

L'ogre de la taïga

Durée: 52 minutes, 2013, version française

4 films d'animation.

SOMMAIRE:

I Avant la projection II Les histoires et les pistes d'exploitation III Les 4 histoires : contes russes, personnages, lieux, animation, procédés cinématographiques p. 1 p. 2 à 10

p. 11 à 14

I AVANT LA PROJECTION

1- Etude de l'affiche : Qu'y voiton ? Qu'est ce que cela suggère ? Les couleurs

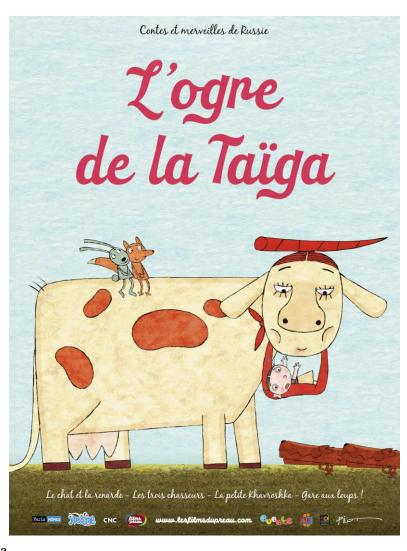
Observer **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **image** (scène, personnage, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage ...) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif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

Le fond de l'affiche est bleu ciel.

Au-dessus du titre, on lit Contes et merveilles de Russie.

Le titre « L'Ogre de la Taïga » est écrit en rouge en haut de l'affiche. La taïga est une forêt de conifères en Russie.

Sous le titre, on voit une vache qui porte 2 petits personnages (un lièvre et un renard) sur son dos. Une petite fille est installée dans une sorte de foulard rouge sous la tête de la vache. C'est Khavroshka.



Dans l'herbe représentée sous la vache, on peut lire le nom des 4 courts-métrages : Le chat et la renarde ; Les trois chasseurs ; La petite Khavroshka ; Gare aux loups.

2- La bande annonce permet d'avoir un aperçu des histoires et des personnages.

3- Consignes pour un bon déroulement de la séance de cinéma :

LES RÈGLES DU JEU

« Dans une salle de cinéma, il fait noir, l'image est grande, on entend bien, les fauteuils sont confortables et « je fais le vide » juste avant d'entrer : je ne suis ni à l'école, ni à la maison.

Dans un cinéma, on ne peut pas changer de film ou le prendre en cours de route et attendre la publicité pour aller faire pipi, on ne peut pas se déplacer, ni manger, ni boire, ni faire du bruit pendant le film... Je peux rire, pleurer, avoir peur, être ému et ne pas tout comprendre du premier coup. Après la projection, j'évite les jugements brutaux et trop rapides. J'essaie d'abord de retrouver tout ce que j'ai vu, entendu, compris. J'ai absolument le droit de garder pour moi les émotions très personnelles que j'ai ressenties, et mon interprétation du film, même si ce n'est pas celles des autres. »

II HISTOIRES et PISTES D'EXPLOITATION

1- Le chat et la renarde de Konstantin Bronzik

- Résumé :

Après avoir fait plein de bêtises dans la maison, un chat est abandonné dans les bois par son maître. Il fait la connaissance d'une renarde. Pour obtenir d'elle le gîte et le couvert, il lui fait croire qu'il est le gouverneur de Sibérie. Elle décide alors de présenter son mari aux gros animaux de la forêt : loup, sanglier, ours en leur faisant croire que son mari, le gouverneur pourra les manger s'ils n'apportent pas de nourriture. Ainsi, la renarde et le chat peuvent faire un festin tous les jours!

-Histoire détaillée :

Générique de début : Une voix off dit : « Je vais vous parler de la Russie : emblème, drapeau, capitale Moscou sur la rivière Moskova. Autre ville : fabrication du beurre, dentelle, travail sur le bois, le métal. » La voix off parle aussi du Père Noël, des Contes russes et de la montagne des joyaux. »

Dans une maison, un chat chasse les souris, mais il fait des bêtises : renverse des choses, casse des pots de confiture, boit le lait dans une jarre : c'est un chenapan et un goinfre... Son maître, un moujik, décide de le perdre dans la forêt : il l'enveloppe dans sa veste et pénètre dans la forêt. Mais, là, il se fait peur et part en courant abandonnant son baluchon.

Une renarde qui passait par là décide d'emporter le baluchon contenant le chat vers sa maison et le baluchon, secoué par le chat, se défait : la renarde découvre le chat habillé dans la veste du moujik. Ils se regardent avec, à la fois, peur et intérêt. La renarde dit : « Qui es-tu, je n'ai jamais rencontré une créature pareille ! » Le chat répond : « Je suis Mistigri Ivanovitch, envoyé des forêts de Sibérie pour être votre gouverneur.». La renarde lui demande de l'épouser. Il accepte et ils retournent dans la maison où ils dinent et font la fête. Pendant la nuit (la lune brille), le chat poursuit une souris et tout est désordre dans la maison et il a une patte prise dans une tapette à souris.



Le lendemain, la renarde part en forêt cueillir des champignons. Elle rencontre le loup qui s'étonne de cette cueillette et elle lui dit que c'est pour son mari, le gouverneur. Il demande à le rencontrer, elle

accepte s'il apporte des friandises, des poissons et de la viande et s'il se cache s'il ne veut pas être mis en pièces. Elle rencontre ensuite un sanglier alors qu'elle ramasse des glands, puis un ours qui cueille des framboises. Tous les deux demandent aussi à rencontrer le gouverneur et elle leur fait la même réponse en faisant encore croire que son mari est très fort. Elle revient dans sa maison et le chat avale gloutonnement le contenu du panier qu'il recrache ensuite. Elle lui dit que les gros animaux de la forêt vont leur apporter de la nourriture car ils veulent le voir.

Ils amènent un tas de victuailles et, comme ils ont peur du gouverneur, ils envoient le lièvre prévenir la renarde. Le chat est effrayé, mais la renarde le traîne vers la nourriture. Elle dit, en parlant très fort : « Vous allez manger des choses, mais si cela ne vous plait pas, vous pourrez manger ceux qui vous les ont apportées ». Le chat dévore tout puis la renarde dit au loup, au sanglier et à l'ours, qu'il n'y en a pas assez et ils se font peur mutuellement.

Tous les jours, les gros animaux de la forêt apportent de la nourriture et le chat et la renarde se régalent à leurs dépends.

- Pistes d'exploitation:

Raconter l'histoire en retrouvant les principaux personnages : le moujik, le chat, la renarde, le lièvre, les 3 gros animaux de la forêt : le loup, le sanglier, l'ours. Décrire leurs relations. Pourquoi le chat met-il un bouton devant son œil ? Pour quoi les 3 gros animaux ont-ils peur du chat ? Retrouver ce qu'à dit à chacun la renarde dans le cas où le chat serait en colère : mettre en pièces, écraser, manger...

Grâce à sa ruse, la renarde assure un bon repas tous les jours. Cf. l'expression « rusé comme un renard ».

On peut se référer au comportement du renard face aux poules dans le « Roman de Renart ».



Retrouver les différents lieux: la maison du moujik, la forêt, la maison de la renarde, les endroits où se cachent lièvre, loup, sanglier, ours...





Montrer que c'est un conte : cela commence par « Il était une fois » Comparer avec un autre conte qui se passe dans une forêt.

C'est un film d'animation : cf. paragraphe III











Dessins des personnages de l'histoire avant animation

2- Les trois chasseurs de Sergeï Merinov

- Résumé:

Trois chasseurs, attrapés par le géant de la forêt, doivent raconter chacun leur tour une histoire au sujet d'un animal sans jamais prononcer son nom. Ils auront la vie sauve seulement si le géant ne trouve pas l'animal dont il s'agit...

- Histoire détaillée :

Générique de début : La population de la Russie est composée de 128 nationalités.

Un chasseur et son chien courent après une proie, mais ils tombent dans un trou. <u>Le titre</u> apparait « Les 3 chasseurs » En fait, ils sont trois chasseurs capturés par le géant de la forêt : ils sont dans son ventre. On voit plusieurs paires d'yeux dans le noir. Ils allument la lumière. Une voix dit alors : « Vous auriez pu vous présenter (3 portes s'ouvrent et on voit les 3 chasseurs). La voix demande : « A qui ai-je l'honneur » ? Ils répondent qu'ils sont trois chasseurs et questionnent : « Et toi, qui est tu ? » Il répond : « Je suis le chasseur de chasseur, le géant de la forêt, j'ai déjà 1000 ans. Je vous ai à déjeuner : entrée, plat et dessert ». Il rit. « Attends, attends, dit le chasseur du milieu, tu cuisines bien au moins ? » « On pourrait peut-être s'arranger ? » dit celui du milieu. « Ben ouais » dit celui de droite. Le géant répond : « Ce repas ne vous rien ? Alors racontez-moi, chacun à votre tour, un conte au sujet d'un animal sans jamais prononcer son nom ». Ils auront la vie sauve seulement si le géant ne trouve pas l'animal dont il s'agit…

Le premier parle d'un animal avec 4 pattes et une queue ; très froussard puisqu'il a même peur de son ombre. L'animal part vers la mer en sautillant avec l'intention de se noyer. Arrivé là-bas, la voix off dit qu'il y a des « moutons » sur la mer, mais, en fait ce sont des vraies brebis sur la plage qui avaient peur de l'animal. Il est pris d'un fou rire et perd toutes ses dents sauf 2 au milieu. Le géant croit que c'est un castor, mais il a perdu.

Le deuxième raconte à son tour. Cela se passe en Chine : un animal avait une très longue queue, presque aussi longue que la muraille de Chine. Il ne l'utilisait que pour faire des bêtises : faire tomber des pandas de leur arbre. Un jour il aperçoit une tortue faisant pousser un chou au milieu de la mer. Il veut l'attraper, mais sa queue n'est pas assez longue. Il ruse en demandant à la tortue de compter ses enfants et ainsi, il arrive sur le légume en marchant sur le dos des petites tortues. Mais les enfants tortues mordent sa queue. Il ne reste plus qu'un petit bout de queue. Le géant croit que c'est un hamster, mais il se trompe encore.

Le troisième homme raconte : un animal curieux passait tout son temps à écouter les conversations des autres. Il entend de la musique : ce sont les magiciens de la forêt qui vont distribuer des bois aux animaux : au Renne, au Scarabée. L'animal veut s'attribuer la dernière paire, mais un ours tombe sur lui et il s'enfonce dans le sol. Seuls les bois dépassent et c'est l'élan qui les récupère et il donne de longues oreilles à l'animal. Le géant croit que c'est un âne ou un éléphant, mais il a faux.

Les chasseurs sortent du ventre du géant qui est désespéré de n'avoir pas trouvé. Il se demande si le lièvre, posé sur sa tête avait deviné.

En fait, l'animal à deviner était un <u>lièvre</u> : 2 dents, une petite queue et de longues oreilles. On revoit les 3 animaux successifs décrits par les chasseurs puis le lièvre qui part en sautant sur le dos du géant. Le géant se demande toujours qui cela peut bien être.

- Pistes d'exploitation:

Raconter l'histoire en décrivant les principaux personnages : les chasseurs et leur chien ou un ours, le géant de la forêt (ogre), l'animal mystère qu'il faut découvrir (c'est le même pour les 3 chasseurs).



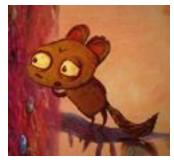




Comparer avec une autre histoire d'ogre : exemple Le Petit Poucet

L'ogre est un personnage traditionnel des contes qui se nourrit souvent de la chair fraîche d'une enfant. Un géant vorace à l'aspect effrayant. L'ogre est un personnage gigantesque, effrayant, qui a généralement une barbe et des cheveux hirsutes, des mâchoires larges et puissantes et de grandes bottes. Il vit le plus souvent au fin fond des forêts et ne se déplace jamais sans son grand couteau.

C'est un conte devinette: L'animal à découvrir est décrit comme un animal peureux, à qui il ne reste que 2 dents. Dans la seconde histoire, il est décrit avec une très longue queue qui lui sert à attraper des choses ou à faire des bêtises (faire tomber des pandas). A la fin de l'histoire, il ne reste plus qu'une toute petite queue. Dans la troisième histoire, il veut s'approprier les cornes de l'élan et c'est lorsqu'on lui retire qu'il a de longues oreilles.

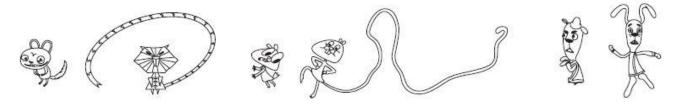








Les différentes représentations de l'animal mystère avant l'animation



Les lieux: les chasseurs racontent des histoires qui ne se passent pas dans le même pays (Chine pour la deuxième histoire avec des tortues au chapeau chinois et pandas). Les décrire.





C'est un film d'animation : cf. Paragraphe III

3- La petite Khavroshka d'Inga Korjnera

- **Résumé**: Khavroshka, la petite orpheline, est considérée comme une domestique par la marâtre (Bobinka) et ses trois filles. Heureusement, son amie la vache (Kourienka) veille sur elle.

- Histoire détaillée :

Générique sur la Russie : emblème, drapeau, 1 millier de villes ; ville de Koursk célèbre pour ses guerriers, ses pommes, ses rossignols : sifflets en argile.

Voix off: Il était une fois un père et une mère dévoués qui travaillaient sans compter pour assurer leur subsistance. Ils avaient une vache et une petite fille Khavroshka. Ils auraient pu vivre heureux avant que le malheur ne les frappe, mais la mort vint cogner à leur porte (corbeaux et oiseau noir). La petite fille n'a plus que la vache pour s'occuper d'elle. [FN] Une voisine trouve la vache et la petite fille et s'en empare. Elle présente ses trois filles: la première n'a qu'un œil, la seconde en a deux et la troisième trois. Elles se moquent de la petite orpheline et leur mère donne à la fillette un seau et un balai [FN]. Khavroshka est obligée de tout faire dans la maison: laver les pieds des filles (on voit les mouches près de leurs bottes), les nourrir, apporter son repas à la mère... La nuit elle va se confier à la vache en pleurant. La vache lui dit: approche-toi de mon oreille, elle contient des merveilles: la première fois, elle voit ses parents et la vache, l'aide dans ses travaux. (FN] Le matin, un coq rouge pousse son cocorico et les 3 filles appellent pour qu'on fasse leur coiffure. Khavroshka sort de l'oreille transformée en jeune fille: les 3 sœurs la trouvent belle comme le jour. La marâtre se doute que quelqu'un a aidé Khavroshka. Elle lui donne de plus en plus de travail à faire. Elle envoie ses 2 premières filles surveiller Khavroshka qui arrive à les endormir en chantant et en les coiffant. La troisième fille est envoyée à son tour alors que Khavroshka a pour plus d'un an de travail à faire. [FN]

Khavroshka voit ses parents pour la dernière fois dans l'oreille de la vache. Mais la troisième fille, grâce à son 3ème œil voit le secret de Khavroshka. Et la dénonce auprès de sa mère. La mère veut tuer la vache : elle affute deux grands couteaux et les filles amènent la vache. La vache prévient Khavroshka de ne pas pleurer, de ne pas manger sa viande, de rassembler tous ses os et de les enterrer. Khavroshka pleure. La vache a été mangée, la mère et ses filles dorment. Khavroshka rassemble les os, les emporte et les met en terre. A cet endroit, poussa un magnifique pommier. Le fils du Tsar est en train de chasser dans le bois voisin et il arrive au pied du pommier. Il dit : « quel pommier magnifique ! ». Les 3 sœurs rient. Il dit qu'il épousera celle qui lui cueillera une pomme. Les 3 filles essaient mais n'y arrivent pas, mais Khavroshka remplit son tablier et dit : « Beau prince, puis-je vous donner une pomme ? ». Le prince l'emmène sur son cheval pour en faire une princesse. Le cheval éclabousse la mère et ses filles et elles râlent.

Ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants. Dans l'autre monde, les parents et la vache sont aussi heureux. Générique de fin.

- Pistes d'exploitation:

Raconter l'histoire en décrivant les principaux personnages : la famille de Khavroshka (elle, ses parents et la vache), la marâtre et ses 3 filles, le prince à cheval...

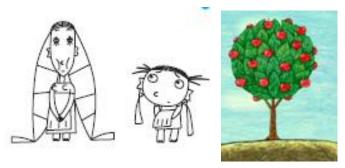


Tous les personnages de l'histoire avant animation.

Le conte : L'histoire commence par il était une fois.

Au début de l'histoire, la petite fille est heureuse avec ses parents, mais la mort vient les chercher. Il ne lui reste comme seule famille que la vache. La voisine les trouve et les présente à ses filles qui ne sont pas jolies (un œil, deux yeux et trois yeux). La femme et les filles exploitent Khavroshka et la font durement travailler. Heureusement, la vache veille sur elle et l'aide. Elle se transforme en belle jeune fille. A la fin, seule Khavroshka peut cueillir les pommes pour le prince qui se marie avec elle (ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants)

Comparer avec l'histoire de Cendrillon.





Le thème de la mort : Khavroshka est orpheline car la mort emporte ses parents. C'est le cas dans beaucoup d'autres contes. A la fin de l'histoire, la vache (morte elle aussi puisque tuée par la marâtre) et les parents sont contents dans l'autre monde.





C'est un film d'animation : cf. Paragraphe III

4- Gare aux loups! de Natalia Berezovaya

- Résumé :

Un bélier et une chèvre fuient leur propriétaire à la recherche d'une vie meilleure... Ils se cachent dans un bois et se réchauffent auprès d'un feu de camp à l'ambiance un peu particulière...

- Histoire détaillée :

Générique de début : Russie, emblème, drapeau, plus grand pays du monde, pays de lacs et rivières ; en particulier la Carélie. L'écorce de bouleau est utilisée pour faire des figurines.

Voix off: Il était une fois un petit paysan qui avait un bélier et un ... quoi déjà... un bouc. Il chasse le bouc qui fait plein de bêtises: fait tomber le bois, un seau, le fil à linge: « Va-t'en d'ici, toi » Un jour, il



invite plein de monde pour festoyer chez lui : Musique et tous apportent des plats. Il décide d'égorger le bélier. Le bouc voit le couteau et



prévient le bélier : « fuyons dans la forêt ». (Musique de flûte). S'étant mis d'accord, ils se mettent en route. Le paysan cherche le bélier. A un moment, ils voient un crâne de vache. L'oiseau casse une corne. Le bouc décide d'emporter le crâne dans un sac, alors que le bélier se demande pourquoi et dit

qu'une botte de foin serait plus utile. Le soleil se couche. La nuit, la forêt n'est pas très accueillante et

il fait froid. Le bouc souffle sur l'oiseau gelé. Ils rencontrent un hérisson qui marche. La lune éclaire. Un hibou leur fait peur et ils courent.

Ils aperçoivent au loin, un feu et décident d'aller s'y réchauffer. Mais quatre loups sont autour du feu, dont un qui fume la pipe. Les loups disent : « Le voilà notre dîner ». Le bouc dit qu'il fait un froid de loup et qu'il a une faim de loup, puis il rajoute : « Je crois bien que nous sommes cuits », puis : « Salut les gars ». Le loup à la pipe répond « Bonsoir ». Le bouc dit encore : « ça va, vous êtes bien installés ? » Qu'est-ce que vous faites de beau ? ».Les trois loups attisent le feu.



« Un froid de loup ». Le bouc demande au bélier d'apporter la tête de loup qui est au fond du sac, « on pourrait se faire une soupe, c'est dommage de mourir de faim alors qu'on meure déjà de froid. Apporte-la ». Le bélier demande : « Quoi ?» Le bouc reprend : « Apporte la plus grosse pour que notre soupe soit bien nourrissante ». « Celle-ci ?» dit le bélier en montrant le crâne de vache. Les loups s'inquiètent. Le bouc reprend : « Non, pas celle-là. Celle avec les dents bien pointues » Il insiste et dit : « Avec les grandes oreilles, on va se régaler ».Les loups, en voyant le crâne de vache, croient que c'est un loup qui a été mangé par les deux amis. Le bouc demande un chaudron. Du coup, les loups s'enfuient en courant. Les 2 amis et l'oiseau se réchauffent devant le feu ainsi libéré. On voit les loups qui courent toujours, s'éloignant du feu [Travelling arrière].

Les loups rencontrent à leur tour un ours qui leur pose une question : « Ou courez-vous comme ça ? » Les loups répondent : « On a eu de la visite, un bouc et un bélier qui nous ont montré une tête de loup qu'ils avaient mangé et, on a eu peur.» L'ours répond qu'il ne croit pas à leur histoire et il leur fait faire demi-tour, en disant : « C'est l'heure du diner ».



Pendant ce temps, le bouc sifflote, veut fumer la pipe, puis la rejette. Il les aperçoit et il se cache avec le bélier, dans un chêne. L'ours dit : « Je ne vois personne, où sont-ils ? C'est mystérieux. Il faut interroger les esprits ». Il demande aux loups de rapporter des glands, car, dit-il : « il faut faire confiance aux glands qui ne mentent jamais ». Ils s'arrêtent sous le chêne où sont perchés les deux amis. Le bélier dit qu'il va tomber et il tombe sur un loup.

Le bouc dit : Les loups sont tout maigres, c'est l'ours qu'il nous faut. » L'ours se cogne au tronc du chêne et le bouc tombe sur lui. L'ours fuit, s'assoit sur le feu et crie. Loups et ours s'enfuient. C'est la nuit.

Quand le jour vient, le bouc, le bélier et l'oiseau sont assis. Ils disent : « On ne va pas rester assis ». « Et si on construisait une petite cabane pour vivre ici, tous les deux dit le bouc. « D'accord » dit l'autre. Ils se bâtirent une cabane où ils vécurent longtemps (103 ans). Les loups se mirent à leur service pour couper le foin et l'ours s'occupa des ruches pour être tout près du miel.

[Travelling arrière] et musique d'accordéon : on voit la cabane avec les 2 amis, les oiseaux dans le crane de vache, les loups dans le champ, et l'ours devant les ruches.



- Pistes d'exploitation:

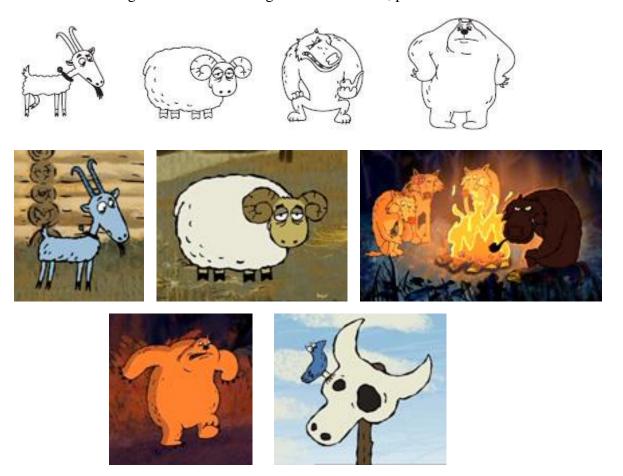
Raconter l'histoire en décrivant les différents personnages ; le bélier, le bouc, le crâne de vache, l'oiseau bleu, les loups, l'ours.

Ouelles sont leurs relations?

Comment le bouc réussit-il à faire peur aux loups et à l'ours ? (rôle du crâne de vache et importance de la ruse).

Il y a plusieurs expressions avec les loups : faim de loup, froid de loup. En trouver d'autres.

Personnages de ce court-métrage avant animation, puis dans le dessin animé.



Montrer que c'est un conte : l'histoire commence par : « Il était une fois... »

Comme dans le film « Le chat et la renarde », ils montrent tous les deux comment, par la <u>ruse</u>, les animaux peuvent devenir « plus forts » que leurs prédateurs (ours, loups,...) et vivre ensemble sans peur.

Le thème de la peur : dans beaucoup de contes, la forêt est lieu où on a peur, en particulier du loup.

Comparer avec d'autres contes connus (Le petit chaperon rouge, Blanche-Neige...)

Les différents lieux : la maison du paysan, la forêt, la cabane des deux amis. Les décrire et les comparer.





III Les 4 histoires

1- Ce sont des contes russes

« Je vais vous parler de la Russie, le plus grand pays du monde. Plusieurs centaines de nationalités vivent sur cet immense territoire et chacune a ses propres traditions et légendes...

Chacun de ces contes est aussi magnifique qu'une pierre précieuse. »
Ainsi commence chacun des 52 films de la série « La Montagne des joyaux » illustrant les <u>contes folkloriques des peuples de Russie</u>. Un conte tatar, une histoire venue de l'Oural, une légende de Sibérie ou de la vieille Russie... Ce



gigantesque projet initié par Alexander Tatarsky alors Président et Directeur artistique du célèbre studio d'animation PILOT voit le jour en 2004 pour se terminer en 2011. Il avait l'ambition de montrer aux enfants comment accepter et apprécier le multiculturalisme de leur pays. Ces courts métrages de 13 mn chacun sont complètement indépendants les uns des autres. Ils sont réalisés par des équipes différentes, utilisant les techniques les plus variées (papiers découpés, dessins, aquarelle, marionnettes...). Beaucoup de ces courts métrages ont été sélectionnés dans les plus prestigieux festivals à travers le monde (Berlin, Séoul, Annecy, Hiroshima...)

Studio Pilot

Le studio Pilot, studio d'animation moscovite, fut, à sa création en 1988, le premier studio indépendant de l'ex-Union soviétique. Fondé par Alexander Tatarsky et un groupe de jeunes gens travaillant pour la télévision d'État, le studio enregistra ses premiers succès au début des années 90 dans la nouvelle Russie. Il fut, à son heure de gloire, une véritable fourmilière employant régulièrement plus de 400 personnes, animateurs, scénaristes, dessinateurs, réalisateur de films d'animation pour le cinéma ou la télévision mais aussi concepteur de jeux vidéo ou d'animations pour internet.

En 2004, Alexander Tatarsky lance ce nouveau projet « La Montagne des joyaux » mais n'en verra malheureusement pas la f n puisqu'il décède en 2007 à l'âge de 56 ans. Le studio compte plus de 130 films à son catalogue, primés une cinquantaine de fois dans les plus prestigieux festivals internationaux. Aujourd'hui, à l'instar de nombreux autres studios d'animation, le studio Pilot connaît des graves difficultés car ces dernières années, le gouvernement a réduit les subventions allouées à l'animation.

Regarder une carte de la Russie. S'intéresser aux peuples et aux cultures de la Russie. Décrire le drapeau de la Russie.

Repérer l'écriture : texte en cyrillique (alphabet russe) et les sonorités des prénoms russes.



2- Les personnages et les lieux.

- On retrouve des animaux identiques dans différentes histoires : les loups, les ours, les chevaux, les moutons (dans « Les 3 chasseurs » et dans « Gare aux loups »). On peut les comparer (ici dans les dessins avant animation).













Le loup (dans « Le chat et la renarde » et « Gare aux loups »)

L'ours (dans « Le chat et la renarde » et « Gare aux loups »)

Le cheval (de la méchante femme et du prince dans « La petite Khavroshka »)

- On peut comparer les différentes maisons : celles de la renarde, du prince, de la marâtre et de ses filles, du bouc et du bélier









Le chat et la renarde

Le prince

Le bouc et le bélier

La marâtre et ses trois filles

- La forêt se retrouve dans ces histoires et également dans de nombreux contes

3- L'animation:

Comparer pour les 4 histoires : Les techniques d'animation, le graphisme, les couleurs, la bande son. On y trouve des papiers découpés, des dessins, de l'aquarelle, des marionnettes.

- Etapes de la réalisation d'un film d'animation

Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

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

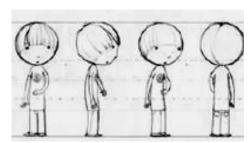
Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un <u>story-board</u>, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement 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, <u>story-board</u> du film d'animation : « Les aventures de 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 <u>feuilles de model-sheet</u>.

Ici, différents dessins du personnage de Natanaël dans le dessin animé : « **Kérity, la maison des contes** ».



Les <u>maquettistes</u> 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 <u>décor</u> est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.

<u>L'animation</u> 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 <u>cellulos</u> (ou cellos). Les <u>couleurs</u> sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulo en utilisant de la gouache acrylique.

Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette technique. Les <u>dessins sont scannés dans l'ordinateur</u>, <u>puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique</u>.

<u>La prise de vues</u> : elle se fait sous caméra verticale qui filme les cellulos posés sur le décor, image par image, avec parfois, en plus, des effets spéciaux. Il est possible de superposer plusieurs cellulos. 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 (2 D) 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...) ... C'est le cas dans « La petite Khavroshka » ou « Le chat et la renarde ».
- 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 filme image par image : c'est le **stop-motion**. On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes... C'est le cas dans « **Les trois chasseurs** »
- 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.

Dans le film d'animation « Adama » : Pour les personnages, des sculptures en argile ont été faites par Michel Lauriella. Il en fallu plus de 100. Les modelages ont été scannés, puis modélisés en 3D. Ensuite, grâce à un logiciel qui reconstitue les mouvements, ces modèles ont été animés par ordinateur.





4- Procédés cinématographiques :

- On peut rechercher des exemples de **différents plans** (gros plan, plan moyen, plan d'ensemble...) : Grandeur des êtres ou des objets de l'espace représentés dans l'image par rapport à la taille de celle-ci.
- Le passage de temps entre deux séquences ou pour indiquer la nuit, il a des **fondus au noir**, repérés par [FN] dans l'histoire détaillée : l'image disparaît peu à peu et fait place au noir. C'est le cas dans le courts-métrage « Khavroshka »
- Les mouvements de caméra : C'est la position qu'adopte la caméra pendant le tournage d'un plan ou d'une séquence.

Plan fixe : la caméra ne bouge pas durant toute la durée du plan.

Panoramique : la caméra balaie le champ dans le sens horizontal ou vertical par rotation sur son axe, gauche droite, droite gauche, haut bas, bas haut.

Travelling : la caméra est mobile placée sur des rails, des pneus, des véhicules.

- Travelling avant : approche progressive vers l'objet.
- Travelling arrière : éloignement progressif par rapport à l'objet. C'est le cas pour les dernières images du court-métrage « Les trois chasseurs ».
- La bande-son : Dans ces courts-métrages, il y a une Voix off qui raconte l'histoire dans « Khavroshka » et dans « Gare au loups » : c'est une personne qui raconte. Dans les deux autres courts-métrages, ce sont les personnages des histoires qui dialoguent entre eux.

La musique joue un rôle important : elle peut accompagner une action, traduire des sentiments... Dans le court-métrage « Gare aux loups », la musique accompagne l'action : flûte quand le bouc et le bélier partent dans la forêt ; accordéon quand on regarde la cabane construite par les deux amis, à la fin de l'histoire.

Quelques fois, chaque personnage est caractérisé par un thème musical.

- Les couleurs : elles peuvent montrer des moments de rêve, de joie ... Une tempête, un orage, les changements de saisons, le passage nuit-jour (ou l'inverse) seront également repérés par des changements de couleurs.

Le noir est blanc est utilisé au moment de la mort des parents de Khavroshka : corbeaux noirs et oiseau noir symbolisant la mort.

Ressources:

- Site du distributeur : www.lesfilmsdupreau.com

- She du distributeur : <u>www.lestimisdupreau.com</u>

Affiche, extraits, dossier de presse, activités (tapis de jeux avec les personnages des histoires). DVD : L'Ogre de la Taïga

Dossier préparé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Juillet 2021.