

ANIMALIA



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

BARBARINS FOURCHUS PRODUCTION

LES TROIS FILMS D'ANIMATION

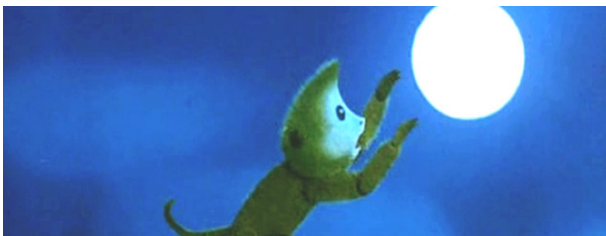
Animalia permet de découvrir trois chefs d'oeuvre de l'animation chinoise. Ces courts-métrages ont été produit par les Studios d'animation de Shanghai, nommés en chinois «Studios d'Art».



LA MANTE RELIGIEUSE,
Hu Jinqing, 1988

Une vorace mante religieuse a décidé de croquer une insouciantte cigale. Après bien des ruses, la mante est sur le point d'arriver à ses fins, mais un oiseau veille... Fier d'avoir mis en échec la mante, ce dernier ne se doute pas qu'une zibeline le convoite à son tour...

Cette oeuvre s'appuie sur une fable chinoise traditionnelle qui reprend un proverbe très ancien «La mante pourchasse la cigale sans savoir que l'oiseau la guette». Un précepte de Liu Xiang (érudit de la dynastie Han) qui remonte à plus de 2000 ans, du temps des empereurs Han. Méfiance, méfiance, on peut toujours être la proie de plus fort que soi...



LES SINGES QUI VEULENT
ATTRAPER LA LUNE,
Zhou Keqin, 1981

Par une belle nuit claire, un groupe de singes essaie d'attraper la lune. Après avoir décidé de grimper les uns sur les autres, ils constatent bien vite qu'ils ne parviendront pas à l'atteindre. C'est alors que l'un d'entre eux, voyant le reflet de l'astre de la nuit au fond d'un puit, persuade ses amis de la capturer à la surface de l'eau...

Ce court métrage est une adaptation d'une histoire populaire très ancienne, inspirée des pensées de Confucius, qui démontre que les apparences peuvent être trompeuses.



L'AIGRETTE ET L'HUITRE
Zhou Keqin, 1983

Une aigrette affamée s'est mise en tête de mettre à son menu une huître apparemment facile à gober. Mais cette dernière, aussi habile que coriace, n'entend pas se laisser faire. Un troisième larron observe la situation en attendant son heure...

Ce film est une adaptation de livres très anciens, «Histoires comiques», datant du temps des Royaumes Combattants (- 445, - 221 avant JC) liés aux "stratégies" de la guerre : quand deux personnes sont en conflit, c'est une troisième qui en tire profit.

UN PEU D'HISTOIRE...

S'ils s'appellent «Studios d'art» c'est à l'initiative de Te Wei, leur directeur de 1957 à 1986 qui voulait exprimer les liens du cinéma d'animation avec les arts traditionnels qui lui ont donné une esthétique unique : calligraphie et peinture, arts populaires comme les papiers découpés, les papiers pliés, les jouets de bois ou d'argile ainsi que le théâtre de marionnettes ou d'ombres...

Les Studios d'art de Shanghai ont été fondés en 1949 par la République populaire de Chine et sont devenus une institution indépendante en 1957. Ces studios regroupent des peintres, des illustrateurs, des calligraphes et des caricaturistes. Tous ces artistes conjuguent leurs talents pour créer des œuvres esthétiquement remarquables et éducatives afin de faire découvrir aux plus jeunes le monde qui les entoure. Les Studios sont divisés en trois départements représentant les techniques de base : dessin animé, poupées animées et découpages articulés. Ces films sont une véritable initiation à l'art et aux valeurs universelles.

Les premières années sont marquées par des réussites avant la fermeture des studios dans les années 60 au début de la révolution culturelle : les cinéastes et artistes sont arrêtés, poursuivis et envoyés dans des fermes pour travailler. Les films d'animation sont considérés comme décadents et ceux déjà produits interdits. Un renouveau aura lieu à la fin des années 70 avec la période de réforme et d'ouverture.

Les trois films présentés dans Animalia, réalisés dans les années 80, sont issus de ce nouveau souffle créatif.

On entreprend à travers les films réalisés dans ces studios un voyage initiatique dans le monde secret de la peinture chinoise. En Chine, la peinture englobe aussi la calligraphie et la poésie. Ces trois modes d'expression sont traditionnellement réunis pour exprimer la nature profonde des êtres. En conjuguant ces arts, le peintre traduit la quintessence d'une philosophie centrée sur la relation harmonieuse de l'homme avec la nature. En conférant la grâce du mouvement à la peinture, les artistes des Studios d'art de Shanghai incitent le spectateur à s'immerger totalement dans les paysages en perpétuel changement.

Pour en savoir plus sur les Studios d'art de Shanghai : www.chinesemovies.com



Au delà des techniques, les films d'animation font aussi référence aux sujets de la peinture chinoise : contemplation de la nature, rapport entre la nature et les hommes...

LE GRAPHISME DES FILMS

LE LAVIS ANIMÉ

Au début des années 60, le peintre caricaturiste Te Wei, directeur des Studios de Shanghai depuis leur fondation, met au point, avec ses collaborateurs (Qian Jiajun, Ah Da, Duan Xiaoxuan, Tang Chen), un genre de film tout à fait original : le « lavis animé ».

C'est une technique rare car extrêmement compliquée et coûteuse. On est très loin du dessin animé traditionnel. Ici, il n'y a pas de trait délimitant précisément les formes mais des lignes de force plus ou moins appuyées et variables en fonction de la quantité d'encre qui imbibe le pinceau. Les formes apparaissent comme des tâches aux contours flous lorsque le peintre appuie plus ou moins sur le papier pour qu'il boive la couleur qui s'étale en une infinie variété de nuances.

L'exécution est très rapide, et comme il est impossible de reprendre un geste maladroit, le peintre rejette parfois plusieurs feuilles avant d'obtenir le résultat recherché. Quant à refaire deux fois la même chose, c'est pratiquement impossible... Dans de telles conditions, photographier image par image, en respectant la fluidité des mouvements des personnages semble un pari irréalizable.

Comment une telle performance a-t-elle été possible ? Te Wei raconte qu'on lui a souvent posé la question. Mais il n'a jamais dévoilé le secret... Au total, seuls quatre films de « lavis animé » ont été produits par les Studios de Shanghai et il n'y en aura probablement jamais d'autres.

Ces films témoignent d'une technique tout à fait étonnante et originale : le lavis animé. Cette technique, développée au sein des Studios d'art de Shanghai met en mouvement la peinture chinoise traditionnelle à l'aquarelle et à l'encre de Chine.



LES PAPIERS DÉCOUPÉS

Les papiers découpés sont une autre gloire des Studios de Shanghai. Au début des années 80, Hu Jinqing qui s'était formé aux côtés de Wan Guchan aux films de silhouettes, parvient à mettre au point, à l'issue de dix ans de recherches, une nouvelle forme d'animation mariant la peinture traditionnelle avec la technique des découpages articulés - qui chez lui ne sont plus découpés mais déchirés. Cette nouvelle façon de faire du lavis animé, réduit considérablement le nombre de peintures nécessaires. On l'appelle « lavis découpage ».

La Mante religieuse de Hu Jinqing illustre cette technique. Les Singes qui veulent attraper la lune, est aussi un lavis découpage. Il a été réalisé par Zhou Keqin, sous la direction artistique de Ah Da. Dans un style tout à fait moderne, totalement différent des deux autres, ce merveilleux petit film est à la fois beau, poétique, bien enlevé et très drôle.

Legs d'une époque révolue où la préoccupation essentielle des animateurs chinois était de faire oeuvre artistique et où ne comptaient ni le temps, ni l'argent, ces films sont des trésors.

PISTES DE TRAVAIL

- > Créer une affiche pour le spectacle en utilisant les différentes techniques utilisées dans les films : aquarelle / papiers découpés et déchirés / calligraphie
- > Réalisation d'un mini court métrage en stop motion avec des papiers découpés ou des ombres chinoises



LA NATURE ET LE BESTIAIRE

A l'image de la peinture chinoise, les animaux sont très présents dans les courts métrages. Leur rôle est triple :

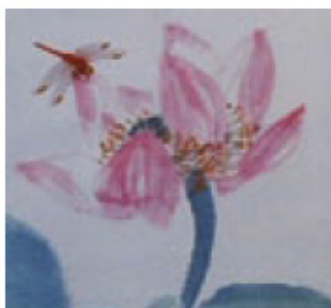
- ils rappellent que le monde n'est pas réductible à l'homme. La terre est le séjour de créatures diverses, humaines et animales, qui cohabitent.

- en prenant des animaux, les artistes amènent le spectateur à considérer ses propres comportements. On pourra faire le rapprochement avec l'antropomorphisme chez La Fontaine.

- dans la mythologie et la pensée chinoises, les animaux jouent un rôle symbolique important. On peut distinguer ceux qui sont sur terre et ceux qui sont dans les airs. Ces derniers sont souvent considérés comme les intercesseurs entre les hommes et les Immortels.

PISTES DE TRAVAIL

- > Repérer et lister les différents animaux et leur biotope (jungle, étang...)
- > Travail sur la thématique proies et prédateurs



UNE INVITATION À LA PHILOSOPHIE

Les trois histoires sont basées sur des proverbes ou des histoires populaires très anciennes. En Chine, les enfants apprennent ces histoires dès leur plus jeune âge. Ils ne savent pas encore écrire mais peuvent déjà les raconter...

Depuis Confucius, les proverbes chinois véhiculent une morale ou une philosophie. Ils sont révélateurs d'un bon sens universel mêlé de superstition, de spiritualité d'origine taoïste, confucianiste ou bouddhique. Comme chez le romain Esope ou notre poète La Fontaine, si ces fables ont pour but premier d'enseigner la morale et la cruauté de la vie, elles sont aussi de purs bijoux poétiques et des chefs-d'oeuvre d'humour.

Il existe une très vaste et étonnante variété de proverbe dont la forme est liée à l'origine écrite ou orale.

Certains proverbes sont universels comme :

- Un seul lit pour deux rêves / Le torchon brûle dans le ménage
- Prêter le couteau qui tue / Tendre le bâton pour se faire battre.

D'autres plus spécifiques nécessitent une traduction. En voici quelques exemples :

- Mendier sa nourriture sans apporter le bol / Etre totalement dépendant des autres.
- Avoir les yeux plus haut que les sourcils / Ne s'intéresser qu'aux gens haut placés.
- Un vase plein ne bouge pas, à moitié rempli il bouge / Ceux qui possèdent le vrai savoir ne le manifestent pas.
- Le vent du printemps ne pénètre pas dans les oreilles de l'âne / L'imbécile reste indifférent aux bons conseils.

PISTES DE TRAVAIL

- > Chercher d'autres proverbes connus et organiser un débat autour d'une thématique choisie.
- > Parallèle entre les courts métrages et les Fables de la Fontaine.

한민족의 역사와 전통을 빛나는 우리 조국
대한민국의 독립을 위하여
1919년 3월 1일
대한민국을 선포한 날

LE CINÉ-CONCERT

Le ciné-concert est une forme très ancienne, créée à l'époque où les films étaient encore muets (années 20).

Dans un film muet, le spectateur voit une situation animée comme derrière une vitre qui le priverait des sons. Souvent la musique prend le relais de cette absence de son. C'est un ensemble de musiciens ou un musicien seul (le plus souvent au piano) qui joue « la bande son » du film.

La musique a de multiples rôles : elle peut indiquer une ambiance, provoquer le suspens ou une émotion... Parfois un instrument est associé à un personnage ou à une action. Elle peut commenter l'action, donner un rythme, raconter un évènement.

Aujourd'hui, le ciné-concert peut concerner des films muets ou non. De nouvelles formes de ciné-concert s'inventent : avec des orchestres, des groupes de musique d'univers et de genres musicaux très variés.

PISTES DE TRAVAIL

> Histoire du cinématographe

> Découverte des débuts du cinéma :

- les débuts du cinéma avec les «classiques» type Charlie Chaplin, Buster Keaton...
- les premiers dessins animés en noir et blanc : Fantasmagorie d'Emile Cohl (1927), Mickey Mouse de Walt Disney (1928)
- et couleur : Silly Symphony et Les 3 petits cochons de Walt Disney (1932)

> Repérer les fonctions de la musique dans une bande-son : bruitages, dimension dramatique, humoristique...



LA MUSIQUE

En réponse aux films projetés, c'est une lecture toute personnelle qui est proposée dans la mise en musique d'Animalia : un mariage sensible entre la musique et l'image.

Touma et Richard se sont attachés à recréer une musique plus actuelle mais néanmoins acoustique de ces courts métrages. Sans concession, ils se sont laissés guider par leur intuition, évoluant entre folk, rock indie et électro-acoustique.

Pour chaque film, ils ont créé une ambiance. Ils ont travaillé la matière sonore à l'aide d'instruments acoustiques, numériques et de machines tout en recherchant des textures «organiques». Certains sons ont été attribués aux animaux : la basse pour la mante religieuse, le duk-duk arménien pour l'oiseau, le berimbau pour le martin pêcheur... La narration est ainsi soutenue par la création musicale. Des atmosphères joyeuses ou poétiques, des ritournelles réalisées à partir de clavier, petites percussions, ukulélé, trompette et samples bruitistes offrent une nouvelle dimension à ces films dont la bande son originale est très conventionnelle.



PISTES DE TRAVAIL

- > Repérer dans le ciné-concert les différents instruments, machines et leurs familles.
- > Cycle de découverte des musiques actuelles : rock, électro, machines et effets...
- > Travail sur la composition : repérer les différents rythmes, ambiances et ce qu'ils évoquent.
- > Travail sur les sons d'animaux

LES INSTRUMENTS

- **voix** : c'est l'instrument le plus vieux du monde. La voix est un instrument acoustique. Quand on parle ou chante, ce sont nos cordes vocales qui entrent en action. Deux petites membranes situées dans notre larynx vibrent au passage de l'air et forment un son. Selon que l'on chante aigu ou grave, elles se tendent plus ou moins. Lors de concerts, les chanteurs et chanteuses utilisent un microphone qui permet d'amplifier la voix pour se faire entendre par un grand nombre de spectateurs.

- **djembé** : c'est une percussion d'origine africaine composée d'un fût de bois en forme de calice sur lequel est montée une peau de chèvre ou d'antilope tendue par un système de tension - originellement des chevilles en bois ou des cordes en peau et maintenant, le plus souvent, des cordes synthétiques et des anneaux en fer à béton. - Le djembé se joue à mains nues. Son spectre sonore génère une grande richesse de timbres. La forme évasée viendrait de celle du mortier à piler le grain.

- **trompette** : c'est un instrument de musique à vent de la famille des cuivres clairs. La trompette est fabriquée dans un tube de 1m50 de long. Le métal utilisé pour la fabriquer est le laiton (à 70 %). Pour en jouer on utilise des pistons ainsi qu'une colonne d'air.

- **ukulélé** : c'est un instrument d'origine portugaise qui a ensuite été importé à Hawaï. Il ressemble à une petite guitare munie de quatre cordes que l'on pince.

- **synthétiseur** : c'est un instrument de musique électronique capable de créer et de manipuler des sons sous formes de signal électrique. Les sonorités varient en fonction de la technique de synthèse sonore utilisée. Des sons d'autres instruments peuvent ainsi être reproduits par le synthétiseur.

- **sampler** : c'est un instrument électronique qui stocke des sons pré-enregistrés grâce à une carte mémoire. Les sons enregistrés lancés par le musicien peuvent être répétés en boucle ou juste une fois.

- **shaker / maracas** : c'est un instrument de musique percussif utilisé pour créer du rythme dans la musique. Le son est créé en secouant l'instrument d'avant en arrière. Le shaker peut également être frappé pour marquer un accent dans le rythme.

- **cloche / idiophone** : c'est un instrument de musique de la famille des percussions dont le son est produit par le matériau de l'instrument lui-même, lors d'un impact produit par un accessoire extérieur (comme une baguette). Sa forme est habituellement un tambour ouvert et évidé d'une seule pièce qui résonne après avoir été frappé.



DES ATELIERS AVEC LES ARTISTES

Touma Guittet et Richard Pesenti proposent deux ateliers pédagogiques autour de la musique.

LES RYTHMES DU MONDE

Une batterie, un petit clavier et nous voilà partis pour un long voyage autour du globe terrestre. Juste comme ça, entre nous, on fait le tour du monde, un monde des rythmes musicaux. On verra comment tous ces rythmes ont voyagé et se sont transformés dans le cœur des hommes qui parcouraient la terre...

Les deux musiciens abordent les rythmes à travers les continents que les enfants peuvent situer sur une mappemonde gonflable. A l'aide de différents morceaux, les deux artistes expliquent comment les rythmes évoluent avec les hommes au fil des migrations ou des événements historiques comme l'esclavage.

Par classe / durée 30/40 minutes

CINÉ-CONCERT ; JOUER AVEC LE RYTHME ET L'IMAGE

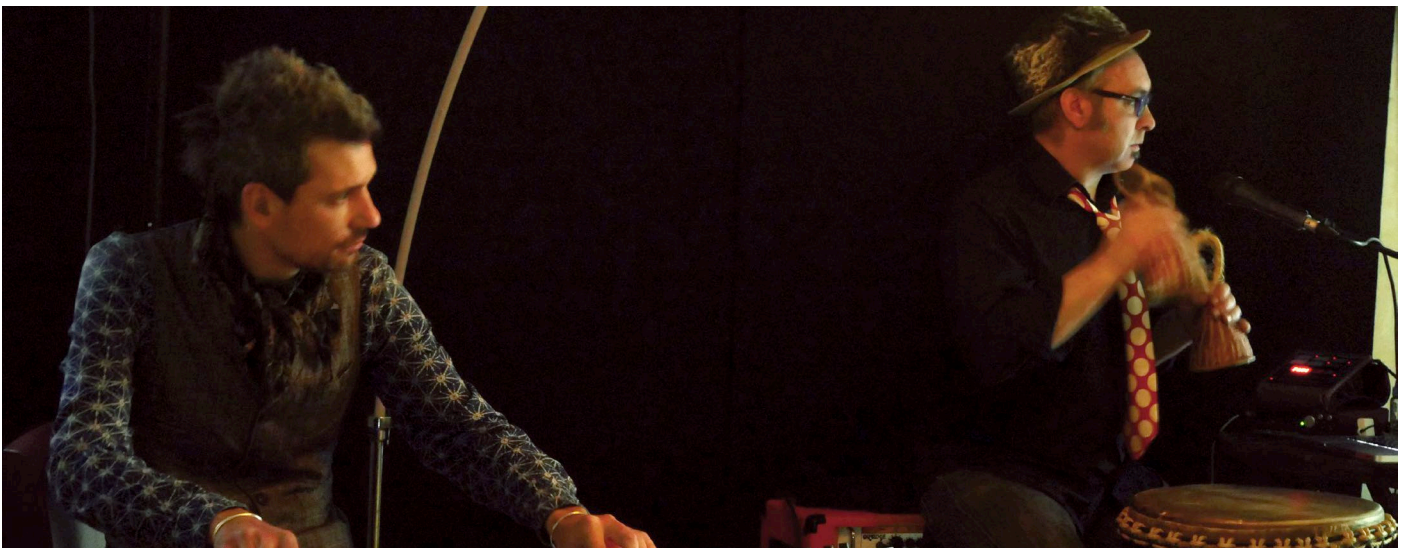
A travers différents ateliers autour de la chanson, des bruitages et des rythmes, les artistes proposent aux enfants de rentrer dans la magie de la création d'un ciné-concert. Il s'agit de leur expliquer comprendre les différents axes de la composition.

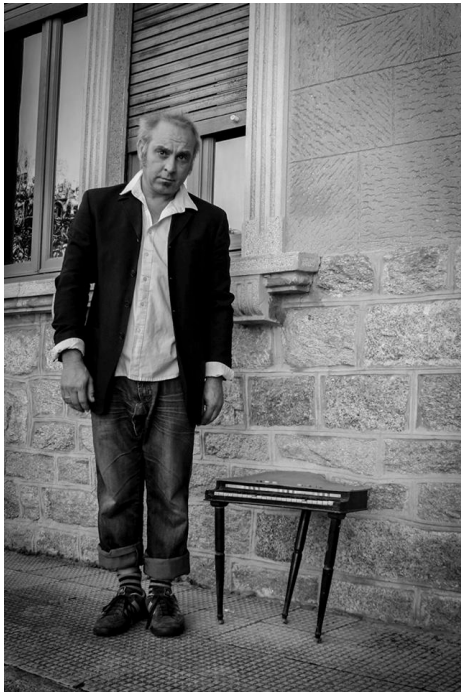
Atelier chanson : arriver en quelques séances à écrire une ou plusieurs chansons avec les enfants autour du quotidien, de la nature, des émotions qui l'on pourra ensuite utiliser dans le ciné-concert... En étant simplement avec eux, il s'agit d'échanger et de collecter les petites poésies du langage et de la pensée des enfants pour créer des chansons. Accompagné d'un ukulélé, on construira ensemble les couplets et les refrains de notre futur chanson.

Atelier bruitage et percussions : les enfants apprennent à faire des bruitages, des sons qui caractériseront les animaux ou les personnages et des petits rythmes percussifs avec des objets du quotidiens pour mettre en musique les images.

Ces deux ateliers se clôtureront par la création d'un mini ciné-concert avec les enfants.

10 séances / 2h par atelier.





TOUMA GUITTET

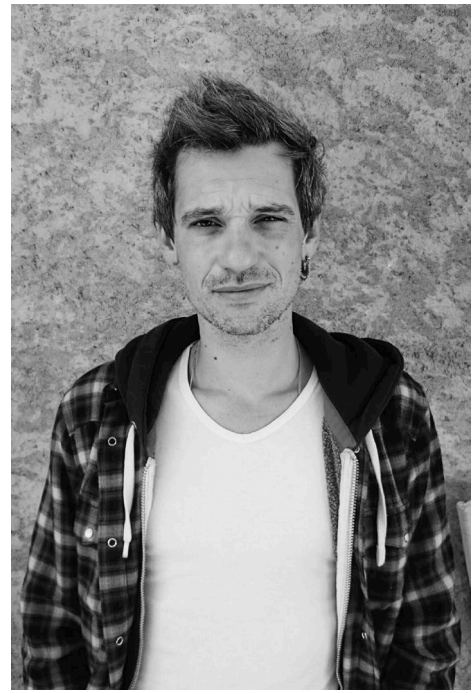
Touma Guittet s'est formé avec Daniel Louis et à l'Ars Nova Musiccollege. Il a intégré le collectif des célèbres Barbarins Fourchus en 1996 en tant que batteur. Il a participé et intervient dans de nombreux projets de la compagnie : les Barbarins Fourchus, le Johnny Staccato Band (jazz), la Premiata Orchestra di Ballo, le Bal Rock'n'roll, le Trio Kinkin (chanson française).

Touma a effectué de nombreux enregistrements et tournées avec Sang Mélé, les Quickers, les Frères Pill, Big Band Rock, Marc Minelli, Pan...

Il a également collaboré avec l'association Clowns sans Frontière (Roumanie, Liban...) et avec la Cie Transe Express.

Il transmet la musique au jeune public à travers des ateliers d'éveil musical à la Basse Cour et à la MJC des Eaux-Clares à Grenoble.

Djembé, trompette, ukulélé,
shaker, cloches, bruitages...



RICHARD PESENTI

Richard Pesenti est un musicien autodidacte. Il a appris le piano par la force des choses. Ayant commencé sur scène par un solo piano-voix (2007), il poursuit avec le groupe Nelkael (2010) en tant que chanteur entouré de musiciens munis uniquement de claviers (clavier bass, talk box, pianet T etc...) pour dévoiler un monde à la limite du gothique... Après avoir pris connaissance de la quintessence du son que pouvait procurer les claviers en tous genres, il s'est lancé dans un projet aux influences post-rock nommé Keyhol (2012) pour ensuite monter un projet Rock Punk : RiloJosa (2014) où l'on trouvait la même énergie scénique. Il a lui-même écrit et réalisé tout ces projets. En 2015, il rencontre l'équipe de Pan, où il joue en tant que bassiste-sound effect. C'est là qu'il fait la connaissance de Touma Guittet avec qui ils entreprennent la création d'un ciné-concert.

Claviers, samples...

CONTACT

Cie Barbarins Fourchus
17 rue des arts et métiers - 38000 Grenoble
[www. barbarins.com](http://www.barbarins.com)

Fanny Zanetton :
production@barbarins.com
04 38 12 15 43

La compagnie Barbarins Fourchus est soutenue par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, la Région Auvergne-Rhône-Alpes,
le Conseil Départemental de l'Isère et la Ville de Grenoble.