection and Metamorphosis in the Stop-Motion Horror Aesthetics of *la Casa Lobo/ The Wolf House* », *Brumal*, Vol. 12, n°1, Spring 2024, pp. 105-128
- FAGERHOLM Matt, « The Wolf House », *Robert Ebert.com*, mis en ligne le 15 mai 2020 : <https://www.rogerebert.com/reviews/the-wolf-house-2020>
- FALCONER Bruce, « The Torture Colony », *The American Scholar*, Vol. 77, n°4, Autumn 2008, pp. 33-53, <https://www.jstor.org/stable/41221936>
- HOLLAND Jonathan, « *The Wolf House (La Casa lobo)*: film review », *The Hollywood reporter*, mis en ligne le 10 décembre 2018 : <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-reviews/wolf-house-review-1167762/>
- LOCUVICH Samuel, « The Ten Filmmaking Rules of ‘La Casa lobo,’ 2018’s Most Gonzo Stop Motion Feature », *Cartoon Brew*, mis en ligne le 10 septembre 2018 : <https://www.cartoonbrew.com/feature-film/the-ten-filmmaking-rules-of-la-casa-lobo-2018s-most-gonzo-stop-motion-feature-165108.html>
- PARRAGUEZ Marcial, « Directores de *La Casa Lobo*: “Chile está secuestrado por una clase depredadora” », *Pousta*, mis en ligne le 19 novembre 2018: <https://pousta.com/la-casa-lobo-entrevista/>
- SCHROEDER Tom, “Ten Rules for Animating *The Wolf House*”, *Walker*, mis en ligne le 17 septembre 2019 : <https://walkerart.org/magazine/ten-rules-animating-the-wolf-house-cristobal-leon-and-joaquin-cocina>
- SUAREZ Andrés, « *La casa lobo*, la película animada sobre una colonia nazi durante la dictadura chilena », *Semana*, mis en ligne le 28 août 2019 : <https://www.semana.com/cine/articulo/la-casa-lobo-la-pelicula-animada-sobre-una-colonia-nazi-durante-la-dictadura-chilena/77585/>
- VILCHES Juan P., « *La Casa lobo*: En la podrida mente del patriarca », *Interferencia*, mis en ligne le 6 juin 2023 : <https://interferencia.cl/articulos/la-casa-lobo-en-la-podrida-mente-del-patriarca>

Toutes les références électroniques ont été consultées une dernière fois 31 août 2025