

Les Contes de la mère poule

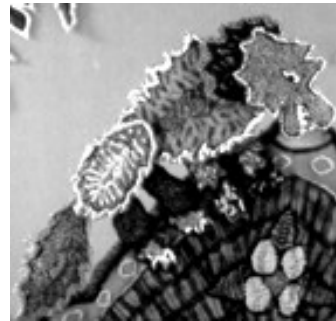
3 films d'animation iraniens

1- SHANGOUL et MANGOUL de Farkhondeh Torabi et Morteza Sarkani, 2000, 17 minutes.

- ◆ **Histoire** : Une journée commence en famille : la mère chèvre réveille ses chevreaux puis ils vont se baigner dans la mare. Un loup cherche à manger les chevreaux en profitant de l'absence de leur mère. Il utilisera des subterfuges pour tromper les chevreaux et en mangera deux. La chèvre prévenue arrivera à les sauver.

- ◆ **Pistes d'exploitation** :

□ Raconter l'histoire en retrouvant les principaux personnages : la chèvre, les chevreaux, le loup, le serpent (il vole 3 des 4 œufs dans le nid, mais les 3 oisillons s'échapperont), l'oiseau et les trois éléments : le soleil, la pluie et le vent.



□ Comparaison avec le conte « Le loup et les sept chevreaux » des frères Grimm (à relire) : ressemblances, différences...

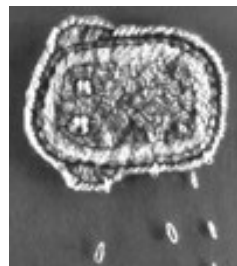
Dans le film, la chèvre a trois chevreaux. Elle porte une clochette.

Le loup dans le film : il est formé de tissus assemblés. Pour tromper les chevreaux, il prend une clochette et se teinte la patte en vert. Il mange 2 chevreaux, que leur mère fera sortir de son ventre

Recherche sur le loup : un mammifère, le loup dans les contes, expressions autour du loup...
Le dessiner, en fabriquer en tissu

□ L'entraide : les animaux, en cas de danger s'aident : la chèvre, prise par la patte sera délivrée par l'oiseau. Même les éléments aident la mère chèvre : le soleil brûle le loup, la pluie éteint le feu, le vent sèche le petit après le bain et va prévenir la chèvre que le loup a pris des chevreaux...

les 3 éléments



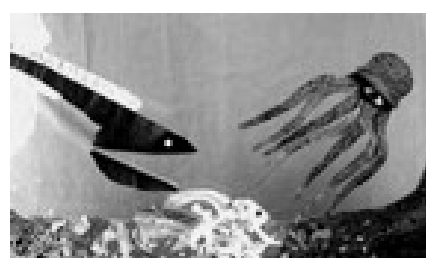
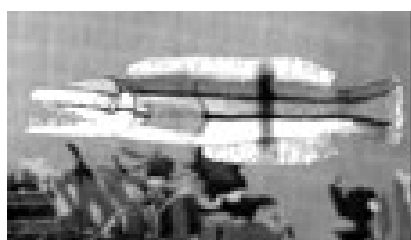
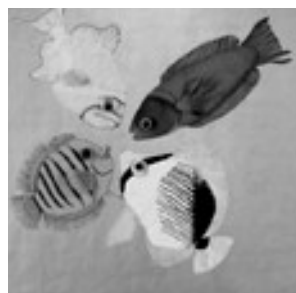
□ Les techniques d'animation de ce film : laine tissée ou brodée, référence aux tapis iraniens, travail de patchwork...

□ Les bruitages : musique, bruits des animaux, de combat...

□ Le temps : on peut suivre l'alternance jour-nuit : avec la présence ou l'absence de soleil, la lampe à huile allumée, les étoiles...

2- LE POISSON ARC-EN-CIEL de Farkhondeh Torabi, 13 minutes

- ◆ **Histoire** : des jeunes poissons jouent ensemble et le poisson arc-en-ciel ne veut pas se joindre à eux. Au cours d'une partie de cache-cache, deux jeunes poissons aventureux pénètrent dans le repère d'une murène, sans qu'arc-en-ciel ne les aide. Mais lorsqu'il est, à son tour, en danger, attaqué par un requin et une pieuvre, puis coincé dans une anémone de mer, les autres viennent à son secours. Il partage alors ses belles écailles et il ne lui en reste qu'une. Maintenant, il n'est plus seul.



◆ Pistes d'exploitation :

□ Les poissons : mode de vie, respiration, nourriture, déplacement, formes, camouflage (en cas de danger) ...

La vie au fond de la mer : en plus des poissons, on voit d'autres animaux marins : coquillage qui s'ouvre, étoile de mer, pieuvre, requin, anémone de mer...

Le poisson arc-en-ciel : le décrire, essayer de le dessiner, de le réaliser avec du papier, des paillettes, du tissu...

Rappeler son comportement et son changement après son sauvetage. Tirer une « morale » de l'histoire.



□ Les matériaux utilisés pour ce film d'animation : boutons, tissus, fermeture à glissière...

□ Les sons : bruits de bébés, autres bruitages (les prédateurs)

3- LILI HOSAK de Vajiollah Fard-e-Moghadam, 16 minutes

- ◆ **Histoire** : Une poule couve, un coq fait les cent pas. L'œuf éclot : le poussin sort, embrasse ses parents et part à l'aventure. Il rencontre un ver de terre, un papillon. Il arrive près d'une mare, se penche pour boire, voit des poissons, tombe dans l'eau. Il lance un message de détresse. Ses parents, à leur tour, essaient d'alerter les autres animaux pour le secourir : vache, âne, chien et chat, dindon, tortue, oiseaux, pic, geai, perroquet. Après un moment d'indifférence, l'entraide fonctionnera, grâce à la chèvre, et le poussin sera sauvé. Tous les animaux pourront faire la fête et apporter des cadeaux.

◆ **Pistes d'exploitation :**

□ Raconter l'histoire.

□ Décrire le mode de communication employé (message sous forme de pictogramme) et la manière dont on voit que les animaux sont touchés par la détresse des parents (« cœur » qui s'éclaire et qui bat)



□ Retrouver tous les animaux successivement rencontrés par la poule et le coq et décrire leur réaction : la vache, l'âne, le chien et le chat, le dindon, la tortue, le couple d'oiseaux, la pie, le geai, le perroquet, la chèvre. C'est la chèvre qui alertera les autres animaux.

□ Décrire le sauvetage du poussin : la tortue, le ver de terre, le papillon, les animaux qui soufflent, les oiseaux qui soulèvent le poussin....

□ Dessiner les animaux ou les réaliser en papiers découpés.



4- Réaliser 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).

◆ **Cas d'un dessin animé :**

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour l'animation 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 .

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-sheet .

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 cellulo 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 (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...) ...

- 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 (pâte à modeler, 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.

◆ **Spécificité de ces films :**

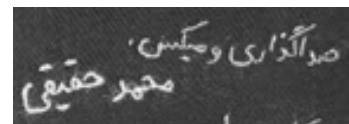
□ Les matériaux utilisés sont des morceaux de tissus ou des papiers découpés qu'il a fallu filmer dans des différentes positions successives pour créer leur mouvement. Le monde sous-marin du film *Le poisson arc-en-ciel* est aussi réalisé avec des morceaux de tissus. Il y a une grande originalité de formes et de couleurs.

Cela permet, avec les enfants de travailler sur les couleurs, les matériaux, les textures....

□ Les bruitages : comme les histoires n'ont pas de paroles, beaucoup d'actions, de sentiments sont traduits par des bruits. Les cris des animaux sont reconnaissables.

□ L'Iran : on peut rechercher la situation géographique de ce pays, ses caractéristiques.

L'écriture est différente de la nôtre.



5- Ce qu'ils en disent :

« Trois récits aux morales universelles basées sur les vertus simples de l'amitié, de la solidarité et de l'entraide, servis par une mise en image qui privilégie la douceur et la sérénité. Un pur plaisir »
Ciné Live

« ...Un univers merveilleux plein de grâce et d'humour. » Cahiers du Cinéma

« Les histoires racontées ici sont connues (...) mais l'utilisation de tissus et de papiers donne à l'animation une couleur bien agréable. » L'Express.

Site internet : www.lesfilmsdupreau.com avec documents

Document réalisé par Nicole Montaron, Association Atmosphères 53. Octobre 2006.

Un dossier pédagogique détaillé pourra être téléchargé sur le site du CRDP de Laval.