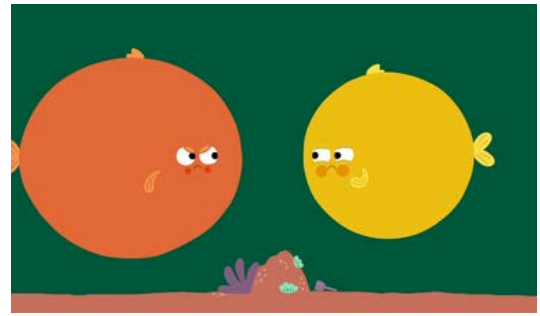
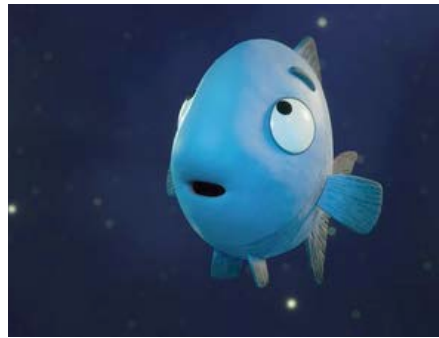
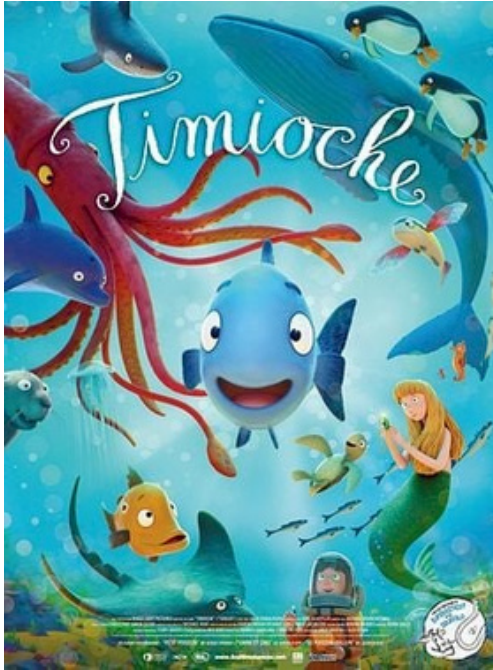


Timioche d'Alex Bain et Andy Martin **et 3 autres courts métrages**



Dans le cadre du dispositif Cannes Filmécole*, Cannes Cinéma propose un dossier pédagogique, écrit par l'intervenant cinéma Jan Jouvert.

Ce dossier propose d'abord ce programme de courts métrages par une approche ludique en s'aidant d'extraits et captures d'écran pour pouvoir revenir sur les films...

Tout au long de ces pages surgissent parfois (en gras + italique) des propositions d'exercice et des questions qu'on pourra poser aux élèves. Des éléments de réponse figurent dans le dossier mais elles ne sont ni exhaustives ni définitives.

L'idée est avant tout de faire apparaître les choix de narration et de permettre aux élèves une première initiation au langage cinématographique. Dans ce but, ce document s'accompagne d'une série d'images et d'un extrait vidéo qui permettront de développer en classe les pistes proposées.

Conçu pour guider les enseignants et accompagner les élèves dans la découverte de l'œuvre, ce dossier pédagogique s'organise autour de six grands axes d'analyse et d'ateliers pratiques :

I - *Ummy et Zaki* : l'amitié au-delà des échelles

Analyse de la rencontre entre l'infiniment grand et l'infiniment petit, décryptage de la technique de l'aquarelle et étude du rôle de la voix off comme fil conducteur du récit.

II - *Petit poisson* : la magie du dessin et du piano

Exploration d'un conte hivernal sans parole en papiers découpés, étude des codes visuels du gel et de la disparition, et analyse de la musique classique au piano comme traductrice des émotions et moteur du rêve.

III - *Poisson ballon* : l'absurdité des apparences

Décryptage d'une mise en scène minimaliste construite comme une scène de théâtre ou un ring de boxe, analyse géométrique et colorée du gonflement des corps, et réflexion sur l'agressivité désamorcée par le jeu.

IV - *Timioche* : l'art de fabriquer des histoires

Portrait d'un héros imparfait mais profondément imaginaire, étude technique et narrative de l'ellipse temporelle par le fondu enchaîné, et mise en abyme de la création littéraire à travers le personnage de l'écrivaine-plongeuse.

V - Sur l'ensemble des films

* Le dispositif Cannes Filmécole accompagne les élèves des écoles maternelles et élémentaires de Cannes dans la découverte de l'art cinématographique. Tout au long de l'année, les enfants assistent à plusieurs séances en salle pour apprendre à devenir des spectateurs actifs.

I - **Ummi et Zaki** : l'amitié au-delà des échelles

Analyse de la rencontre entre l'infiniment grand et l'infiniment petit, décryptage de la technique de l'aquarelle et étude du rôle de la voix off comme fil conducteur du récit.

1- L'Histoire : qu'est-ce que ça raconte ?

Résumer l'histoire, c'est déjà se l'approprier. Surtout qu'il y a autant de versions qu'il y a de spectateurs et spectatrices. Si la plupart des élèves identifieront probablement une histoire d'amitié entre une hippopotame et une araignée, les différentes perceptions du récit risquent de soulever beaucoup de questions.

A- Comment Ummi et Zaki nous sont-elles présentées ?

Ummi est présentée comme « *la plus petite des trois îles* ».

Pourquoi papa, maman et la petite hippo sont comparés à des îles ? Une image, vue du dessus apporte un élément de réponse : Une partie de leur corps émerge de l'eau : avec leur peau lisse sur leur dos arrondi, on pourrait les confondre avec des îles.

Zaki, elle, est présentée comme « *une tisseuse de rêves* ». **Qu'est-ce que ça veut dire ?** Nous aurons la réponse plus tard, quand Zaki propose plein d'utilisations de sa toile pour distraire Ummi. Cette toile est un outil qui développe l'imagination et qui pourra aussi sauver la vie d'Ummi.

Et dans la vie, **à quoi ça sert une toile d'araignée ?**



B- Comment se rencontrent-elles ?

Ummi s'ennuie, elle n'a pas d'ami et aimerait bien connaître d'autres endroits du fleuve. Mais hélas, rien ne change « *sauf le temps* ».

C'est justement lorsque le vent se lève et que l'orage menace que Zaki tombe à l'eau et qu'Ummi la sauve. Leur rencontre est donc due à la météo.



C- Qu'est-ce qui les rassemble ?

Bien que petite, par rapport à son papa et sa maman, Ummi fait partie de la race des hippopotames, des animaux grands et gros, solidement campés sur leurs pattes qui adorent se baigner dans les fleuves de la savane. Zaki, elle, est une araignée, un petit animal aux pattes fines qui peut se faire déplacer par un coup de vent. Les araignées vont rarement au sol, préfèrent tisser leur toile en hauteur et ne gouttent pas spécialement la baignade (sauf les araignées d'eau). À priori, Ummi et Zaki n'étaient pas destinées à se rencontrer et tout devrait les séparer. Mais lorsqu'elle est sauvée par Ummi, Zaki déclare qu'elles seront « *amies pour la vie* ».



D- Pourquoi Ummi ne s'ennuie plus ?

Zaki suggère d'abord quelques idées pour utiliser sa toile : tisser un fil pour danser dessus, construire une balançoire pour aller vers la Lune ou une catapulte pour aller vers le pôle Nord. Mais Zaki ne tisse pas seulement des rêves. Dans la réalité, lorsqu'un danger se profile sous la forme d'un crocodile, sa toile lui sert à saucissonner la gueule de l'animal afin que son amie ne se fasse pas manger.

Ummi a trouvé une amie qui non seulement la distrait mais peut également la sauver face au danger, comme elle-même l'a fait lors de leur rencontre.



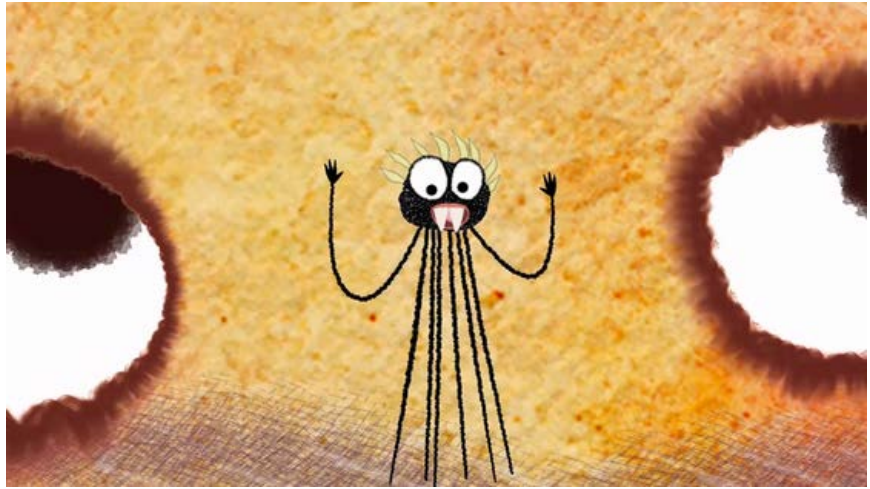
2 - Le récit : comment c'est raconté ?

Il y a le synopsis, c'est-à-dire l'histoire, et il y a la réalisation qui est la manière de mettre en forme cette histoire. Pour chaque film, il s'agit de faire des choix aussi bien techniques qu'artistiques. Même sans être spécialiste, on peut essayer d'identifier la teneur des images et les partis pris qui ont suscité nos émotions tout au long du film.

A - À quoi ressemblent les images ?

Ummi et Zaki est un film d'animation en aquarelle, ce qui apporte beaucoup de douceur et de nuances de couleurs à l'image.

On a choisi de souvent nous montrer les personnages de près. Avec une technique qu'on appelle le « gros plan ». Le gros plan permet de voir les émotions des personnages, comme l'étonnement quand Umi rencontre Zaki, la joie quand elles deviennent amies ou la peur quand arrive le crocodile.



Une peur qu'on ressentira nous-mêmes avec le gros plan sur la gueule ouverte du crocodile qui semble prêt à nous avaler tout cru.



Le gros plan a aussi un autre avantage dans cette histoire où les deux amies sont de tailles très différentes : on peut les voir ensemble, dans une même image, lorsque la petite araignée se promène sur le visage de l'hippopotame vu de très près.



Une autre astuce en tout début de film consiste à nous révéler d'abord l'araignée d'assez près puis la famille hippo vue de plus loin pour les mettre sur un pied d'égalité. On utilise alors un « plan moyen », ou « plan d'ensemble », c'est-à-dire qu'on voit les personnages au centre de l'écran avec leur environnement autour.

B - Mais quel est-il cet environnement ?

Le décor est très présent, aussi important que les personnages, et facile à identifier. Le commentaire nous apprend que nous sommes dans la savane, en Afrique du Sud. On reconnaît facilement l'eau du fleuve, les arbres et les herbes qui défilent derrière les personnages, ainsi que le fond marin avec ses algues caractéristiques. Pour le rendre plus vivant, on ajoute des bruits : le clapotis de l'eau, quelques « cui-cui » d'oiseaux et, bien sûr, le son d'éléments naturels comme le vent ou l'orage.

C - Le décor est-il toujours aussi naturel ?

Lorsque l'araignée imagine ce qu'elle pourrait faire avec sa toile, des détails nous indiquent que nous sommes dans l'imaginaire : le tutu d'Ummi qui danse sur le fil, la petite taille de la Lune sur laquelle se promène Ummi, les bonnes glaces posées sur la banquise. Il faut dire que Zaki n'est pas seulement une tisseuse, elle imagine et décrit ce qui pourrait arriver : c'est une conteuse.



D - Qui d'autre raconte l'histoire ?

En plus des voix des personnages, le récit utilise une **voix « off »** : un homme qu'on ne voit pas nous raconte l'histoire et explique parfois ce que pensent les personnages. Ce procédé permet de bien comprendre ce qui se passe. Il peut nous présenter les personnages, nous prévenir du danger qui arrive mais aussi conclure l'histoire par une question qui nous fait réfléchir après la projection : « *Mais n'est-ce pas pour cela que nous avons des amis pour la vie ?* »

II - Petit poisson : la magie du dessin et du piano

Exploration d'un conte hivernal sans parole en papiers découpés, étude des codes visuels du gel et de la disparition, et analyse de la musique classique au piano comme traductrice des émotions et moteur du rêve.

Il s'agit d'un film d'animation en dessins découpés qui a la particularité d'être sans dialogue. Ce qui pourrait apparaître comme une difficulté est en fait un atout pour travailler sur le film : l'absence de texte dit par les personnages ou en voix off laisse beaucoup de libertés quant à l'analyse et la compréhension de l'histoire, de la motivation des personnages et du sens des images.

Une petite fille quitte sa maison et part se promener à vélo avec son chat. Ils arrivent au bord d'un lac.

A - Comment comprend-on qu'il est gelé ?

Le petit chat s'arrête puis tente d'avancer prudemment mais il fait du surplace et même recule. Quelques éclats de lumière sur la surface suggèrent le soleil qui se reflète sur la glace. Au niveau sonore, la musique a laissé place à des sons graves qui évoquent le craquement de la glace. La petite fille s'aventure alors sur le lac, suivie de son chat. Ils arrivent à hauteur d'un vieux pêcheur qui a creusé un trou dans la glace pour pêcher. Il dort.



B - Comment sait-on qu'un poisson a mordu à l'hameçon ?

La petite cloche sonne, le fil de pêche s'agite mais surtout, des lumières scintillantes émergent de sous la glace. Le pêcheur, visiblement très content, remonte le poisson.



C - Qu'est-ce qui le rend antipathique ?

Lorsqu'il a pêché, il a un ricanement désagréable. Un ricanement amplifié par le croassement moqueur de corbeaux en « **voix off** » (ça veut dire qu'on entend les corbeaux sans les voir à l'écran). Si on a bien été attentif, un peu plus tôt, lorsque la petite fille est arrivée devant le pêcheur, la musique s'est arrêtée et on a entendu les corbeaux une première fois, comme pour caractériser ce sinistre personnage. Autre élément qui nous le rend peu sympathique, le poisson a l'air tout triste, peut-être apeuré. Pour souligner ses sentiments, on choisit de nous le montrer en **gros plan**. Suivi d'un autre plan sur le visage tout aussi embêté de la petite fille.

Elle décide de remettre le poisson à l'eau mais l'homme le repêche instantanément et s'en va avec sa proie.



D - Qu'est qui rend la scène triste ?

L'homme jette un regard mauvais à la petite fille, surligné par ses sourcils épais qui se rejoignent vers son nez. Alors qu'il s'en va au loin, la neige se met à tomber.

L'homme devient de plus en plus flou jusqu'à disparaître derrière un rideau de neige.

Est-il le seul à disparaître ?

N'évoque-t-on pas ainsi une autre disparition plus « définitive » ?



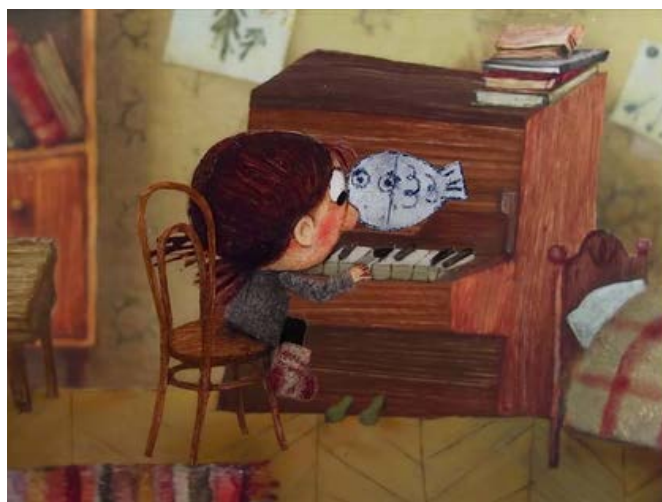
Ce qui amplifie la tristesse de la scène, c'est la musique sur laquelle il est intéressant de s'attarder un peu. Pour accompagner cette histoire sans parole, on a choisi d'assembler divers extraits de musique classique au piano qui vont donner à chaque séquence une couleur particulière.

Légère, aiguë et entraînante quand la petite fille par en promenade, elle devient très grave et lente quand on rencontre le pêcheur, mélancolique lorsque la neige tombe, avant de reprendre un rythme rapide et sautillant quand les enfants s'amuse avec la neige.

Cette manière de prendre des extraits différents et de les assembler pour coller à l'histoire résonne avec la technique du papier découpé choisie pour ce film d'animation.

E - La petite fille accepte-t-elle la disparition du poisson ?

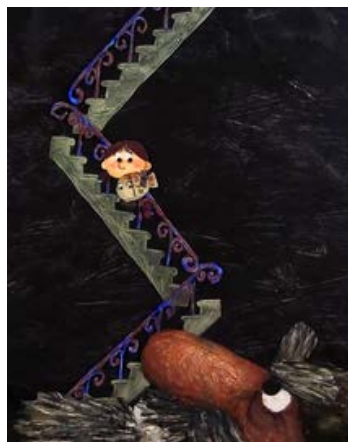
Pendant que d'autres enfants s'amuse avec son chat, qui disparaît momentanément dans une cabane en neige, elle dessine son poisson, le découpe et le pose sur le piano. Elle joue quelques notes qui deviennent une mélodie et il se passe alors quelque chose de magique : l'obscurité se fait, des étoiles apparaissent et le poisson se met à cligner des yeux, puis il danse avec elle. Comme si avec la musique, elle avait donné vie à son dessin.



F - Mais où sont-ils ?

Leur danse est bientôt perturbée par un son sourd. Il s'agit des pas du pêcheur qui fait tomber les étoiles pour les récolter dans son sac. La petite fille s'enfuit avec son poisson, mais le pêcheur ne les lâche pas. Ils se réfugient dans un arbre, le pêcheur mange l'arbre et grandit. Ils grimpent un escalier, le pêcheur avale les marches et grandit encore.

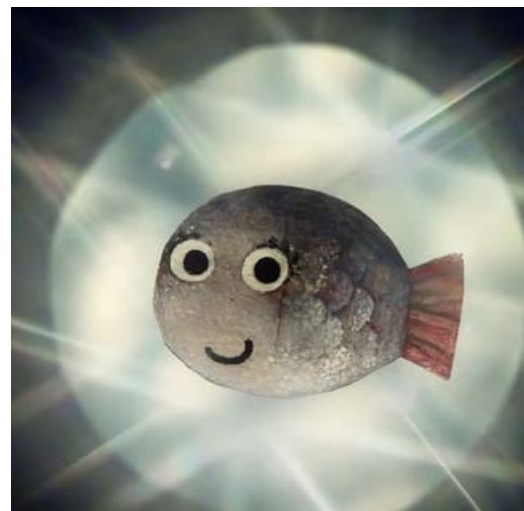
Nous avons vu la petite fille tourner dans tous les sens, le décor devenir tout noir, l'escalier flotter dans le vide... Tout ça ne se déroule pas comme dans la réalité. Pas de doute, nous sommes au pays des rêves. D'ailleurs nous la retrouvons ensuite endormie sur son piano, alors que le soleil s'est couché.



G - Est-ce que ça finit bien ?

Peut-être inspirée par son rêve, la petite fille prend son dessin, récupère son chat et retourne sur le lac gelé, devant le trou abandonné par le pêcheur. Elle caresse son dessin qui se met alors à scintiller de lumière. C'est bien sa tendresse et son affection qui redonnent vie au poisson qu'elle lance dans l'eau. Il sourit et brille intensément, elle lui adresse un salut puis échange un regard avec le chat, avant de rentrer à la maison aux lumières chaleureuses. Elle invite même le chat à entrer avec elle pour ne pas qu'il passe la nuit dehors, tandis que nous découvrons un beau ciel nocturne.

Cette étoile qui scintille intensément, ne nous rappelle-t-elle pas quelqu'un ?

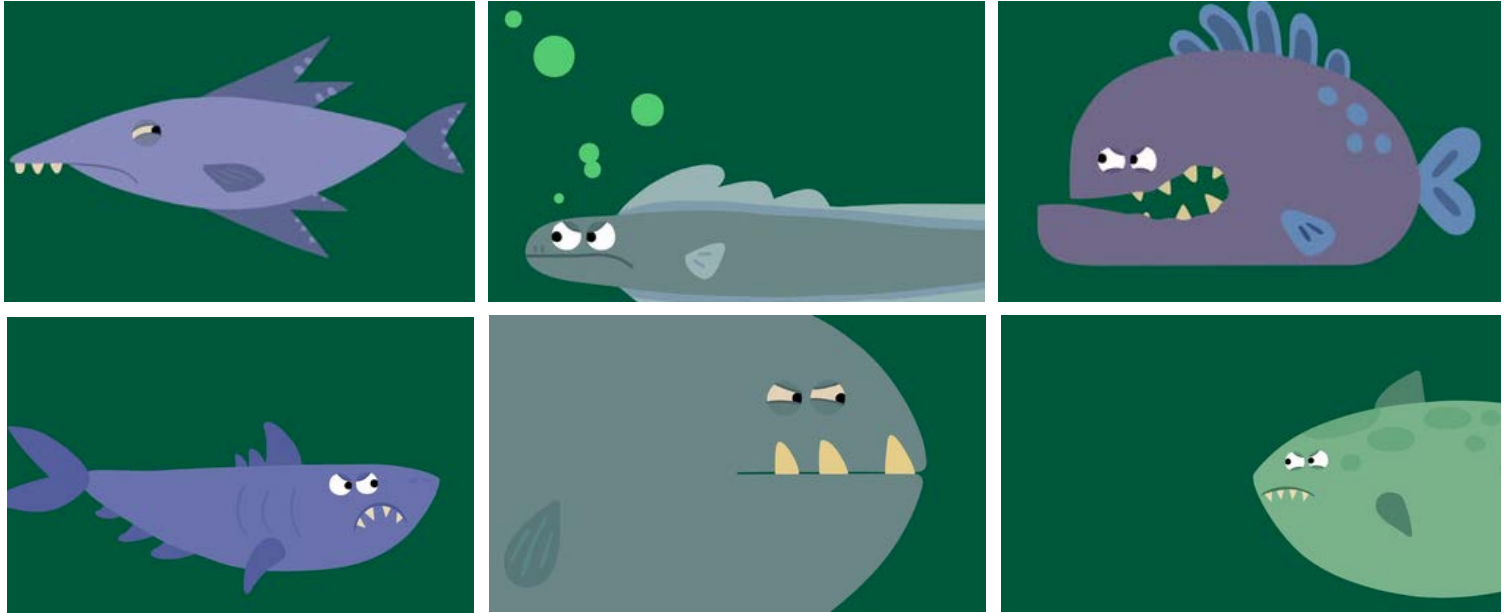


III - Poisson ballon : l'absurdité des apparences

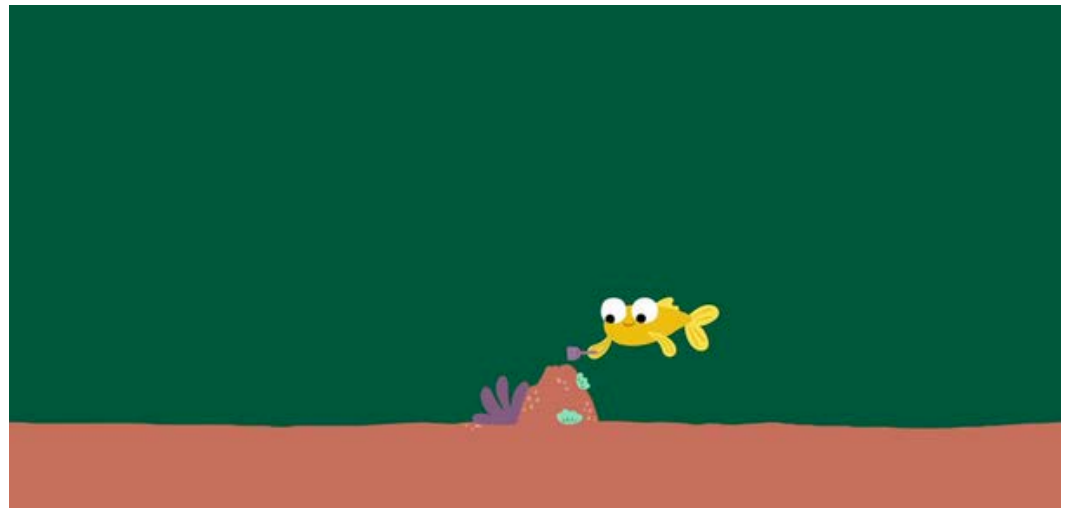
Décryptage d'une mise en scène minimaliste construite comme une scène de théâtre ou un ring de boxe, analyse géométrique et colorée du gonflement des corps, et réflexion sur l'agressivité désamorcée par le jeu.

Encore un film sans dialogue, court et simple en apparence, qui travaille pourtant sur la variation autour d'un thème et la relativité des perceptions avec beaucoup d'habileté. Petite analyse à partir des captures d'écran.

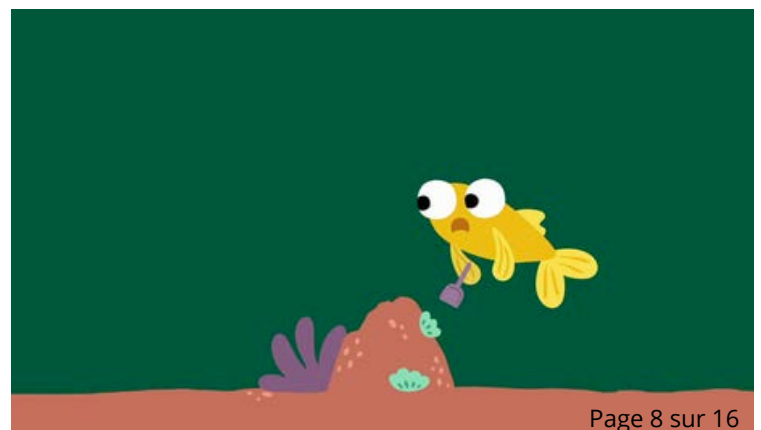
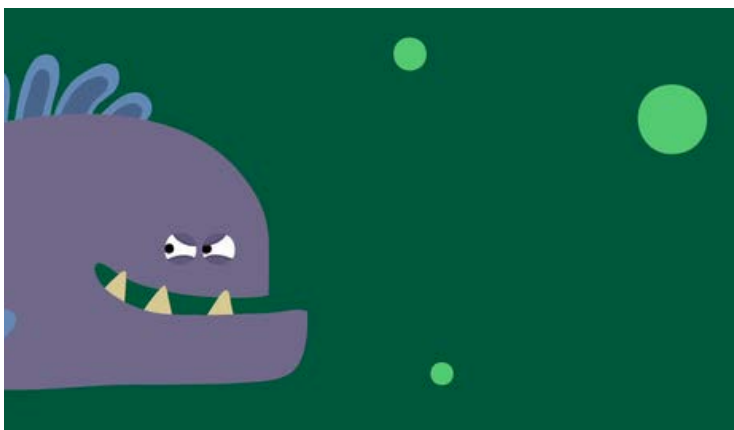
1 - Une série de créatures marines défilent devant l'écran. Elles ont toutes en commun un regard menaçant et la plupart montrent les dents : à priori, ce sont les méchants.



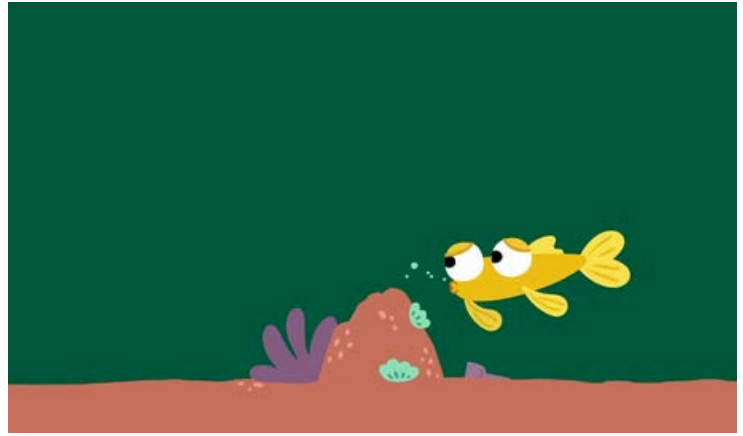
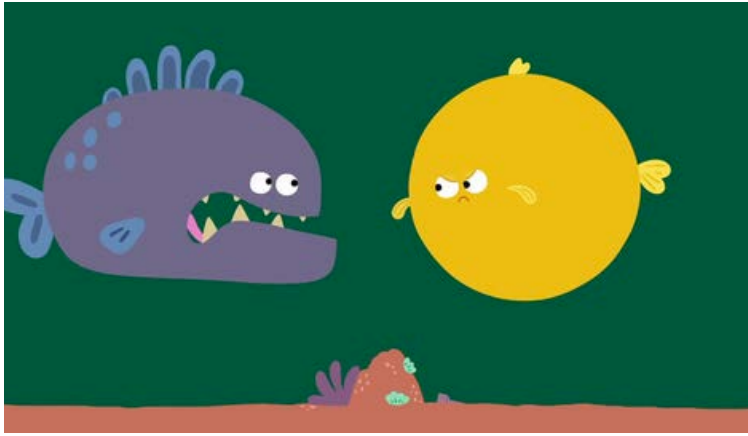
2 - Nous descendons au fond de l'eau où un petit poisson fait des pâtés de sables. Sa taille, son innocence et son absence de dents en font un gentil... Et une victime potentielle !



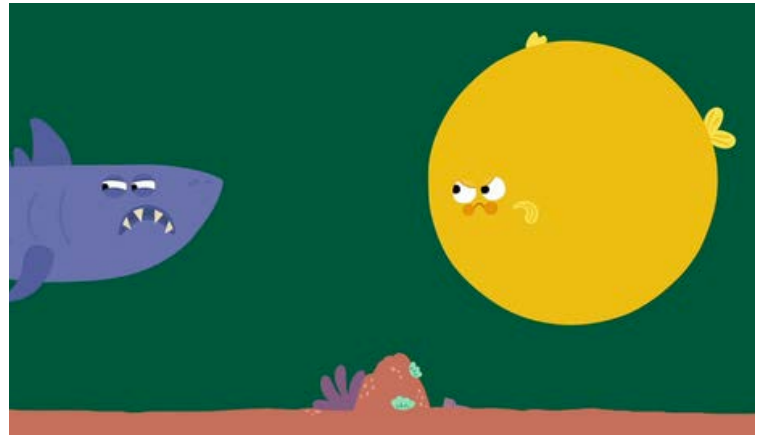
3 - Arrive un gros poisson menaçant. Le petit a peur et nous avons peur pour lui.



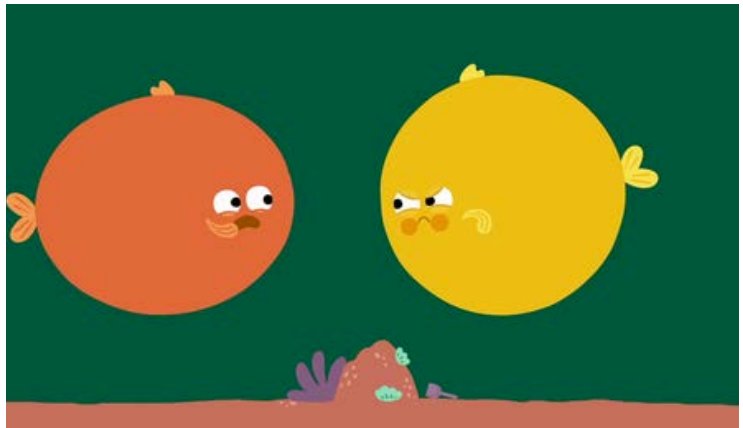
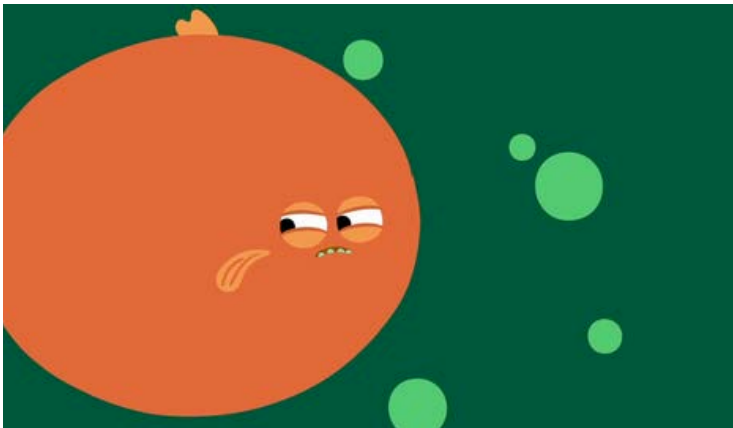
4 - Mais à notre grande surprise le petit poisson se gonfle et le méchant poisson prend peur à son tour. Son astuce ayant fonctionné, le petit poisson se dégonfle et retourne s'amuser : il a gagné.



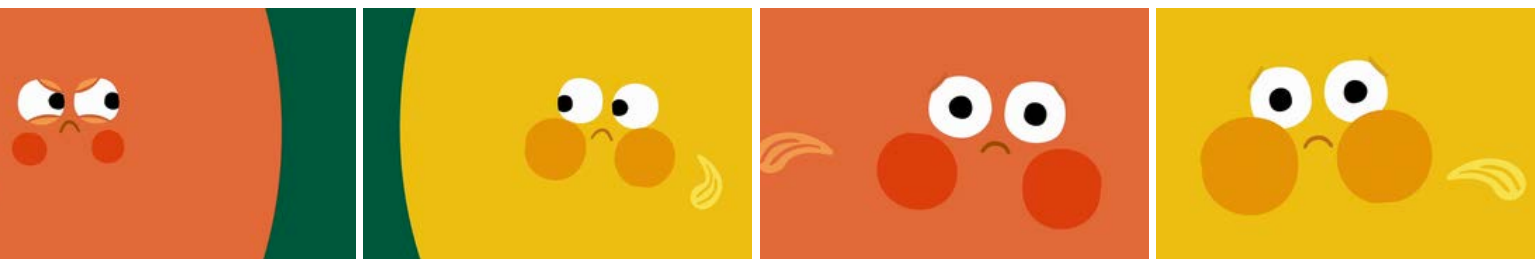
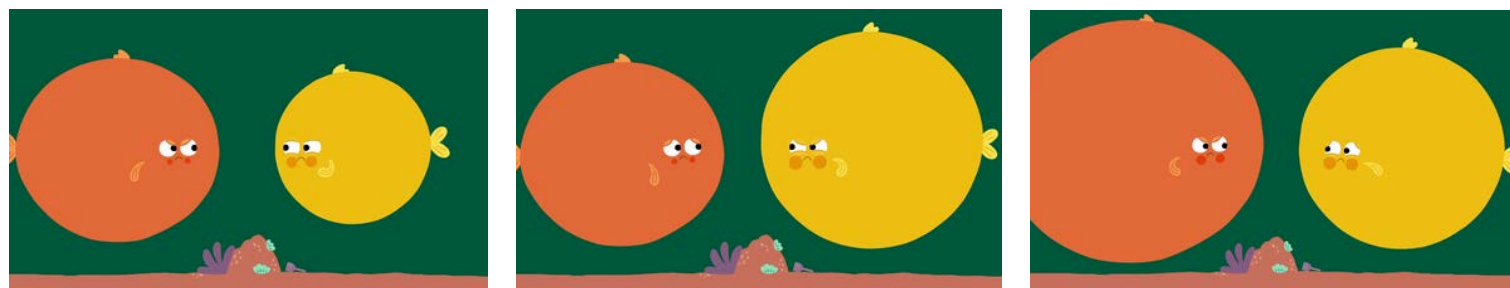
5 - L'action se répète avec un requin : même danger, même défense.



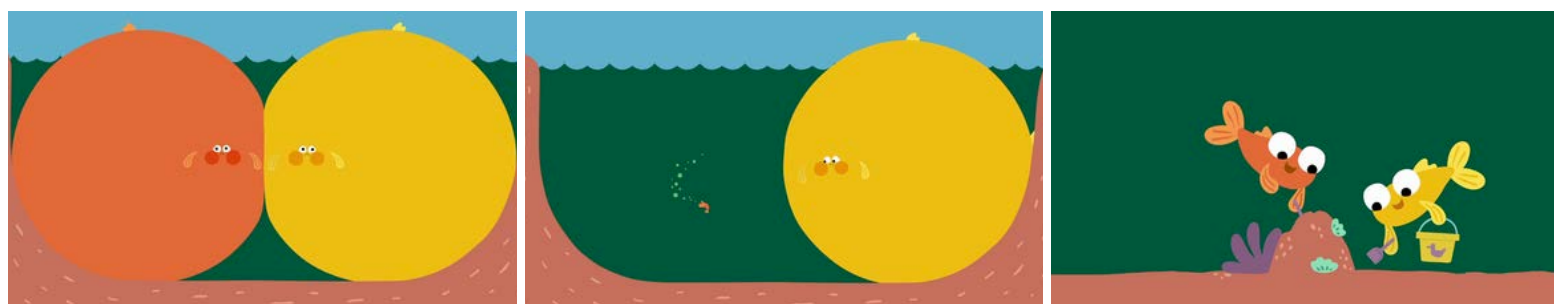
6 - Arrive un troisième gros poisson qui, malgré sa taille nous inquiète un peu moins. Peut-être parce qu'il ressemble beaucoup à notre héros qui a gonflé à nouveau, par la forme mais aussi par leurs couleurs très proches (orange et jaune)



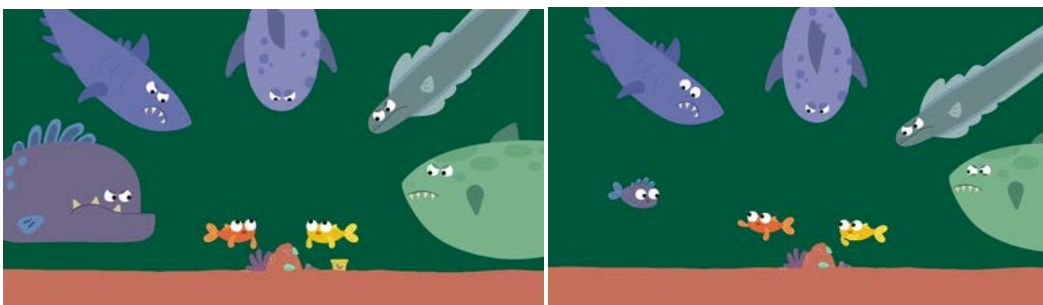
7 - Les deux poissons se mettent alors à gonfler de plus en plus à tour de rôle. On remarquera le jeu de symétrie qui fait que celui qui grossit fait les gros yeux tandis que l'autre à un regard apeuré. On remarquera aussi ce moment critique où la taille des poissons envahit tout l'espace. Le cadre devient alors un monochrome orange ou jaune avec juste le blanc des yeux et le rouge des joues qui n'en peuvent plus de se gonfler.



8 - On en arrive à cette situation absurde où l'étendue d'eau est trop petite pour contenir les deux rivaux qui se dégonflent et choisissent l'amusement plutôt que l'affrontement.



9 - Hélas, nos deux petits poissons sont bientôt menacés par toutes les espèces agressives des fonds marins... qui se dégonflent à leur tour et sont invitées à jouer avec les petits poissons. Les grosses bulles vertes qui envahissent alors l'écran illustrent peut-être l'idée que toute cette agressivité n'était que de l'air...



En gardant le même axe de caméra où les personnages viennent se rejoindre et s'affronter, comme sur un ring de boxe ou un décor de théâtre, ce petit film met en avant toute l'absurdité de la situation. Les animaux se menacent mutuellement par leurs attitudes et leurs tailles (qui ne sont qu'une illusion). Ils redeviennent sympathiques et détendus lorsqu'ils s'amuse. Les solutions graphiques, visuellement très simples, sont aussi très expressives car derrière chaque dessin se cache une idée. C'est une jolie manière d'aborder les différents thèmes de la vanité, des forces et des faiblesses, des apparences auxquelles il ne faut pas se fier et d'opposer la convivialité à l'agressivité.

IV - Timioche : l'art de fabriquer des histoires

Portrait d'un héros imparfait mais profondément imaginatif, étude technique et narrative de l'ellipse temporelle par le fondu enchaîné, et mise en abyme de la création littéraire à travers le personnage de l'écrivaine-plongeuse.

Le plat de résistance de ce programme de courts métrages dure 23 minutes. Il raconte une histoire bien structurée qui ouvre plusieurs pistes de lecture. Voici quelques angles pour aider les élèves à s'appropriier le film.

A - Qui est Timioche ?

Il apparaît sous le titre du film qui porte son nom. De toute évidence, c'est le héros. Encore faut-il bien s'entendre sur le sens de ce mot. Si par « héros » on entend un personnage sans peur, sans défaut et plus fort que tout le monde, Timioche n'est pas forcément le bon candidat. La narratrice nous apprend qu'il était « *tout petit et pas si joli* ».

Timioche n'est-il pas joli ?

Est-il moins joli que son copain Jeannot Saint-Pierre ? Au-delà de ces questions très subjectives, on peut s'amuser à lister les qualités et les défauts de Timioche : il est facilement distrait, il arrive en retard à l'école, il est dissipé, il n'est pas prudent, il raconte des mensonges... Mais aussi il est enthousiaste (le premier mot qu'il prononce dans le film est aussi celui qu'il répète le plus : « *Wow !* »), il a de l'imagination, il a le sens de l'observation, il est curieux et courageux, il aime parler aux autres et il est fidèle en amitié...



B - Que fait-il tous les jours ?

Tous les jours, Timioche arrive en retard. Mais c'est aussi parce que tous les jours Timioche observe ce qui se passe autour de lui. Et il ne se contente pas d'observer : chaque jour il fabrique une excuse à partir des créatures et des objets qu'il a croisés. Timioche est donc un inventeur d'histoires. « *Il faisait des bulles minuscules mais racontait des histoires avec un H majuscule* » nous dit la narratrice.



C- Comment sait-on que Timioche fait ça tous les jours ? (voir Extrait Timioche)

Une séquence pour illustrer l'idée d'ellipse au cinéma.

Au début du film Timioche arrive plusieurs fois en retard à l'école avec une excuse différente chaque jour. D'abord il invente l'histoire de l'hippocampe puis va s'asseoir à côté de son ami Jeannot.

Il y a alors un fondu enchaîné et on le voit à nouveau se promener, observer les animaux, les plantes, saluer un poisson, souffler sur un escargot de mer et apercevoir la raie qui va lui suggérer une nouvelle histoire, lui fournir une nouvelle excuse.

Nous savons que c'est un nouveau jour d'école parce qu'on ne va pas à l'école deux fois dans la même journée. Pourtant, on ne nous a montré qu'une partie de sa première journée. On n'a pas vu tout ce qui se passait ensuite à l'école, ni quand il est rentré chez lui, le soir... Au cinéma, on n'est pas obligé de tout montrer. Entre deux images il peut se passer une seconde, une journée et même beaucoup plus.

D- Qui sont les autres protagonistes ?

Le film permet d'identifier de nombreuses espèces marines. Certaines, comme ses camarades de classe, sont nommées : Marie Mériau, Mauricette Murène, Solange Poisson-Angé ainsi que la professeure Mademoiselle la Saule. Plus tard on identifiera un banc d'anchois, une baleine, des poissons volants, une crevette... Mais nous en croisons beaucoup d'autres dont on pourra tenter de deviner le nom, voire de les inventer. ***Comme appeler, par exemple, ce poisson à grandes dents qui poursuit Timioche et qu'il parvient heureusement à semer en « tournicotant » ?***



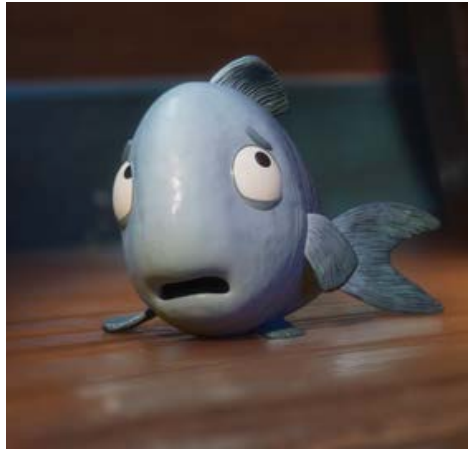
E - La grande aventure de Timioche

Utiliser les captures d'écran pour raconter le moment où l'imprudent Timioche s'égare.

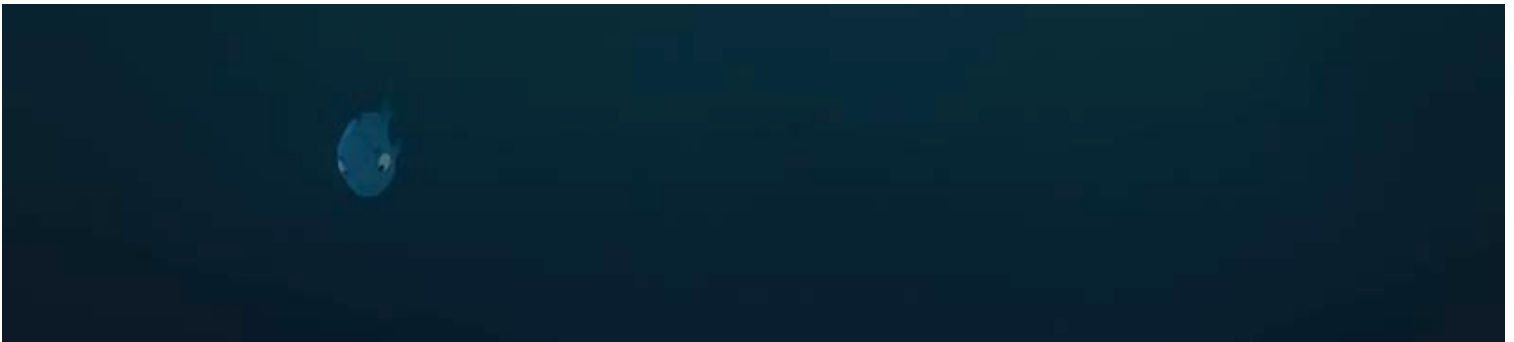
Une première activité consisterait à proposer les images dans le désordre et faire appel aux souvenirs des élèves pour les remettre dans l'ordre et reconstituer les différentes étapes de l'histoire.

C'est aussi l'occasion de remarquer les choix de cadrages et le pouvoir de suggestion des images. Parmi ces détails remarquables :

- Des gros plans pour montrer la peur de Timioche. Parfois on est si près de lui qu'on ne voit que son œil effrayé.



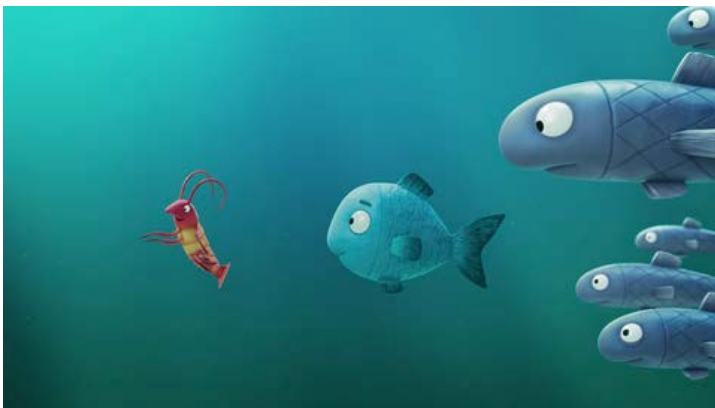
- Des plans éloignés où Timioche est perdu au fond de l'océan ou parmi les algues, pour évoquer sa solitude.



- Des angles inclinés où nous voyons à travers les yeux de Timioche (vue subjective), par en-dessous (en contre-plongée), une main de pêcheur ou bien un poisson volant qui nous menacent



- Une succession d'animaux qui indiquent la même direction à Timioche, vers la gauche, afin qu'il revienne sur ses pas et retrouve l'école.



- Des attitudes très expressives, comme celle de Jeannot qui passe du visage du boudeur au grand sourire amical.



On peut aussi jouer, à partir d'une sélection de ces images, à inventer d'autres histoires en changeant le nom des personnages, leur rôle, leur caractère, leurs objectifs, etc.

F - Qui raconte l'histoire ?

Une narratrice nous parle tout au long du film. Une voix féminine qu'on ne voit pas à l'écran. Pourtant, elle est bien là, celle qui a ramené ce récit des fonds marins. À la fin du film, Timioche et Jeannot racontent leur histoire à « *une amie écrivaine qui prend sa plus belle plume pour vous la raconter* ».

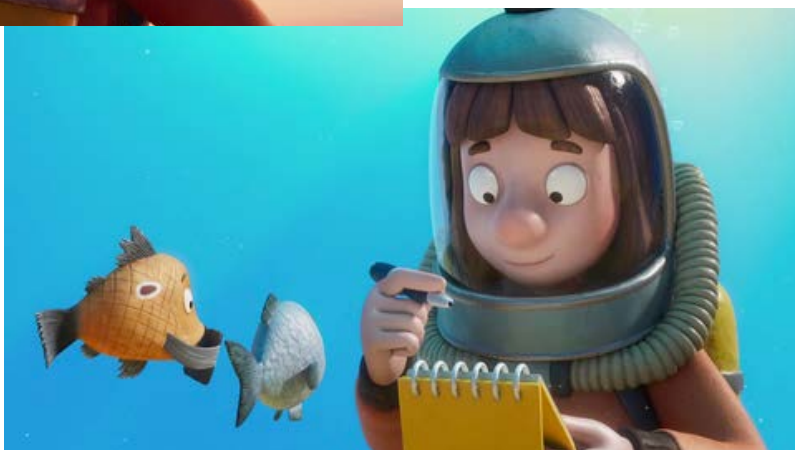
Cette plongeuse, nous l'avons vue au tout début du film. Sur un bateau, en pleine mer.

Rappelez-vous : elle enfle ses bouteilles d'oxygène et emporte le stylo et le carnet qui lui serviront à rédiger cette histoire. Les plus attentifs remarqueront qu'elle fait tomber sa montre au fond de l'eau.

Une montre qui est le premier objet remarqué par Timioche. Il y a donc un lien entre Timioche et l'écrivaine au début et à la fin du film.

Mais ce n'est certainement pas le seul lien entre eux : Timioche observe tout ce qui se déroule autour de lui et, avec son imagination, en tire des histoires.

N'est-ce pas ainsi que procèdent les écrivains et les écrivaines ?



V - Sur l'ensemble des films

On pourra travailler avec les élèves sur ce qui rassemble ces films, ce qu'ils ont en commun :

- Des aventures d'animaux

Ils sont présents sur tous les films, les humains ne figurent que sur deux d'entre eux. On pourra essayer de distinguer les espèces animales et les différences d'environnements naturels.

- Des histoires d'eau(x)

Le fleuve d'Ummy et Zaki, le lac gelé de Petit poisson, la petite étendue d'eau de Poisson Ballon et le vaste océan de Timioche... Des variantes autour d'environnements aquatiques qui concernent leur situation géographique, leur taille mais aussi l'impression que peut nous faire l'eau tout au long de ces récits : hostile ou hospitalière, peuplée ou déserte, petite ou immense, etc...

- Des aventures dangereuses

Ummy, Zaki, le petit poisson, les poissons ballons ou Timioche se trouvent en danger à un moment ou à un autre. L'origine du danger peut être animale, humaine ou naturelle. Il peut venir d'une ou plusieurs créatures, se répéter ou varier... On pourra s'interroger aussi sur les différentes manières qu'ont les protagonistes d'affronter, d'éviter ou d'éliminer ces dangers.

Une autre approche transversale consisterait à réfléchir aux différences formelles de ces courts métrages. Reconnaître les divers types de graphismes, de l'épuré de Poisson Ballon aux textures variées d'Ummy et Zaki et Petit Poisson en passant par l'animation numérique de Timioche. Selon sa sensibilité, on trouvera les dessins plus ou moins réalistes, jolis, suggestifs, émouvants...