



CRO MAN

Réalisation: Nick Park
Grande-Bretagne, Etats-Unis, France
2018
1h24

SYNOPSIS

Cro Man se déroule à l'aube des temps, lorsque le monde était parcouru de créatures préhistoriques, et raconte l'histoire d'un courageux homme des cavernes, Doug et de son meilleur ami Crochon, qui unissent leurs tribus pour affronter un puissant ennemi, Lord Noz, chef de la ville de l'Âge de Bronze qui menace leur territoire. *Cro Man* est la nouvelle comédie d'aventures préhistorique du réalisateur Nick Park, quatre fois primé aux Oscars, et produite par les studios *Aardman*, créateurs de *Wallace et Gromit* et de *Shaun le Mouton*. Ancré dans le style inimitable des productions *Aardman*, le film embarque le public dans un incroyable périple au cœur d'un monde inédit, sur les traces d'une tribu de personnages irrésistibles.

L'ANIMATION EN PÂTE À MODELER

Cro Man est ce qu'on appelle un film en stop-motion. C'est un procédé qui consiste en une succession d'images fixes différentes qui, projetées les unes après les autres, produisent une illusion de mouvement. La technique est la même que celle du dessin animé, mais avec des objets. Chez *Aardman*, les objets (décors et personnages) sont tous modelés.

Ce style d'animation est un travail minutieux qui s'accompagne d'un long processus.

Les marionnettes imaginées par le réalisateur sont d'abord sculptées en volume par des modelers pour obtenir une maquette de référence. Pour que le personnage puisse être animé, les parties du corps sont ensuite conçues séparément. Certains éléments – la tête notamment – sont réalisés dans un matériau plus dur (en résine) puis recouverts de pâte à modeler. Enfin, les éléments sont assemblés sur des armatures métalliques : véritable squelette de la marionnette, les armatures possèdent des articulations (les « rotules ») aux coudes, genoux ou épaules, qui permettent sur le tournage de faire bouger la marionnette avec précision.

L'animateur vient ensuite positionner les marionnettes et prépare les grandes phases de l'animation ; le tournage peut alors commencer ! Chaque mouvement de la marionnette est décomposé: les parties du corps sont animées une à une de manière synchronisée. L'animateur prend plusieurs photos à chaque étape. Mises bout-à-bout, ces photos créent l'illusion de mouvement. Pour une seconde de film, l'animateur doit ainsi prendre 24 photos !



UN TRAVAIL CONSÉQUENT

Quelques chiffres donnent une idée de l'ampleur de l'entreprise : près de 150 personnes ont été associées à la fabrication du film, dont 33 animateurs travaillant de concert au plus fort de l'activité. Le film a nécessité 273 marionnettes, élaborées par 23 modélistes, sur une période de 30 mois. Chacune d'entre elles a requis un travail de plus de 10 semaines, avec au total 18 répliques de Doug et 8 de chaque membre de la tribu de l'Âge de Pierre. Près de 3 000 bouches interchangeables d'un personnage à l'autre ont été réalisées à la main. Quant aux décors, le département artistique a créé 60 arbres peuplant la forêt dans laquelle vit la tribu de Doug, chacun d'eux nécessitant une semaine d'élaboration.



PISTE PÉDAGOGIQUES

Examiner l'**affiche** du film et redonner à chaque personnage le rôle qu'il tient dans le film. Leurs habits les différencient clairement, pourquoi ? Attribuer un adjectif à chacun d'entre eux.

Raconter avec ses propres mots l'histoire du film.

Le film parle principalement d'un **choc des cultures** entre deux mondes qui s'opposent et qui ont avancé à des « vitesses différentes ».

Trouver les éléments qui opposent ces deux groupes.

Que savez-vous de l'Âge Préhistorique ? pour l'Âge de bronze ? Créer une frise chronologique et situer dessus les deux époques du film.

Comparer leurs modes de vie : Comment vivaient-ils ? De quoi se nourrissaient-ils ?

Deux techniques s'affrontent dans le film. Regrouper les objets utilisés pour la chasse, le combat et l'alimentation. Qu'est-ce qui les distinguent ? (casserole en bronze vs branche en bois, lance avec bout en silex vs bout en métal etc...).

Définir le mot **anachronisme**. Relever les nombreux passages du film qui utilisent cette notion. Beaucoup de jeux de mots sont d'ailleurs réalisés tout au long du film et alimente ce côté anachronique. (Football...)

CRITIQUES

« N'y allons pas par quatre chemins : Nick Park est un bienfaiteur de l'humanité ! Grâce à la pâte à modeler, son matériau de prédilection, et à son imaginaire foisonnant, ce cinéaste d'animation hors normes donne naissance à des pépites qui enchantent les spectateurs de toutes les générations. Le créateur des inégalables *Wallace & Gromit* signe son grand retour avec *Cro Man*, un film populaire et euphorisant qui constitue un antidote idéal aux divertissements bas de gamme encombrant les écrans. Dans son nouveau bijou, Nick Park zoome sur la préhistoire et met en scène un héros de l'âge de pierre, Doug, qui, en compagnie de

quelques énergumènes de sa tribu, va devoir combattre des représentants de... l'âge du bronze. Lieu de l'affrontement ? Un stade de football situé sur les îles britanniques, non loin d'une ville aujourd'hui connue sous le nom de Manchester. Une cité bénie par les dieux du ballon rond, rappelons-le, puisqu'elle compte en son sein deux clubs mythiques : City et United. Anachronismes à foison, humour maximal et parodie des us et coutumes du foot : *Cro Man* entraîne dans son histoire trépidante et, avec sa drôlerie surréaliste et son intervention formelle (au moins une idée surprenante par scène !), châtie la mélancolie hivernale. On l'en remercie. »

Olivier De Bruyn, *Marianne*.

« Artisan essentiel des premiers succès du studio *Aardman* sur le petit écran (les courts métrages *Wallace & Gromit*) puis le grand (*Chicken Run*, 2000), Nick Park s'offre avec *Cro Man* son premier long métrage depuis... treize ans, et l'hilarant *Wallace & Gromit : Le mystère du lapin-garou !* Des années qui viennent souligner le travail artisanal et de longue haleine que constitue chaque production du studio, toujours spécialisé dans l'animation en stop-motion – *Aardman* s'étant aventuré à trois reprises dans l'animation par ordinateur, mais avec moins de succès et en mettant en péril son identité, au point de revenir à son savoir-faire fondamental, pour notre plus grand plaisir. Ce septième long métrage du studio a la lourde tâche de succéder au fulgurant *Shaun le mouton*, irrésistible comédie burlesque et sans dialogues. Pour remplir cet objectif, Park dispose d'un atout : le ballon rond. Au-delà de la comédie préhistorique et du choc (comique) des civilisations, le réalisateur brode une histoire truculente sur la naissance du football, des millions d'années plus tôt ... Si le récit reste trop sage et conventionnel, construit sur des thèmes habituels du cinéma grand public (unité familiale, esprit d'équipe...) la mise en scène de Park déborde d'idées, (...), et réécrit avec une fantaisie communicative la grande (pré)histoire du monde et du football. Et face à une attachante tribu de Néandertaliens et de leur animal de compagnie Crochon, Tom Hiddleston (Lor Noz en VO) s'en donne à cœur joie en manager cupide à la tête d'une équipe sans âme de mercenaires Un clin d'œil à la réalité de certains clubs de foot très contemporains, eux... »

Mi. G., *Les fiches du Cinéma*.

Pour aller plus loin :

Télécharger le [dossier pédagogique](#).

Visitez le [site du film](#)