

CRÉATURES FANTASTIQUES

UN PROGRAMME DE 7 COURTS MÉTRAGES

LE TITRE DU PROGRAMME

Comme tout titre de film, celui-ci a pour mission d'intriguer et de donner envie « d'aller voir » ces « créatures fantastiques » sur grand écran.

Que verrons-nous donc ?

Et d'abord, qu'est-ce qu'une « créature » ? Et qu'est-ce que ça veut dire, « fantastique » ?

Le dictionnaire nous renseigne (ne sont gardées ici que les définitions qui servent le sujet de ce dossier) :

Créature

- Élément de la création non doté du statut de « personne »
- Être engendré par l'homme
- Produit de l'intelligence, de la sensibilité, de l'esprit inventif humain
- Production issue de l'art, de l'imagination d'un artiste

Fantastique

- Qui appartient au surnaturel, qui est créé par l'imagination, ou semble tel : *Apparition, vision fantastique ; monstres, ombres fantastiques*
Synonymes : fabuleux, imaginaire, irréel, surnature
- En parlant de l'activité imaginaire d'une personne :
Qui n'est qu'une construction de l'imagination, n'a aucun fondement dans la réalité. *Desseins, projets fantastiques*
- En parlant d'un être vivant, d'un inanimé concret :
 - a)** Dont l'existence est purement imaginaire, constitue une invention
 - b)** Qui est visible, mais sans consistance réelle
- Œuvres d'art :
Où dominent des éléments surnaturels ou non vraisemblables
Qui met en scène, présente des êtres irréels, des phénomènes surnaturels. *Auteur, cinéma, conte, écrivain, histoire, œuvre, peinture, récit fantastique*

Nous verrons donc dans ces films des êtres surnaturels inventés par des humains (les réalisateurs et réalisatrices des films) qui ne ressemblent à aucun être vivant réel. Voilà de quoi attiser la curiosité.

LE CINEMA FANTASTIQUE

Avant d'aborder le genre proprement dit, posons tout de suite l'idée que **le cinéma lui-même, dès son origine, est « fantastique »** ! Il nous donne *l'illusion* du mouvement alors que chaque image qui compose un film en pellicule est fixe. Cette illusion est créée par notre cerveau quand nos yeux regardent successivement un ensemble d'images très peu différentes dans leurs contenus. L'œil garde en mémoire l'image précédente sur laquelle il superpose l'image suivante et crée ainsi l'impression de mouvement (on appelle ce phénomène la « persistance rétinienne »), si tant est qu'il y ait suffisamment d'images (24 par seconde) pour assurer la fluidité du mouvement.

Et le « cinéma fantastique » en tant que **genre** ? C'en est un à lui tout seul, aux frontières fluctuantes.

Une acception très large considère le cinéma fantastique comme le cinéma de l'extraordinaire, qui englobe à la fois le merveilleux, la science-fiction et tout le cinéma de l'étrange et de la peur, dont les films d'horreur faisant appel à l'épouvante, au cauchemar, à la folie. Ce sont ainsi des films où les lois du réel sont bousculées par l'irruption d'un élément anormal et inquiétant et dont l'intrigue se fonde sur des éléments irrationnels ou irréalistes.

Le programme intitulé « Créatures fantastiques » participe du genre dans sa forme la plus merveilleuse : les films intriguent, mais ne font pas vraiment peur. Certains sont même très amusants. Et si parfois le surnaturel semble débouler dans un décor qui ressemble beaucoup à notre quotidien, d'autres nous emmènent dans des mondes extraordinaires...

LE CINEMA D'ANIMATION

La particularité du cinéma d'animation repose sur la technique de réalisation qu'est « **l'image par image** ». Le réalisateur prend une photo d'une image (ou d'un cadre dans l'espace) puis modifie légèrement son contenu pour prendre une autre photo de cette nouvelle image (ou de ce même cadre), et ainsi de suite. En cinéma d'animation il n'est pas rare que les réalisateurs fassent 12 images pour une seconde de film au lieu de 24, chaque image étant alors doublée pour assurer la persistance rétinienne.

Il existe différentes techniques d'animation :

- **dessin animé** : papier, pellicule, acétates ou celluloïds
- **manipulation d'objets 2D** : sable, papier découpé, pâte à modeler (bas-relief), peinture, écran d'épingle...
- **animation en volume** (objets 3D), autrement appelée le « stop-motion » : marionnettes, pâte à modeler, figurines, objets divers (poupées, jouets, fruits et légumes, etc.), pixilation
- **image de synthèse** : animation 2D numérique, animation 3D numériques

Les films du programme « Créatures fantastiques » sont réalisés en différentes techniques :

Stop-motion

2. *Viivi et Leevi - L'extraterrestre*
5. *L'enfant qui voulait voler*

Dessin animé

1. *Les Enfants de la lune*
4. *Hop-Frog*
7. *The First Thunder*

Papier découpé et animation 2D

6. *For Stars*

Animation 2D et animation directe sur pellicule

3. *Moon Dog*

AVANT LA SÉANCE

Parler du programme de films aux enfants avant d'aller les voir en salles garantit une meilleure attention et une meilleure compréhension lors de la projection. Il est difficile pour les tout petits de saisir que plusieurs films se succèdent. Très souvent, à la fin de chaque court métrage, au moment du générique, ils demandent « C'est fini » ? Le film, oui. La séance, pas forcément.

On leur parlera du **titre du programme**, comme on l'a fait au début de ce dossier. Définir « créatures » et « fantastiques » en partant de leurs interprétations aidera à donner du sens à l'ensemble des films vus.

On leur donnera ensuite le **titre des 7 courts métrages, leur ordre de passage**, et on leur montrera **un photogramme par film**. On réalisera alors un affichage reprenant ces données, que les enfants pourront observer à loisir.

Pour ce programme en particulier, où le spectateur est curieux de découvrir les « créatures » annoncées, fantastiques qui plus est, il semble plus judicieux de ne pas les dévoiler avant la projection.

On pourra donc proposer l'affichage ci-joint (**DOC 1**), ces images pouvant déjà susciter bien des sentiments, des interprétations, des commentaires.

La veille et le jour de la séance, on pourra (re)préciser les règles de bonne conduite d'un spectateur de cinéma : il peut exprimer ses sentiments, bien sûr (rire, laisser échapper un « oh » de surprise...), mais pas commenter le film à son voisin, parce que ça empêche de bien voir les images, de bien écouter la bande sonore, et parce que ça gêne les autres. Il sera aussi bien d'annoncer (ou de rappeler) que les lumières s'éteignent, au cinéma. On est dans le noir, c'est normal ! Sinon, on ne pourrait pas voir les images qui se projettent sur le grand écran blanc.

APRES LA SÉANCE

À quoi ressemblaient-elles donc, ces créatures ?

Comme les enfants ont maintenant vu les créatures fantastiques, on peut leur demander de les **décrire** film après film en s'appuyant sur le 1^{er} panneau (**DOC 1**) : à quoi ressemblent les créatures fantastiques du 1^{er} film ? Du 2^e ? 3^e...

Pour valider les descriptions, les affiner, ou rafraîchir les mémoires, on pourra se servir des images du **DOC 2**.

On pourra remarquer avec les enfants que toutes ces créatures nous ressemblent plus ou moins (du pur anthropomorphisme !), et c'est pour cela qu'on peut ressentir la peine d'un drôle de petit personnage bondissant, par exemple. Toutes ces créatures sont EXPRESSIVES et leurs **EXPRESSIONS** ressemblent aux nôtres. Leur capacité à exprimer des émotions est l'un des points communs à tous les films étudiés ci-après.

En quoi étaient-elles « fantastiques » ?

Quant à savoir **en quoi** elles étaient fantastiques... c'est une question difficile. Elle implique de revenir sur chacun des films, ce qu'on peut souhaiter faire, ou bien n'en choisir que quelques-uns, en fonction de ses propres affinités ou encore de la façon dont les enfants ont réagi pendant la projection... Une approche film par film est proposée ci-après.

POINTS COMMUNS AUX FILMS, MOTIFS RECURRENENTS

L'activité consistant à chercher des points communs aux films permettra d'observer de nouveaux photogrammes et de les attribuer à telle ou telle œuvre. On mettra ainsi en valeur le fait que chaque film, chaque réalisateur a une esthétique, un univers différents.

C'est aussi l'occasion de préciser du vocabulaire qui n'est pas toujours bien employé ou compris des enfants, et de découvrir de nouveaux mots.

La nuit

Elle est présente à un moment dans tous les films... sauf dans *Hop-Frog* (voir **DOC 3**), situé dans un univers fantastique, sorte de terrain de golf blanc sans ciel, hors du temps.

Vocabulaire

C'est l'occasion de parler de la LUNE (toujours pleine dans ces films ! L'est-elle vraiment toujours ? Elle est tantôt jaune, tantôt blanche... pourquoi ?), des ETOILES, voire des CONSTELLATIONS (et leur CARTE).

De parler encore de TELESCOPE et de LAMPE TORCHE (avec *Viivi et Leevi*), de TUNNEL (avec *Les Enfants de la lune*), de CRATERES (on les voit sur la lune dans *L'Enfant qui voulait voler*).



Art plastique

On pourra observer deux tableaux de Vincent Van Gogh : « La nuit étoilée sur le Rhône » (1888) et « La nuit étoilée » (1889), puis réaliser une production autour de la nuit : étoiles et lune à la craie grasse jaune, fond par dessus à l'encre bleue ; collages, par exemple la maison de Viivi et Leevi, la soucoupe volante dans ce même film, ou encore une forêt en papier découpé comme dans *For Stars*...



La végétation

Elle brille par son foisonnement (*The First Thunder*), sa sécheresse (*For Stars*) ou son absence (*Hop-Frog* : ce qui pourrait ressembler à de vagues bouts de bois semble plutôt être des bouts de métal). Voir **DOC 4**.

Dans *For Stars*, qui évoque naturellement la protection de la nature, on comprend que les arbres sont vivants quand ce que le bûcheron prenait pour un tronc se révèle en fait être la jambe de la créature fantastique.

Activités possibles

Rappeler les observations faites sur les arbres (ou les observer au fil du temps) : ils perdent leurs feuilles en automne, de nouvelles apparaissent au printemps.

Réaliser une production plastique de prairie, de forêt luxuriante ou hivernale...

Faire des plantations, observer la croissance des jeunes plantes, prendre conscience du soin à leur apporter.

Les émotions

Voir **DOC 5**.

A l'image

Même les créatures fantastiques ont des émotions, et ça se voit à l'image. Deux d'entre elles vont même jusqu'à pleurer.

Elles peuvent aussi être étonnées, avoir peur, être en communion, apaisées, amusées...

Au son

Aucun film n'est dialogué : la bande sonore n'est constitué que de musique, qui renforce la montée dramatique ou le ressenti des personnages ; de bruitages (le vent, le train qui approche dans *Moon Dog* ; les coups de hache dans *For Stars*... des bruits de pas) et même de voix, qui expriment des « oh ! » d'étonnement (dans quasiment tous les films), un « yahou ! » de joie (dans *For Stars*)... Les créatures fantastiques auraient donc la même voix que nous ?

Cette question nous permet de dire aux enfants que ce qu'ils voient au cinéma, à la télévision, dans la rue (affiches...) est toujours créé, inventé ou monté, recomposé par des gens. C'est le début de l'esprit critique face aux images...

Non, les créatures fantastiques n'ont pas la même voix que les humains, mais ce sont des humains qui les ont inventées, qui leur ont donné vie, donc c'est normal qu'elles nous ressemblent un peu...

Activité commune aux sept films suite à leur visionnage

Tout simplement : inventer sa propre créature, ou une créature commune au groupe d'enfants qui est allé voir les films : la décrire, la dessiner, la modeler... l'animer !

La suite du dossier propose de traiter les films un à un avec d'autres pistes d'activités à mener en lien avec chacun.

CRÉATURES FANTASTIQUES – DOC 1 – PRÉSENTATION AVANT LA PROJECTION

1. LES ENFANTS DE LA LUNE



2. VIIVI ET LEEVI



3. MOON DOG



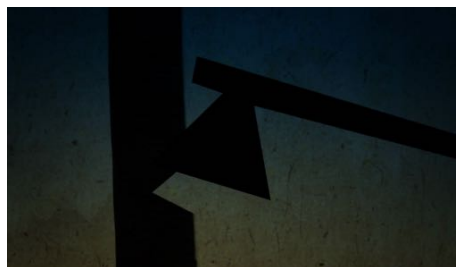
4. HOP-FROG



5. L'ENFANT QUI VOULAIT VOLER



6. FOR STARS



7. THE FIRST THUNDER



CRÉATURES FANTASTIQUES – DOC 2 – LES CRÉATURES

1. LES ENFANTS DE LA LUNE



2. VIIVI ET LEEVI



3. MOON DOG



4. HOP-FROG



5. L'ENFANT QUI VOULAIT VOLER



6. FOR STARS



7. THE FIRST THUNDER



CRÉATURES FANTASTIQUES – DOC 3 – LA NUIT

1. LES ENFANTS DE LA LUNE



2. VIIVI ET LEEVI



3. MOON DOG



4. HOP-FROG

5. L'ENFANT QUI VOULAIT VOLER



6. FOR STARS



7. THE FIRST THUNDER



CRÉATURES FANTASTIQUES – DOC 4 – LA VÉGÉTATION

1. LES ENFANTS DE LA LUNE



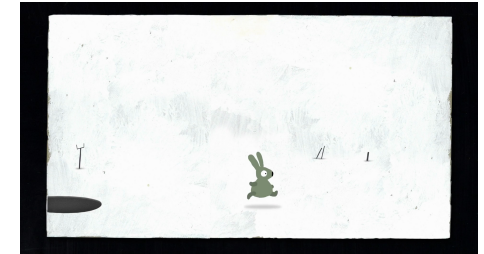
2. VIIVI ET LEEVI



3. MOON DOG



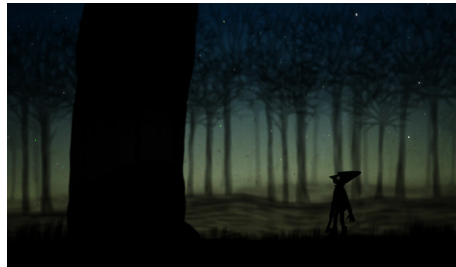
4. HOP-FROG



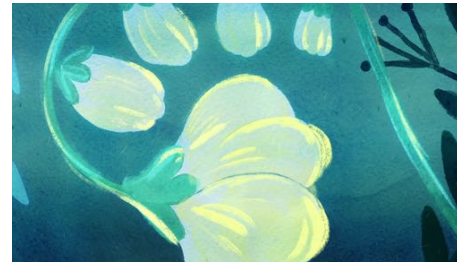
5. L'ENFANT QUI VOULAIT VOLER



6. FOR STARS



7. THE FIRST THUNDER



CRÉATURES FANTASTIQUES – DOC 5 – LES ÉMOTIONS

1. LES ENFANTS DE LA LUNE



2. VIIVI ET LEEVI



3. MOON DOG



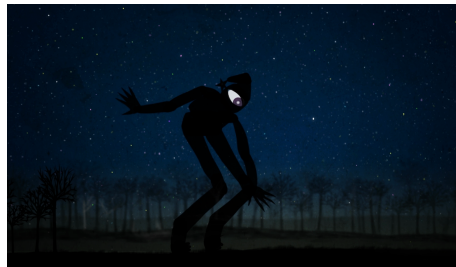
4. HOP-FROG



5. L'ENFANT QUI VOULAIT VOLER



6. FOR STARS



7. THE FIRST THUNDER



1. LES ENFANTS DE LA LUNE (Die Kinder im Mond)

Ursula Ulmi, Suisse, 2008, 4 min 44 s, couleurs, dessin animé, 35 mm

SUR LE FILM

La réalisatrice

Ursula Ulmi est née en 1981 en Papouasie Nouvelle Guinée. Elle a grandi en Suisse, où elle a étudié l'art, le design, et particulièrement l'animation à la Haute école spécialisée de Lucerne. Elle en sort en 2008, année où elle réalise *Les Enfants de la lune*, son film de fin d'étude, en dessin animé et en pellicule.

Genèse du film

Le générique de fin indique que le film est « inspiré d'une histoire de Papouasie Nouvelle Guinée raconté par Rumbina, à Dugumur », ville située au bord de l'océan Pacifique. C'est donc un conte de tradition orale, et étiologique, puisqu'il nous raconte comment sont (seraient !) apparues les étoiles.

Le film s'ouvre et se ferme sur la même image : une baie (peut-être celle de Dugumur). La même image, vraiment ? Non, pas tout à fait : au début du film, quand la caméra avance vers la lune, il n'y a aucune étoile dans le ciel. À la fin, quand la caméra recule depuis la lune pour venir se poser en surplomb de la baie, elles sont apparues.

PISTES D'ACTIVITES AUTOUR DU FILM

Décrire/Représenter les créatures/Se déguiser comme elles !

Le titre nous l'annonce : les personnages sont des enfants.

Parlent-ils ? Ils émettent des sons, en tout cas, comme le « mmmh » au réveil du premier.

À quoi ressemblent-ils ? Ils sont vêtus d'une combinaison bleue qui se termine par un long bonnet à pompon, d'où ne sortent que leur visage et leurs mains.

On pourra chercher un costume qui pourrait nous permettre de leur ressembler, ou encore les dessiner, les peindre, après s'être posé les questions suivantes : ont-ils des yeux ? un nez ? une bouche ? des oreilles ? des cheveux ? combien de bras ? de mains ? de doigts à chaque main (4) ? ont-ils une queue ?

Questions à se poser ensemble autour du film

Depuis combien de temps les enfants dorment-ils ? Comment voit-on que c'est la 1^{ère} fois qu'ils sortent de leur grotte ?

Les enfants qui sont allés voir le film auraient-ils osé s'aventurer dans le tunnel ?
Que se serait-il passé si aucun enfant de la lune n'avait osé ?
Qu'est-ce qui a incité le 1^{er} enfant à sortir ? La lumière extérieure ! D'où vient-elle ?
Pourquoi le dernier enfant marche-t-il directement sur le ciel, sans hésiter, lui ? Et pourquoi les autres s'étaient-ils cachés quand ils l'ont entendu arriver ?
Pourquoi les autres lui font-ils signe de revenir avec eux ?
Pourquoi ne le fait-il pas ?
Y a-t-il de l'herbe, « en vrai », près de la lune ?



Activités physiques

Séances autour du trampoline :

- rebondir sur place (contrairement aux enfants de la lune) ou plus loin (comme eux), en fonction de la taille et/ou du nombre de trampoline/s.
- faire bouger la toile sans la quitter des pieds (comme le premier enfant de la lune, avant qu'il ne se mette à rebondir).

Livres ricochet

En honneur à Tomi Ungerer : *Jean de la lune*, un autre genre d'habitant lunaire... (Ed. L'école des loisirs, 1969).

Histoires en « voilà pourquoi », comme *La Baleine et son gosier*, de Rudyard Kipling (Ed. Père Castor Flammarion, 2008).

Des Milliards d'étoiles, Anthonin Louchard et Katy Couprie (Ed. T. Magnier, 1998)

2. VIIVI ET LEEVI – L'EXTRATERRESTRE

Tuula Pukkila, Finlande, 1997, 4 min, pâte à modeler

SUR LE FILM

La série de Tuula Pukkila

Viivi et Leevi sont deux personnages d'une série télévisée finlandaise en pâte à modeler réalisée par Tuula Pukkila entre 1998 et 2003.

Leevi est un garçon curieux qui aime faire la cuisine, peindre, jardiner... comme en attestent les objets visibles à l'écran dans le générique de début. Mais à chaque fois, il finit par se retrouver dans le pétrin. La seule qui puisse l'aider à s'en sortir, c'est sa grande sœur Viivi.

Tuula Pukkila a créé plusieurs séries d'animation parlante en pâte à modeler pour la télévision finlandaise YLE au fil des ans, comme *Taikuri Savinen* (1978) and *Lohikäärme Justus* (1986), un dragon !.



Viivi et Leevi a été conçu dès l'origine pour être distribué à l'étranger. Les films sont donc sans dialogues et la musique, les bruitages, y jouent un rôle majeur.

Rêve ou réalité ?

C'est quand Viivi s'endort qu'apparaissent les extra-terrestres... Visuellement, le contour de l'image est flou pendant toute la séquence... précisément le code des rêves, au cinéma (en bande dessinée, le contour de la bulle serait en forme de nuage).

Viivi a-t-il vu une soucoupe volante ou, plus simplement... une *étoile filante* ? Car tel est le titre original du film : « Tähdenlento » : « étoile filante », en finlandais.

PISTES D'ACTIVITES AUTOUR DU FILM

Des questions sur le film

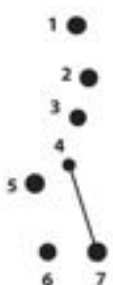
Que voulait regarder Viivi dans sa lunette, à l'origine ? (il a une carte des étoiles !)
Pourquoi les extra-terrestres sont-ils venus dans son jardin ? (Ils viennent remplir leur carafe d'eau !)
Que laissent-ils comme cadeau ? (Un diamant !) D'où vient-il ?
À quoi jouent-ils, dans le jardin de Viivi et Leevi ? Les enfants qui ont vu le film jouent-ils à ces jeux, eux aussi ?
Arrive Liivi en chemise de nuit (avec des étoiles et des soucoupes volantes !) avec son doudou, et Viivi se réveille. Que lui raconte-t-il ? Le croit-elle ?
Que trouvent-ils au sol ?
Était-ce donc un rêve... et si oui, comment expliquer la présence du diamant au sol ?



Fille ou garçon ?

Viivi est un garçon, Liivi une fille. Et les extra-terrestres ? Y a-t-il une distinction entre eux ? L'un est habillé en bleu, l'autre en rouge... et ils ont tous les deux un diamant sur leur costume. Est-ce que ça indique quelque chose sur leur sexe ? Le film permet d'interroger les représentations stéréotypées (ou non !) des enfants.

Relier les points de la Grande Ourse



On peut inventer d'autres constellations imaginaires ! Tracer des points et les relier.

Jouer avec des objets optiques

Manipuler des loupes, des jumelles... Se rendre compte que même une goutte d'eau modifie l'aspect d'un objet (c'est le cas dans *The First Thunder*, le dernier film du programme).

3. MOON DOG

Mathieu Guimond, Canada, 2017, 3 min

SUR LE FILM

Le réalisateur et le film

Le jeune réalisateur Mathieu Guimond a réalisé ce film dans le cadre de ses études à la Mel Hoppenheim School of Cinema, à Montréal (Québec), la plus grande université canadienne dédiée au film d'animation.

Dans l'un des nombreux festivals où le film a été sélectionné, l'accroche pour Moon Dog disait : « Ne ratez pas ce film d'animation expérimental et mystérieux ».

Mathieu Guimond avait déjà réalisé un film expérimental remarqué en 2014, *MTL Rush*, <https://vimeo.com/92285489> où, comme dans certaines parties de l'image de *Moon Dog*, il a travaillé directement sur la pellicule (encre, grattage...).



Sources d'inspiration

Un carton du générique de fin annonce : « Ce film est inspiré du travail de Walt Disney, Osamu Dezaki et Shichiro Kobayashi »

Le premier n'est plus à présenter. Les autres sont peut-être moins connus.

Le Japonais Osamu Dezaki (1943-2011) est un réalisateur de films et de séries d'animation qui est devenu très célèbre à la fin des années 70 avec la réalisation de séries à succès telles que *Rémi sans famille* (1977-1978).

Shichirô Kobayashi (1932) est un éminent directeur artistique dans le domaine de l'animation japonaise, responsable des décors. Il a souvent travaillé avec Dezaki.

Dezaki a marqué son temps par son procédé emblématique, les plans arrêtés (souvent réalisés à la gouache par Kobayashi) pour augmenter l'effet dramatique.

On retrouve dans *Moon Dog* un autre de ses effets très personnels : les plans en parallaxe. Deux (ou plus) décors situés dans des profondeurs de champ différentes se déplacent dans le même sens, mais pas à la même vitesse : plus l'élément de décor est éloigné, moins il se

déplace, comme dans la « vraie » vie, ce qui crée un effet de réalisme très caractéristique du travail de Dezaki.

Mathieu Guimond a réalisé ce film dans le cadre de ses études, avec un thème imposé : l'enfance. « Pour moi, explique-t-il, l'enfance évoque vraiment la nostalgie. C'est pour cela que je me suis inspiré de vieux films/séries que je regardais quand j'étais jeune. *Rémi sans famille* m'avait tellement marqué par son côté très mélancolique. Je voulais donc essayer de traduire mon thème de façon similaire, misant plus sur une atmosphère que sur un récit en tant que tel. (...) La feuille qui tombe à la fin, je dirais que ça représente le passage d'un état à un autre. Comme quand tu repenses à des étapes de ta vie et que tu te rends compte que le passé s'efface et que les choses changent. »

La lune et le chien

Le film commence avec un plan de l'espace et de la lune, peinte sur pellicule. On découvre ensuite le chien, dont le pelage est identique à la surface lunaire. Un autre plan dans lequel on les voit tous les deux achève de nous prouver qu'il s'agit bien d'un chien « de la lune ».

Puis le chien se met en route, avançant de gauche à droite de l'image, tandis que la musique monte et le soleil se lève... comme si le chien assurait par ses pas la rotation de la Terre. Et alors le décor disparaît et le chien endormi se fond dans le décor lunaire : n'apparaît plus que son contour jaune.

Cette allégorie de la fin de l'enfance laisse en fait le spectateur très libre de ses interprétations, uniquement guidé par ses sensations.



PISTES D'ACTIVITES AUTOUR DU FILM

Discussion

Ce film raconte-t-il une histoire ? Laquelle ! Il y a plein d'interprétations possibles !

En quoi le chien est-il une « créature fantastique » ?

Réalisations plastiques

Réaliser des productions à l'encre sur du plastique transparent, puis dessiner au feutre marqueur par dessus : des formes libres, un chien, la lune...

Image ricochet

On observera la dernière image du générique de fin de *Rémi Sans Famille*, en la mettant en parallèle avec le grand arbre sec qu'on retrouve dans *Moon Dog*.



4. HOP-FROG (Pryg Skok)

Leonid Schmelkov, Russie, 2012, 5 min

SUR LE FILM

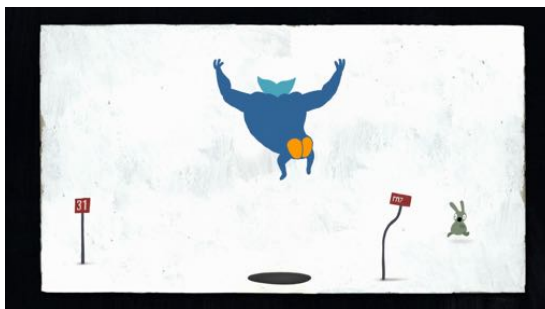
Le réalisateur russe Leonid Schmelkov (né en 1982) décrit lui-même son film comme une « observation non scientifique du comportement de créatures sauteuses. »

Il l'a réalisé alors que sa fille était bébé. Il n'avait le temps de travailler que le soir, aussi voulait-il faire un court métrage simple au niveau de la production. Un court métrage où il serait question d'amour, de séparation et d'amitié, traités de façon légère, drôle et absurde. Alors lui est venu l'idée des trous, qui convoquent l'idée de solitude : chaque personnage y vit seul... Heureusement, parfois, la communication se fait, comme entre le personnage rouge et le personnage vert, et alors naît une amitié – peut-être un amour...

Un film scatologique

Le film raconte la rencontre entre « Rouge » et « Vert », le début de leur amitié puis la disparition de « Vert »... parti quelques minutes aux toilettes !

Dans son film précédent, Leonid Schmelkov situait son décor dans un parc pour chiens, où ces derniers défèquent sans arrêt, leurs crottes étant ramassées par une machine poubelle mobile à trompe.



Dans *Hop-Frog*, un lapin crache dans un trou (celui de Vert, qu'il a surpris aux toilettes, hors champ), des créatures se tirent la langue et se tapent sur la tête à coup de poisson, un gros singe bleu fait exprès de se retourner pour qu'on le voie agiter son derrière... C'est un univers très régressif !

Le titre

« Hop-Frog » est le titre d'une chanson enfantine russe, « La chanson de la petite grenouille », où l'on retrouve le thème de la solitude :

*Les grenouilles chantent sur les nénuphars / En duos
Elles chantent toujours en chœur / Mais moi je chante tout seul / Quoi !*

« Hop-Frog » est aussi le titre d'une nouvelle de l'écrivain américain Edgar Allan Poe publiée en mars 1849 dans un journal bostonien, *The Flag of Our Union*. Elle fait partie du recueil *Nouvelles histoires extraordinaires* dans sa traduction en français : Hop-Frog y est un nain enlevé de son pays natal pour devenir le bouffon du roi. Il est boiteux et doit son nom à sa démarche sautillante particulière.

« Extraordinaires », « fantastiques »... Nous sommes bien dans le registre des films qui composent ce programme.

PISTES D'ACTIVITES AUTOUR DU FILM

Se rappeler les créatures visibles dans le film – les représenter – en inventer d'autres

De très nombreuses créatures peuplent ce film. Certaines sont de « vrais » animaux. Peut-on les lister ?

Pour s'aider, on pourra revoir le film : <https://vimeo.com/110000242>

Il y a notamment un bouledogue, un cochon qui crache un lapin (le seul à ne pas habiter dans un trou), un pingouin, un poisson bleu, un panda, un crocodile, une girafe (avec un bonnet autour de la tête), un lion...

Et puis il y a les autres, sorties de l'imagination du réalisateur !

Comprendre le fonctionnement du cinéma

En observant des illusions d'optique, des flip-books, des bouts de pellicule 35 mm (il n'en existe malheureusement plus beaucoup...), on peut commencer à éveiller les enfants au principe du cinéma : les images sont fixes, mais en les faisant défiler très vite, on a l'impression du mouvement.

Dans le film, le réalisateur s'amuse parfois à changer de cadre (il nous montre son effet de montage : il passe littéralement d'un plan – d'un cadre – à un autre), soit latéralement, soit en créant des raccords verticaux : le ténor (sorte de petite boule ronde bleue) est catapulté de son trou et se retrouve dans un cadre situé plus haut, puis il retombe dans un cadre situé plus bas (avant d'être mangé par le crocodile !).

Écouter et jouer avec la bande sonore

On pourra réécouter la bande son du film sans le regarder. En plus du piano (morceau composé par Tatiana Shatkovskaya-Eisenberg), on repèrera le bruit des sauts, leur régularité (ou non) et les autres bruits, en essayant de se remémorer quand ils interviennent.

On regardera ensuite le film en observant à quel moment apparaît le piano, à quel moment il s'arrête, reprend...

On pourra enfin regarder le film en coupant le son et essayer de le bruiteur.

5. L'ENFANT QUI VOULAIT VOLER

Felicitas Heydenreich, Daniel Hofman, Nina Pfeifenberger, Finlande, 2005, 5 min

Film réalisé en stop motion.

SUR LE FILM

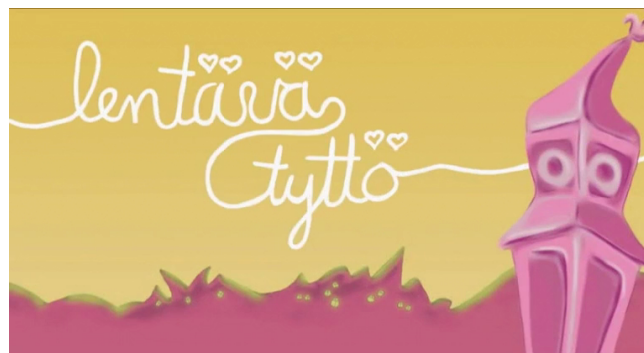
Un film à trois têtes et six mains

Le fait qu'il y ait trois réalisateurs pour ce film souligne à quel point le cinéma d'animation en stop motion est particulièrement long et difficile à réaliser. On peut se rendre compte de la méticulosité d'un tel travail en consultant les photos dévoilant ses secrets de fabrication du film sur : <https://www.behance.net/gallery/305468/LENTAEVAE-TYTTOE>

On réalise alors compte que la fillette « volante » a bien plus de six yeux pour pouvoir exprimer toute sa sensibilité !

Le titre du film

« Lentävä Tyttö » signifie littéralement « fille volante » en finnois. C'est lui qui s'affiche au début du film, de façon très « genré fille », avec son jaune et son rose pastel en plus des cœurs en guise de trémas. On reconnaîtra plus tard l'image du clocher tordu, autour duquel volera cette petite fille fantastique.



Un film à hauteur d'enfant

Dans la première scène du film, nous sommes des spectateurs volants qui entrons dans la chambre de la petite fille par la fenêtre. Ensuite, le film est réalisé à hauteur d'enfant, comme en témoigne la scène emblématique de la cuisine, filmée au niveau du plateau de la table.

C'est ce qui assure notre identification à la petite fille, encore plus quand nous regardons l'escalier à sa place (caméra subjective) et éprouvons sa sensation de vertige.



Un film expressionniste

Malgré ses couleurs chatoyantes, le film emprunte beaucoup à l'esthétique expressionniste avec le clocher de l'église tordu, la vision déformée de l'escalier, le contour de la porte de la cuisine très biscornue, la spirale encadrée dans le couloir, les ombres des oiseaux sur la maison, l'ombre de la fillette sur le mur de l'escalier, le tableau (vivant) de Dracula dans ce même escalier, qui compatit à la peine de la petite (il hausse un sourcil)...

Au niveau des bruits aussi, le film est inquiétant : grincement de la porte de la chambre de la fillette, tic-tac lourd de l'horloge dans l'escalier... Derrière la porte de la chambre de l'enfant, l'atmosphère est sinistre...



Un film dont nous sommes complices

Dans la cuisine, l'adulte qui n'a pas cru l'enfant lui a littéralement coupé les ailes – ce que suggère très bien la croix rouge dessinée sur la représentation de la fillette ailée. Et comme cet adulte ne l'a pas plus regardée, comme elle semble transparente à ses yeux... à la fin du film, elle découvre son nouveau pouvoir : devenir invisible.

Dans le dernier plan, elle réapparaît soudainement et nous fait un regard caméra, nous rendant ainsi complices de sa disparition ! Elle nous fait même signe de garder le secret de sa fugue, la dernière image l'emportant par une fermeture à l'iris.

PISTES D'ACTIVITES AUTOUR DU FILM

Des questions autour du film

Qu'est-ce que la fillette a donc de « fantastique » ?

Aimerais-tu avoir le pouvoir de voler ?

Que ferais-tu si tu avais le pouvoir d'être invisible ?

Pourquoi ne voit-on jamais la personne derrière son journal ? Qui cela peut-il être ?

L'initiale du prénom

Quel est le prénom de la fillette ? Le seul indice que nous ayons, c'est un « G » sur sa porte. En France, il y a peu de prénoms (sinon désuets) qui commencent par cette lettre-là... En l'occurrence, les réalisateurs ont appelé leur héroïne « Gilda ».

A partir de ce grand « G » en volume, on peut jouer avec les initiales des prénoms des enfants qui ont vu le film, en créer en pâte à mâcher d'aussi grandes que celle de Gilda !

Activités graphiques et artistiques

On pourra reproduire le papier peint de la chambre de Gilda.

On pourra utiliser la représentation d'un dialogue à l'aide d'un dessin dans une bulle de BD, comme dans le film, puis, avec les plus grands, écrire la phrase prononcée par le personnage.



Ecouter des instruments de musique

La bande musicale est composée de morceaux à l'harmonica et au banjo. On pourra la réécouter (le film est accessible sur internet à partir du lien précité), souffler dans un harmonica, écouter d'autres instruments à cordes et à vent...

6. FOR STARS

Anastasia Melikhova, Russie, 2013, 2 min

SUR LE FILM

La réalisatrice

Les deux derniers films du programme sont réalisés par la même très jeune femme, la russe Anastasia Melikhova.

On y trouve dans les deux une ode à la nature. Les deux films n'en sont pas moins différents dans leur esthétique et dans leur technique de fabrication.

Technique utilisée dans *For Stars*

Anastasia Melikhova a réalisé son film en papier découpé. Les silhouettes de ses personnages et les arbres coupés par le bûcheron sont ainsi constituées de plusieurs morceaux, pour pouvoir les articuler entre eux. La réalisatrice a ensuite scanné et animé ces morceaux découpés via Photoshop, puis elle a assemblé le fond (créé en numérique) et l'animation en utilisant un logiciel de montage. C'est la technique utilisée par Lotte Reiniger (illustration ci-dessous) notamment dans *Les Aventures du Prince Ahmed*, 1926 (illustration ci-dessous) qui, elle, n'avait toutefois pas accès à l'outil informatique, donc réalisait à la main les changements de positions de ses personnages.



Quant à l'œil de la grande créature-étoile, il est réalisé en numérique.

PISTES D'ACTIVITES AUTOUR DU FILM

Etablir des liens avec les autres films du programme

- avec *Moon Dog* : la matière du ciel à l'arrière-plan, dans *For Stars*, ressemble au coloriage sur pellicule de *Moon Dog*. Et à la fin du film, dans les deux cas, le jour se lève.
- avec *Les Enfants de la lune* : la créature-étoile porte elle aussi un long bonnet... mais une étoile en guise de pompon !
- avec *The First Thunder* : la première fois que l'on voit l'œil de Dame Nature se refléter sur le miroir, on croit qu'elle aussi est un cyclope.

Discussion sur le film

Comment voit-on que le bûcheron a peur ?

Comment s'appelle une créature qui n'a qu'un œil ?

Quel est le pouvoir de la créature fantastique ? D'où lui vient son pouvoir ?

Création de silhouettes articulées, tangram

Le film prête à fabriquer des silhouettes en papier noir découpé, voire à les faire s'animer en les photographiant dans diverses positions proches les unes des autres, puis en faisant défiler très vite sur un écran d'ordinateur, par exemple (c'est très simple en les mettant les unes après les autres dans un document Powerpoint).

On peut aussi créer des figures reconnaissables à partir de formes géométriques, notamment celles du Tangram.

7. THE FIRST THUNDER

Anastasia Melikhova, Russie, 2017, 5 min

SUR LE FILM

The First Thunder signifie « Le Premier Coup de tonnerre », celui qui marque la fin de l'hibernation et le réveil de la nature au printemps, nous emportant dans une danse joyeuse et tonifiante. Un coup de tonnerre qui marque l'avènement d'une nouvelle vie : le petit personnage tourné sur lui-même qui vivait au fond d'une grotte au début du film a gagné en légèreté (il a symboliquement perdu ses chaussures, ses gants et son bonnet en route) en même temps qu'il a découvert le bonheur de se laisser aller à l'aventure et à la beauté du monde.

Technique utilisée

La réalisatrice a réalisé les textures et les décors à l'arrière-plan à la main, puis les a scannés. Elle a aussi dessiné l'animation au brouillon, puis créé les « masques » de ces esquisses sur Photoshop. Elle a ensuite ajouté les textures elles-mêmes animées dans ces masques, puis l'arrière-plan.

Cette technique est visible dans le making-of réalisé par Anastasia Melikhova elle-même : <https://vimeo.com/267109305>

Film en écho : *Fantasia*

La combinaison « musique classique et film d'animation » à laquelle s'ajoute bien sûr la réussite esthétique et la dynamique du film fait inévitablement penser à *Fantasia* (1940), le troisième long métrage des studios Disney. Ce film, une expérimentation sans dialogue, avait pour but d'illustrer ou d'accompagner avec l'animation des thèmes de la musique classique. Huit extraits musicaux (dont deux dans le dernier film), joués par un orchestre symphonique, composent les sept séquences de ce dessin animé considéré par de nombreux auteurs et critiques comme une œuvre d'un genre nouveau, créant un pont entre les arts.

PISTES D'ACTIVITES AUTOUR DU FILM

Les miroirs

Le personnage du début se pâme devant sa propre image reflétée dans un miroir. On pourra réaliser des expériences avec des objets et des miroirs pour comprendre que :

- des matériaux réfléchissent la lumière ; d'autres non (ainsi, une cuillère en bois ne réfléchit pas la lumière alors qu'une cuillère en acier la réfléchit).
- l'image d'un objet n'est pas l'objet : l'image peut avoir / ne pas avoir la même taille que l'objet, l'image peut ne pas avoir la même forme que l'objet, l'image peut ne pas avoir la même orientation que l'objet, l'image peut être le symétrique de l'objet, l'image peut être démultipliée.
- certains objets peuvent se comporter comme des miroirs (ex. : plan d'eau, casserole en inox, cuillère en inox, boule du sapin de Noël, vitre, etc.).
- on peut dévier le trajet de la lumière avec un miroir.
- avec un miroir, on peut voir un objet situé derrière soi. Avec un miroir, on peut voir un objet caché derrière un autre objet.
- avec deux miroirs, on peut multiplier (faire plusieurs) les images d'un même objet.
- avec deux miroirs, on peut voir une image fixée dans son propre dos.

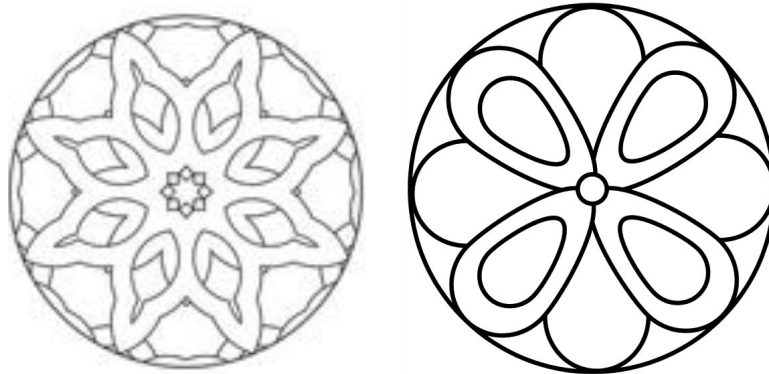
voir Eduscol :

http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Explorer/45/3/Ress_c1_Explorer_miroirs_456453.pdf

La symétrie

Le film propose une multitude de motifs symétriques (en l'occurrence une double symétrie, horizontale et verticale).

On pourra proposer des mandalas faciles à colorier.



On pourra aussi réaliser des pliages de grandes formes géométriques qui possèdent 1 axe de symétrie, ou 2, voire plus (un carré en a 4).

On pourra encore proposer aux plus grands de reproduire le symétrique d'une figure simple, en commençant par peindre une forme d'un côté d'une feuille puis observer son symétrique une fois qu'elle aura été pliée.

Films ricochets

Deux films de Norman McLaren pourront être mis en parallèle avec *The First Thunder* et même avec *For Stars*.

Le premier, coréalisé avec René Jodoin : *Sphères* (1969)

« Dans une sorte de jeu de mouvement, les réalisateurs font virevolter des sphères blanches dans un ciel coloré en mouvance. Ces sphères s'alignent, se groupent et se multiplient, entrant parfois en collision l'une contre l'autre. Au piano, Glenn Gould exécute des extraits du "Clavecin bien tempéré" de Bach et donne au film son rythme et l'allure qui le caractérise. » (site de l'ONF/NFB).

<https://www.nfb.ca/film/spheres/>

Le second : *Le Merle* (1959).

« Animation de papier découpé mettant en vedette un merle qui perd tour à tour son bec, son cou, son œil, ses ailes, ses pattes, et qui les retrouve en double et en triple, en suivant le rythme d'une chanson folklorique interprétée par le Trio lyrique. » (idem)

https://www.onf.ca/film/le_merle/ (la chanson commence à 1'30")

