

Mr CHAT et les SHAMMIES

Les Shammies est un programme réalisé par Edmunds Jansons (né et résidant en Lettonie) qui se compose de 6 épisodes d'environ cinq minutes chacun.

SOMMAIRE :

I AVANT LA PROJECTION

p.1 à 2

II PRESENTATION des HISTOIRES et PISTES d'EXPLOITATION

p. 2 à 13

III LE FILM D'ANIMATION

p. 13 à 15

I AVANT LA PROJECTION

1- OBSERVATION DE L'AFFICHE

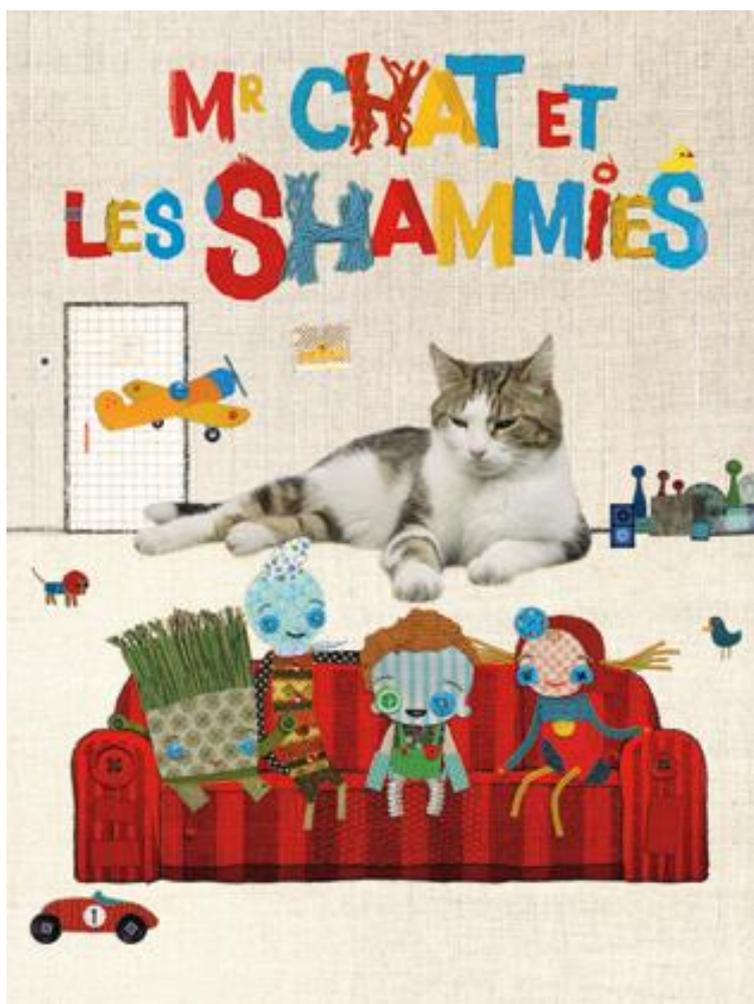
- Observer **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **image** (scène, personnage, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage ...) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif du film.

- Décrire ce qu'on voit :

La moitié supérieure de l'affiche a l'air en tissu (mur d'une pièce). En partant du haut, on découvre des lettres en fils, tissus, chaussette formant les mots : Mr CHAT ET LES SHAMMIES. Il y a plusieurs couleurs : rouge, jaune, bleu.

On voit un **vrai chat** couché sur le sol et différents jouets (avion, quilles...).

Dans la partie inférieure de l'affiche, **4 personnages** sont assis sur un canapé rouge : y a-t-il des filles et des garçons



(à vérifier pendant la projection : il n'y a qu'une fille Chaussette). Ils sont fabriqués avec des tissus, des fils, des boutons...

Ce sont les **Shammies** : ce mot désigne des tissus en anglais et en Lettonie (pays du réalisateur), le titre Lupatini veut dire tissus.

Le mot peut aussi être un raccourci de « chat-amis ».

Les 4 amis vont vivre des aventures, en compagnie de Monsieur Chat.

2- PREPARATION A LA SEANCE DE PROJECTION en rappelant les consignes nécessaires à un bon déroulement de cette séance : cf. Plaquette Ciné-enfants d'Atmosphères 53

II PRESENTATION des HISTOIRES et PISTES d'EXPLOITATION

Le générique de début des 6 histoires est toujours le même : on entend de la musique, les personnages déplacent des lettres pour écrire le mot Shammies ; le chat dit Miaou. Puis on voit le chat qui transporte sur son dos les 4 amis.



Les 6 histoires font intervenir les Shammies, personnages en tissus :

Soquette, la fille qui a une forme de chaussette.

Les trois garçons : Tricot, avec un vêtement tricoté et un foulard sur la tête ; Mouffi qui porte des moufles ; Coussinou qui a une forme de coussin à franges



1- Comment les Shammies prennent un bain

- **Histoire** : Mr. Chat est en train de se lécher et les Shammies lui demandent ce qu'il fait : il répond qu'il fait sa toilette pour être propre. Les 4 amis répondent qu'eux aussi veulent se laver : Soquette est toute sale, Tricot est plein de poussière et Mouffi est couvert de taches. Coussinou cherche sous son lit un masque de plongée puis gonfle une bouée, tandis que Mouffi souhaite se laver comme le chat. Coussinou descend l'escalier où il perd un canard de bain et entre dans la salle de bains. Tricot se dirige vers la salle de bains, mais il n'y entre pas car il entend un bruit et imagine un monstre : « une pieuvre (changement du graphisme de l'animation). Chaussette descend à son tour l'escalier et Tricot lui demande qui est le monstre qui fait « flic, flac, floc ». Mouffi est aussi interrogé. Il a le courage d'entrer dans la salle de bains et ressort en invitant les filles à le suivre : Coussinou compte

les gouttes d'eau qui tombent du robinet. Mouffi demande quand la baignoire sera remplie et Coussinou répond que ce sera l'année prochaine. Mr Chat arrive et demande pourquoi ils ne sont pas en train de patauger dans le bain. Il a apporté des serviettes propres. Les Shammies répondent qu'il n'y a pas assez de gouttes pour remplir la baignoire. « Vous êtes un peu bêtas parfois ; Il suffit d'ouvrir le robinet et l'eau coule ». Ils rient et se mettent en maillot puis plongent. Ils rient et nagent. Mr Chat baille et dit qu'il ne va pas prendre de bain aujourd'hui.

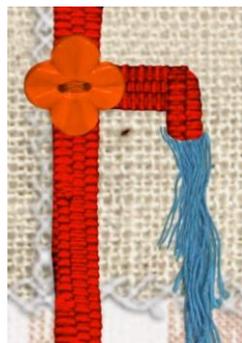
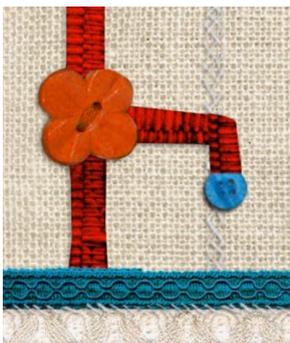
A la sortie du bain, chacun prend une serviette assortie à la couleur de son vêtement : rouge pour Soquette, jaune pour Mouffi, bleue pour Tricot et verte pour Coussinou. Soquette demande à l'eau du bain : « c'est laquelle ta serviette ? »

Mr Chat dit : « Vous êtes de petits bêtas tous les 4 ». Ils souhaitent bonne nuit et de beaux rêves à Mr Chat.

- Pistes d'exploitation :

- Restitution : Raconter l'histoire du bain (cf. pages 17 à 20 du dossier pédagogique des Film du Préau)

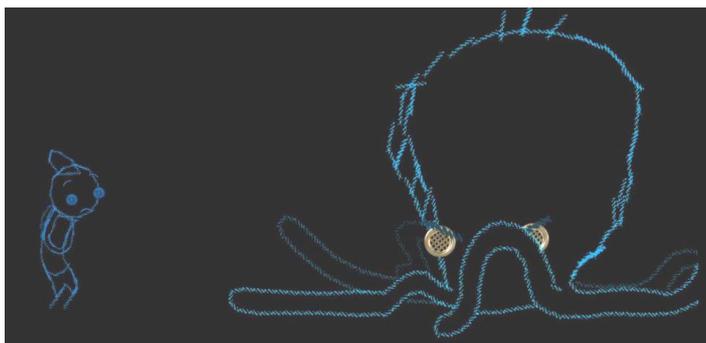
C'est la toilette du Chat qui est le point de départ. Ensuite, les amis se préparent, certains ont peur du bruit entendu dans la salle de bains. Ils n'arrivent pas à remplir la baignoire. Mr Chat leur donne la solution. Ils sont dans le bain et jouent. Mr Chat leur apporte leurs serviettes et il conclut la journée.



- La peur : devant la porte fermée de la salle de bains Soquette et Tricot ont peur à cause d'un bruit « flic, flac, floc ».

Tricot imagine la présence d'un monstre : une pieuvre, avant de se rendre compte que ces sont les gouttes d'eau qui font ce bruit.

Les enfants peuvent dessiner le « monstre » qu'ils imaginent dans leur chambre, le grenier ou le sous-sol...



- Les serviettes : leur couleur est assortie au maillot de bain de chaque personnage.

2- Comment les Shammies se marient :

- **Histoire** : Ils jouent avec des dés au jeu « Serpents et échelles » (sorte de jeu de l'oie où on avance du nombre de points indiqués par les dés et on peut monter ou redescendre par des échelles). Soquette a fait plusieurs doubles avec ses dés et Mouffi râle. Soquette fait un double 6, mais elle tombe d'une échelle et perd. Du coup, Soquette n'a plus envie de jouer. Elle dit qu'elle a envie de se marier. Coussinou voudrait qu'elle se marie avec lui pour lui donner à manger : Soquette trouve que ce serait ennuyeux de le faire du matin au soir. Mouffi lui propose, à son tour, de se marier avec elle pour se bagarrer : elle n'en n'a pas envie. Mouffi dit qu'il va se marier avec Coussinou et ils se bagarrent : pif, paf, pouf. Soquette se demande avec qui elle va se marier et Tricot propose avec lui : il lui dit qu'il va lui raconter une histoire. Il commence : « Il était une fois un héros avec un foulard de couleur (lui), une belle épée et un cheval ... très beau et très courageux... ». Il invente un combat avec un dragon... Mais Soquette ne l'écoute pas et trouve cela ennuyeux. Elle s'en va. Puis elle dit que c'est avec le chat qu'elle veut se marier et les 3 autres le veulent aussi. Ils jouent à la corde avec la queue du chat. Mr Chat leur dit : « Ce que vous pouvez être bêtas parfois. »

On entend une chanson sur les mariés : ce sont des couples loufoques.

La maison a épousé la souris
Et le chat épousé le lit.
La boîte et le renard se sont aimés.
Qui seront les prochains mariés ?

Le chien, la grenouille,
Le pont, le frigo
Le camion, le canard
Ensemble !

Lorsqu'on fêtera tous ces mariages,
On invitera notre voisinage.
Mais, à propos, sais-tu déjà
Aux bras de qui on dansera ?

La maison, la souris,
Le chat, le lit,
La boîte, le renard,
Ensemble !

La maison, la souris,
Le chat, le lit,
La boîte, le renard,
Ensemble !

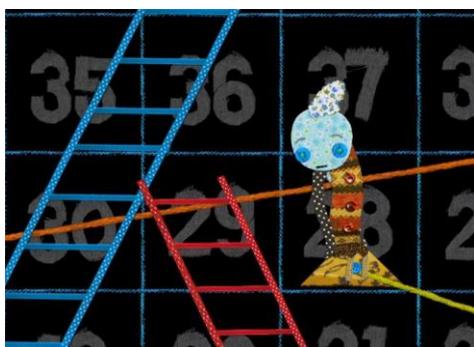
Le chien, la grenouille,
Le pont, le frigo,
Le camion, le canard
Ensemble !

Les Shammies font la farandole et passent sous le chat. Fin

- **Pistes d'exploitation** : cf dossier pédagogique des Films du Préau p. 21 à 24

- Raconter l'histoire : Tant que Soquette gagne au jeu de dés, elle veut continuer. Mais quand elle perd, elle ne veut plus jouer. Elle trouve un autre jeu : se marier. Les 3 garçons vont se proposer successivement comme maris mais elle trouve leurs propositions ennuyeuses. Elle décide qu'elle veut se marier avec Mr Chat ! Finalement, elle dit qu'elle veut jouer à la corde à sauter.
- La chanson : essayer de réécouter les paroles de la chanson et de retrouver les différents « couples ». cf. Dossier Karaoké des Films du Préau

On peut chercher des exemples, chez les animaux, de « vrais » couples : poule/coq ; jument/cheval



3- Comment les Shammies se soignent :

- **Histoire** : Mr Chat ronronne. Les Shammies regardent un album (on voit des éléments collés : papiers de bonbons). Mouffi éternue et dit qu'il a mal à la gorge. Tous touchent son front : il est brûlant. Mr Chat arrive et dit qu'il a entendu quelqu'un éternuer. On lui répond que Mouffi a un rhume et de la fièvre. Mr Chat fait le docteur : il demande à Mouffi d'ouvrir grand la bouche et faire : aaaaaaaa... Mr Chat dit à Mouffi qu'il va être obligé de se mettre au lit et qu'il va lui préparer de la tisane. On voit la bouilloire chaude. On entend une chanson :

L'hiver et ses flocons neigeux
Virevoltent dans le vent froid
Un docteur si merveilleux
Te prescrit une tisane de joie !

Un docteur si merveilleux

Te prescrit une tisane de joie ! Une tisane de joie !

Soquette propose de s'occuper de Mouffi : elle apporte la tisane et un bonbon qui guérit. Tricot fait semblant de tousser et dit qu'il a mal à ses petits points blancs et ses losanges. Quand Soquette apporte un bonbon à Mouffi, Tricot et Coussinou en veulent aussi : Coussinou dit qu'il est tout gonflé et que sa frange est emmêlée. Soquette court et apporte plus de bonbons. Mais elle éternue à son tour. Mr Chat demande qui va s'occuper d'elle et les 3 autres acceptent de le faire. Mouffi apporte la tisane. On entend la suite de la chanson :

Bien au chaud dans ton duvet, des contes de fées pour t'aider.

Le meilleur remède pour guérir, c'est la douceur d'un joli sourire.

Ils sont tous contents. Mr Chat dit : « Quels bêtas ».

- **Pistes d'exploitation** : (cf. pages 25 à 27 du dossier pédagogique des Films du Préau)

- Raconter l'histoire de Mouffi qui a un rhume. Le docteur est Mr Chat : il prescrit de boire de la tisane et de manger des bonbons qui soignent. Soquette s'occupe bien du malade. Mais les autres sont un peu jaloux et veulent aussi des bonbons. Finalement Soquette attrapera le rhume et ce seront les autres qui la soigneront.

On peut penser que même Mouffi n'est pas vraiment malade car Mr Chat n'ordonne pas de donner des médicaments, mais des bonbons. On voit que tous les Shammies ont besoin qu'on s'occupe d'eux.

- La tisane : expliquer ce que c'est et quelles plantes peuvent être utilisées : Tilleul, Camomille, Thym, Menthe, Verveine...



- La chanson : essayer de réécouter les paroles : cf. Karaoké des Films du Préau.

La chanson parle d'une tisane de joie et de la douceur d'un joli sourire.

4- Comment les Shammies rangent leur chambre :

- **Histoire :** Mouffi a sorti beaucoup de jouets. Soquette a retrouvé ses lunettes. Mouffi cherche sa corde à sauter, qui est coincée derrière la bibliothèque. Il faut l'action des 4 amis pour décoincer la corde à sauter que Mouffi range. Mr Chat qu'il est impossible de rentrer dans la chambre et d'y poser les pattes. Il dit qu'il serait mieux de ranger mais ils proposent de ranger plus tard et de jouer maintenant. Mr Chat dit : « Bon d'accord. Jouons à ranger en devinant à quel endroit vivent les choses ». On entend la chanson :

La casserole vit dans la baignoire.
Les raquettes se cachent dans notre lit
Nos crayons se plaisent sous le séchoir !
La colle s'incruste sous le tapis...

Dans les crêpes, nos chaussures finissent
Où sont nos skis, ils sont perdus !
On ne retrouve plus rien du tout
Et même ma pantoufle a disparu.
La maison est sens dessus dessous !

A nous de trouver au moins
La juste place pour chacun !

A nous de trouver au moins
La juste place pour chacun !
A nous de trouver au moins

Dans le coffre à jouet du dentifrice

Et nos mitaines à la corbeille.
Dans le hamac les plats sommeillent.

La juste place pour chacun !

Ils commencent à ranger : la poêle dans la cuisine, l'araignée dans le grenier, les raquettes et les skis dans la cave (au revoir l'hiver).
Tout est rangé. Mr Chat dit : « Ce que vous pouvez être bêtas les Shammies.
Fin



- **Pistes d'exploitation :** (cf. pages 28 à 31 du document pédagogique des Films du Préau).

- Raconter comment Mr Chat a trouvé un moyen pour que les Shammies rangent leur chambre : il leur propose de jouer à ranger en devinant où vivent les choses. Ils ont joué et, en même temps rangé leur chambre. Il y avait beaucoup de jouets par terre : le masque de plongée, la bouée et le bateau, le jeu de l'échelle, vus dans les histoires précédentes ainsi que d'autres jouets... Quand ils retrouvent des jouets, ils jouent avant de ranger.



Les enfants peuvent dire s'ils aiment ranger leur chambre et comment ils font.

- La chanson : retrouver les paroles (cf. Karaoké des Films du Préau).

5- Comment les Shammies jouent à cache-cache :

- **Histoire :** Tricot livre une histoire d'un géant qui vivait sur une île magique. Les autres jouent à attrape-moi Coussinou. Comme cela le dérange, Tricot va lire dans la cave. Coussinou propose de jouer à cache-cache. Ils veulent tous les trois jouer à sa cacher, mais pas à chercher. Ils demandent à Mr Chat de chercher. « Ce que vous êtes bêtas, pour se cacher il faut déjà chanter une comptine » dit-il. Soquette chantonne : « Dans une maison, dans une grotte, un souterrain ou une île magique... L'un pour se cacher, l'autre va le chercher, et bientôt va le retrouver ! » « Vite, allons nous cacher ».

Chanson :

Dans une grotte ou une maison,
Ensemble nous nous cachons
Venez courir avec nous
On disparaît et on joue.
Comme une puce, comme une souris,
Venez sans faire de bruit.

« Prêts ou pas, me voilà » dit Mr Chat. Coussinou entre vite dans la cave où il fait noir. Il bute car il voit le titre du livre sur le géant. Il ressort vite car il a peur, juste devant Mr Chat qui dit « trouvé Coussinou ». Puis Mr Chat trouve Soquette cachée sous la table. Coussinou voit Mouffi sous le lit et le Chat le trouve aussi. Il pense qu'il a gagné car c'est le dernier trouvé. Mais Mr Chat se demande où est Tricot. Ils pensent qu'il a dû trouver une très bonne cachette. Le Chat abandonne la recherche. Ils appellent Tricot : « C'est toi qui a gagné ». Il sort de la cave et dit qu'il ne jouait pas mais qu'il était plongé dans son livre.

Chanson :

Comme dans un livre magique,
Aux histoires fantastiques,
Où se cachent les bibelots,
Et tous les rêves les plus beaux.
Par ici, ou bien par-là,
Le chat ne les trouvera pas.

« Quels petits bêtas vous êtes, les Shammies ! » dit Mr Chat. Fin.

- **Pistes d'exploitation :** (cf. pages 32 à 35 du dossier pédagogique des Films du Préau).

- Raconter cette partie de cache-cache où c'est Mr Chat qui cherche les Shammies qui se cachent, sauf Tricot qui s'est mis dans un coin tranquille de la maison pour lire.



Soquette explique bien à Mr Chat comment jouer : « Monsieur Chat, nous, on va tous se cacher dans la maison et toi... tu comptes... et tu essaies de nous retrouver, d'accord ? »



- La chanson : essayer de retrouver les paroles. Elle est en 2 parties.

6- Comment les Shammies construisent une maison :

- **Histoire** : Mr Chat dort. Les Shammies arrivent en faisant « Chut ». Ils appellent Mr Chat et il répond qu'il est en train de lire. Les Shammies ont quelque chose à lui dire : On voudrait avoir un animal de compagnie. Est-ce que c'est possible ? Mr Chat répond : « Est-ce que vous savez qu'un animal de compagnie demande beaucoup d'attentions ? Un animal a besoin de nourriture. ». Ce à quoi Coussinou le gourmand répond : « Aucun problème, on lui en donnera ». Mr Chat soulève une autre question : « Où va-t-il vivre ? » Mouffi, l'entrepreneur, l'enthousiaste, rétorque aussitôt : « Dans une maison ! Nous, on va lui construire une maison rien que pour lui. Allez, on y va ! »

Chanson :

Un animal de compagnie,
Un chat, un chien, une p'tite souris !
Ils font la joie de chaque maison,
Le bonheur des filles, des garçons.

Certains gazouillent, d'autres aboient,
Volent ou courent très vite parfois
Ils sont nos meilleurs amis
Nos animaux de compagnie.

Qu'ils aient des pattes ou des ailes,
Un bec comme la tourterelle,
Des nageoires ou le poil doux,
Donnons-leur de l'amour, surtout !

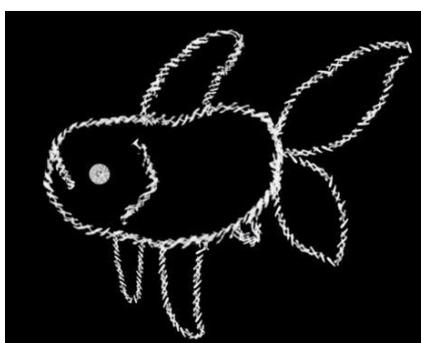
Certains gazouillent, d'autres aboient,
Volent ou courent très vite parfois
Ils sont nos meilleurs amis
Nos animaux de compagnie.

Soquette enveloppe une chaise avec du tissu ; Tricot fait une grande pyramide ; Coussinou remplit un aquarium ; Mouffi fabrique un toboggan. Mr Chat vérifie : Mouffi dit que l'animal aura de la place pour courir ; Soquette explique que le bébé aux poils tout gris n'attrapera jamais froid dans une petite maison bien chaude ; Coussinou parle d'une grande piscine et Tricot d'une tour très haute pour un oiseau. Ils découvrent alors qu'ils veulent un animal de compagnie différent : oiseau, souris, poisson, chien. En courant, Mouffi fait tomber la tour de Tricot et toutes les maisons sont cassées. « On n'aura pas d'animal ; Qui va-t-on nourrir ? De qui va-t-on s'occuper et prendre soin ? ». « Ce que vous pouvez être bêtas parfois » dit Mr Chat ; « Regardez, je suis là, moi ». Les Shammies répondent : « On a un chat. C'est Mr Chat ». Ils l'entourent. Soquette décore sa queue. Ils rient. Fin.

- Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire. Les Shammies veulent un animal de compagnie alors qu'ils en ont déjà un : Mr Chat. Ils veulent chacun un animal différent donc ils construisent des maisons différentes : les décrire ainsi que l'animal souhaité.

Les enfants peuvent dire s'ils ont un animal de compagnie ou s'ils souhaitent un et lequel ?
Le dessiner.



➤ La chanson : cf. karaoké des Films du Préau.

7- Caractéristiques communes des 6 histoires :

➤ Les personnages :

- Décrire les 4 Shammies et leur caractère.

Les Shammies sont quatre drôles de petites créatures en tissu, laine et autres textiles multicolores qui vivent avec un chat. Ils ont des yeux en boutons, portent un prénom en rapport avec ce qu'ils portent et ont chacun leur propre caractère...

- **Soquette** est le seul personnage féminin des Shammies. Elle porte une robe en forme de petite chaussette et a des grandes couettes. Bavarde, elle pose des questions, commente les situations et se montre un peu directive. Très joyeuse et dynamique, elle se comporte comme la grande et est toujours partante pour proposer des activités et jouer, même si elle est mauvaise perdante...

- **Tricot**, au physique longiligne, porte un pull sans manche tricoté à la main et arbore sur le haut de la tête un petit foulard fleuri. Son imagination lui fait voir des monstres et des dragons un peu partout ; il adore lire et raconter des histoires. Personnage un peu lunaire, il s'isole parfois du groupe pour un peu de tranquillité.

- **Mouffi** porte des moufles en toutes circonstances (sauf quand il prend son bain !). C'est le plus courageux des Shammies : il ose aller à la rencontre du monstre de la salle de bains ou ramener l'araignée au grenier. Il aime bien épater les autres et adore « jouer » à la bagarre.

- **Coussinou** a la forme d'un oreiller ou d'un coussin avec des franges. Il est patient, tranquille et observateur et peut même rester des lustres à compter les gouttes d'eau qui tombent. Discret et un tantinet peureux, il ne s'aventure pas dans des situations à risque...

• Le chat :

- **Monsieur Chat** est un vrai chat ! C'est un peu l'ange gardien des Shammies...

Même quand il dort, il garde un œil sur ses colocataires et est toujours là pour répondre à leurs questions sans jamais être didactique ni sévère. C'est un sage qui comprend les plus petits. À l'inverse des Shammies qui sont très vifs, Mr Chat est nonchalant. Il se montre taquin quand il leur dit qu'ils sont un peu bêtas : ils ne savent pas remplir la baignoire ; veulent se marier avec lui ; font semblant d'être malades ; gagnent à un jeu sans le savoir ; veulent un animal domestique alors qu'il est avec eux.



➤ **Les objets :**

Le canard de bain jaune apparaît dans les 6 histoires. Les quilles sont dans tous les génériques de fin.

D'autres objets sont présents dans plusieurs histoires : le jeu Serpents et échelles dans les épisodes « se marient et « rangent leur chambre » ; la petite voiture rouge aussi... la bouilloire est visible dans l'épisode « se soignent »

☞ Chercher d'autres exemples.

La taille des objets change en fonction du cadrage : du gros plan au plan large ou à l'arrière-plan.



➤ **La maison :**

On en voit différentes pièces : le grenier, la cave, le coin jeux, le coin cuisine, le coin chambre, la salle de bains ainsi que des meubles : la bibliothèque, la penderie, les lits superposés ...

☞ Les décrire et essayer d'imaginer et de dessiner leur maison.

☞ Et la maison des enfants ? : comparer



- ☞ Et où habite Mr Chat : dans la même pièce qu'eux ? Non, dans une autre, qu'on ne voit jamais mais dont on entend parler dans Comment les Shammies rangent leur chambre, quand Mouffi dit à Monsieur Chat : « Il n'y a pas un endroit libre où ranger ma corde à sauter. En attendant, je peux peut-être la laisser dans ta chambre.

III LE CINEMA D'ANIMATION

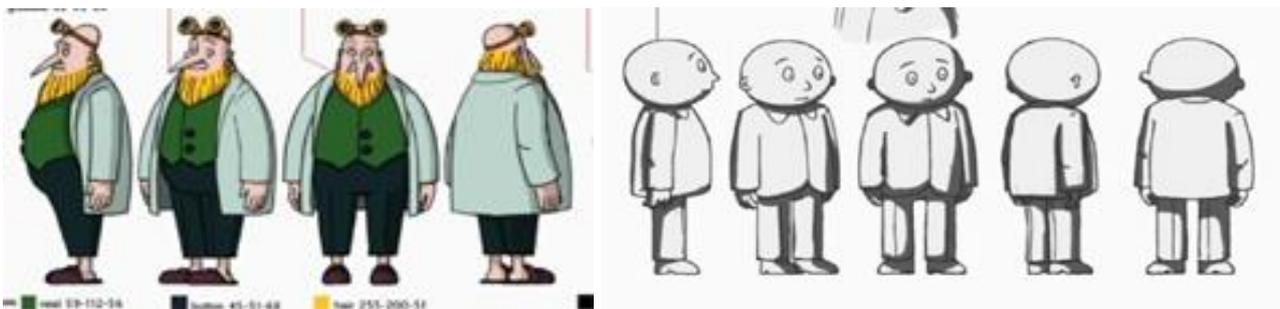
1- Fabrication d'un film d'animation :

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites : ici pour le film d'animation « Gros pois et Petit point »



Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés le représentant de face, de profil, de trois-quart, de dos, en entier ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des feuilles de model-sheets.



Exemple : personnages du film d'animation « Jean de la lune ».

Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Ces dessins serviront de base aux décorateurs pour la création des décors. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.

L'animation est réalisée par différentes équipes : l'animateur esquisse au crayon les positions extrêmes du mouvement, des intervallistes comblent les espaces entre chaque dessin en suivant les indications de l'animateur. Plusieurs animateurs interviennent dans un même dessin animé. Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rhodoïd

transparentes ou cellulos (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulose en utilisant de la gouache acrylique. Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette technique. Les dessins sont scannés dans l'ordinateur, puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique.

La prise de vues : elle se fait sous caméra verticale qui filme les celluloses posés sur le décor, image par image, avec parfois, en plus, des effets spéciaux. Il est possible de superposer plusieurs celluloses. Les dialogues, les bruitages et la musique sont ensuite mixés à l'image au moment du montage final.

Le film est vérifié sur une table de montage.

Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet.

On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

- L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra.

On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes...

- L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

2- L'animation dans le programme « Mr Chat et les Shammies »

- **Techniques d'animation** : 2D et incrustation du chat

- Le film sur les Shammies n'a pas été réalisé en « stop motion » classique, comme on pourrait le croire de prime abord. Sa fabrication, composite, mêle différentes techniques.

Première étape : de nombreux tissus de matières et de couleurs différentes, des boutons, des fils, des rubans, des dentelles et beaucoup d'autres objets sont photographiés – l'utilisation de ces matériaux doux et très colorés permettant aux jeunes spectateurs de se plonger dans un univers rassurant, à l'image d'une maison de poupées.

Ensuite, les animateurs utilisent la même technique que celle employée pour l'animation d'éléments découpés, en recourant toutefois ici à l'ordinateur : ils pratiquent donc le « digital cut-out » combinant et travaillant toutes ces photos numérisées pour créer les personnages des Shammies ainsi que tous les décors et tous les accessoires.

« Mr Chat et les Shammies » est donc fabriqué à partir de juxtaposition d'aplats de photographies, autrement dit en deux dimensions : 2D

Dans un autre film d'animation « Le petit chat curieux » (de Goda Tsunéo, Japon, 2009) une chatte fabrique aussi ses personnages en tissu et avec des boutons. Puis elle les filme en stop-motion avec une caméra.



- L'autre originalité de ce film d'animation est de faire apparaître, au milieu de ces personnages fabriqués en tissu, un VRAI chat en chair, en poils et, lui... en trois dimensions. Il a été filmé en prises de vues réelles puis incrusté à l'image. Ce gros matou à

la fourrure épaisse, qui ressemble un peu à une grosse peluche, est l'animal de compagnie rêvé que les enfants ont envie de caresser – il leur apporte d'ailleurs beaucoup de douceur.

- La bande son et les chansons

La bande son du film a aussi été travaillée pour s'adapter aux plus petits. Les voix des personnages sont des voix d'enfants très jeunes et non des adultes prenant des voix d'enfants. Les bruitages ou effets n'envahissent pas la bande son ; au contraire, ils laissent la place à de jolies musiques douces et à des chansons très courtes, chantées un peu comme des comptines. Les chansons sont de Mathieu Meunier.

On se demandera alors si les « vrais » chats parlent. Non, bien sûr.

Et si les chats ne parlent pas... comment se fait-il que Monsieur Chat parle, dans le film ?

Tout simplement parce que c'est, justement, un personnage de film, et que l'on peut tout faire, dans un film, même faire parler les chats, même créer des personnages de petites filles et de petits garçons qui ne ressemblent pas à ceux que l'on voit dans la « vraie » vie.

- Le réalisateur Edmunds Jansons

Né en 1972 à Saldus en Lettonie, Edmunds Jansons étudie les arts du spectacle à l'Académie de la Culture de Riga, puis la réalisation de films d'animation à l'université du cinéma de Moscou. Il fonde en 2002 le studio d'animation Atom Art pour lequel il travaille en tant que designer graphique et cinéaste. Il réalise neuf films courts d'animation : *Choir Tour* et *International Father's Day* (2012), *Isle of Seals* (2014) et la série *The Shammies* (2014-2015). Il est également illustrateur de livres pour enfants.

RESSOURCES :

Site : <http://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=sha>

Avec des documents à télécharger : affiche, dossier de presse ; document pédagogique de 42 pages (il y a aussi des références de livres) ; karaoké de certaines chansons...



Dossier préparé par Nicole Montaron. Atmosphères 53. Avril 2018.