

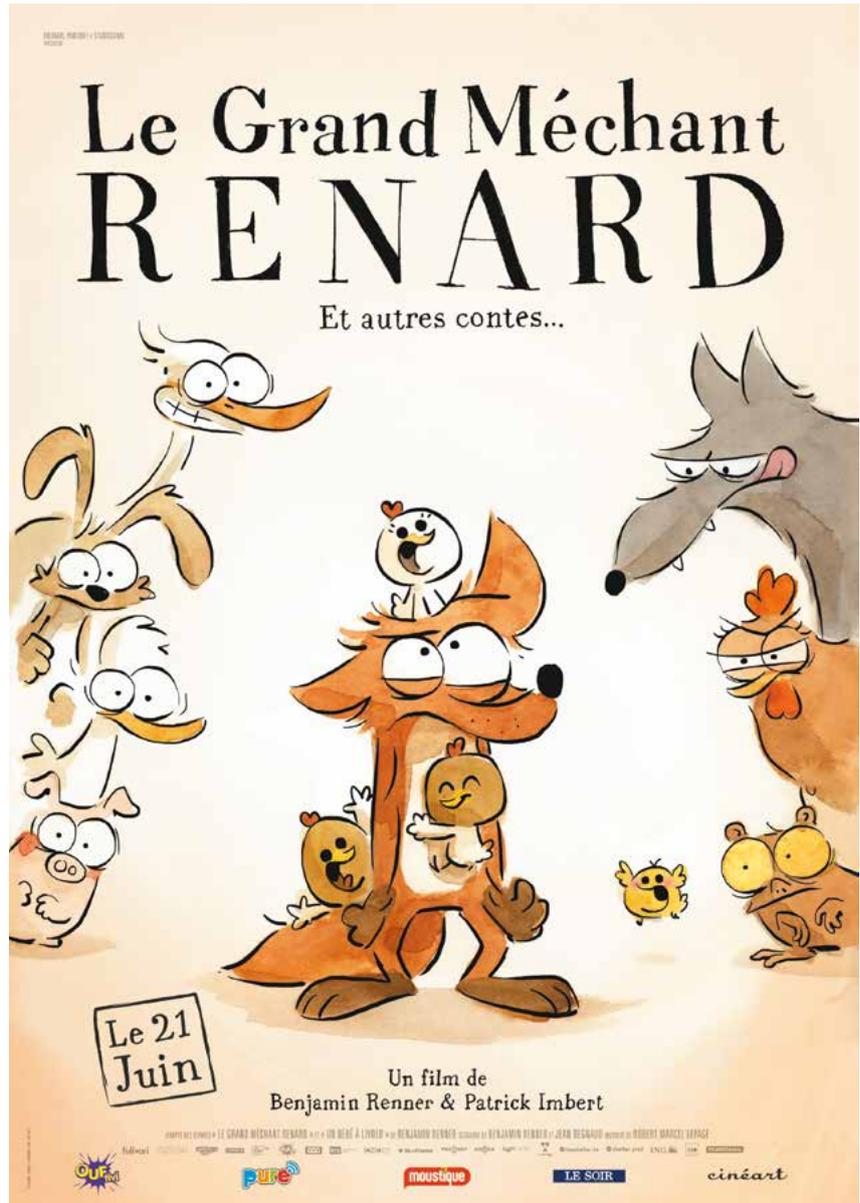


Florence Leone

Un dossier pédagogique
réalisé par
le centre culturel
Les Grignoux

Sommaire

- 1. Présentation 1
- 2. Premières impressions..... 4
- 3. Se souvenir et parler
des histoires et des personnages..... 5
- 4. Réel ou imaginaire ? 7
- 5. Qu'est-ce qui nous fait rire ? 12
- 6. Le graphisme du film 15
- 7. Le loup et le renard en images 17



© Les Grignoux, 2017. Tous droits de reproduction et d'adaptation réservés pour tout pays. D / 2017 / 6039 / 18 ISBN 978-2-87503-193-8

1

**Le Grand Méchant Renard
et autres contes**

un programme de trois courts métrages
d'animation de Benjamin Renner
et Patrick Imbert
France, 2017, 1 h 19

PRÉSENTATION

Le programme *Le Grand Méchant Renard* se compose de trois histoires, aussi drôles qu'attachantes : dans *Un bébé à livrer*, une cigogne peu scrupuleuse charge un cochon, un lapin et un canard de livrer à sa place la petite Pauline à ses parents. Dans *Le Grand Méchant Renard*, un renard, pas très méchant, vole trois œufs à une poule, espérant ainsi croquer les poussins à leur naissance... mais à peine les œufs éclos, les poussins le prennent pour leur mère et n'en démordent pas... Dans *Il faut sauver Noël*, le troisième et dernier film du programme, le canard, le lapin et le cochon, persuadés d'être impliqués dans la disparition tragique du Père Noël, vont tout mettre en œuvre pour assurer la livraison des cadeaux aux enfants du monde entier, non sans peine...

Après une première expérience de réalisation avec *Ernest et Célestine* (2012), Benjamin Renner réalise ici l'adaptation de sa propre bande-dessinée, elle aussi intitulée *Le Grand Méchant Renard*. Et c'est avec l'humour et la finesse qui caractérisent leur jeune auteur que ces courts métrages abordent les



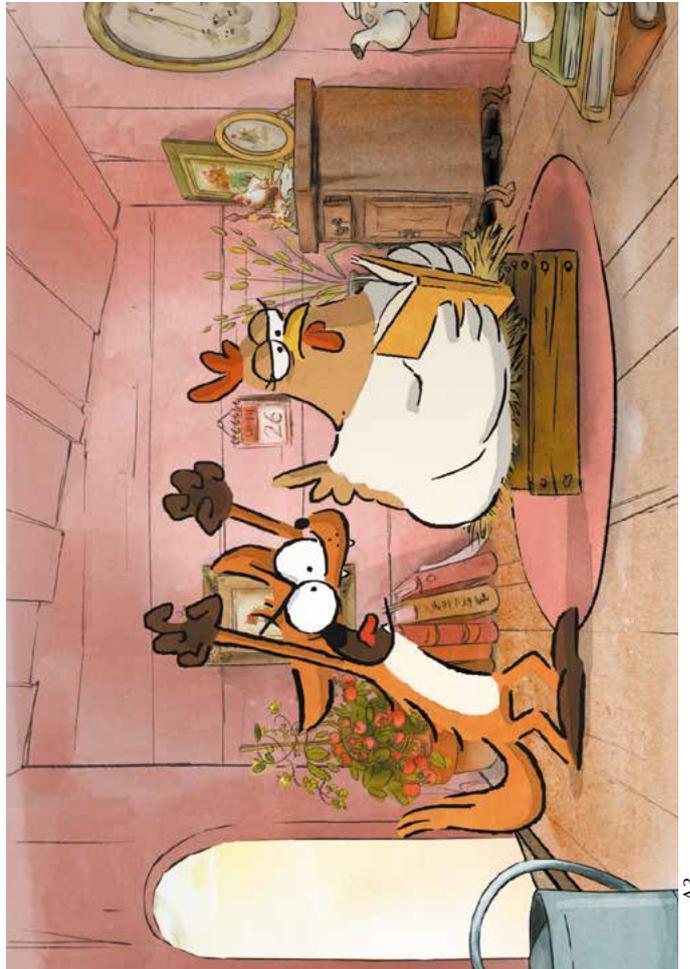
A2



A4



A1



A3



Couverture de la bande dessinée de Benjamin Renner. Le deuxième film du programme, *Le Grand Méchant Renard*, en est tiré.

questions d'identité, de parentalité et d'éducation. Ils remettent également en perspective et de manière originale nos attentes et préjugés sur ces questions.

À travers quelques animations simples à mettre en œuvre en classe après la projection, le présent dossier propose de revenir avec les élèves sur les trois histoires, leurs personnages principaux, mais aussi sur les mécanismes du rire et le graphisme du film. Il propose également d'exercer son esprit critique en faisant la part entre fiction et réalité. Enfin, un court prolongement propose de revenir sur des représentations plus classiques d'animaux dans la tradition littéraire des contes et des fables.

QUELQUES COMPÉTENCES MISES EN ŒUVRE PAR LES ANIMATIONS PROPOSÉES DANS CE DOSSIER

Français

- ✓ Réagir en interaction avec d'autres lecteurs pour distinguer le réel de l'imaginaire, à partir d'un questionnement qui porte sur des images, des contes, des films.
- ✓ Élaborer des contenus : enrichir le champ lexical en fonction du projet : rechercher des éléments de description physique d'un animal (pelage, taille); retrouver et lister des couleurs pour décrire (un objet, un paysage...); trouver des mots pour exprimer un ressenti (après une lecture, une visite, une rencontre, la vision d'un film).

Éducation aux médias

- ✓ Exprimer ses sentiments, ses émotions face à un film et déterminer les images et les sons qui engendrent ces sentiments, ces émotions.
- ✓ Discerner le vrai du faux, le réel de l'imaginaire dans un dessin animé.

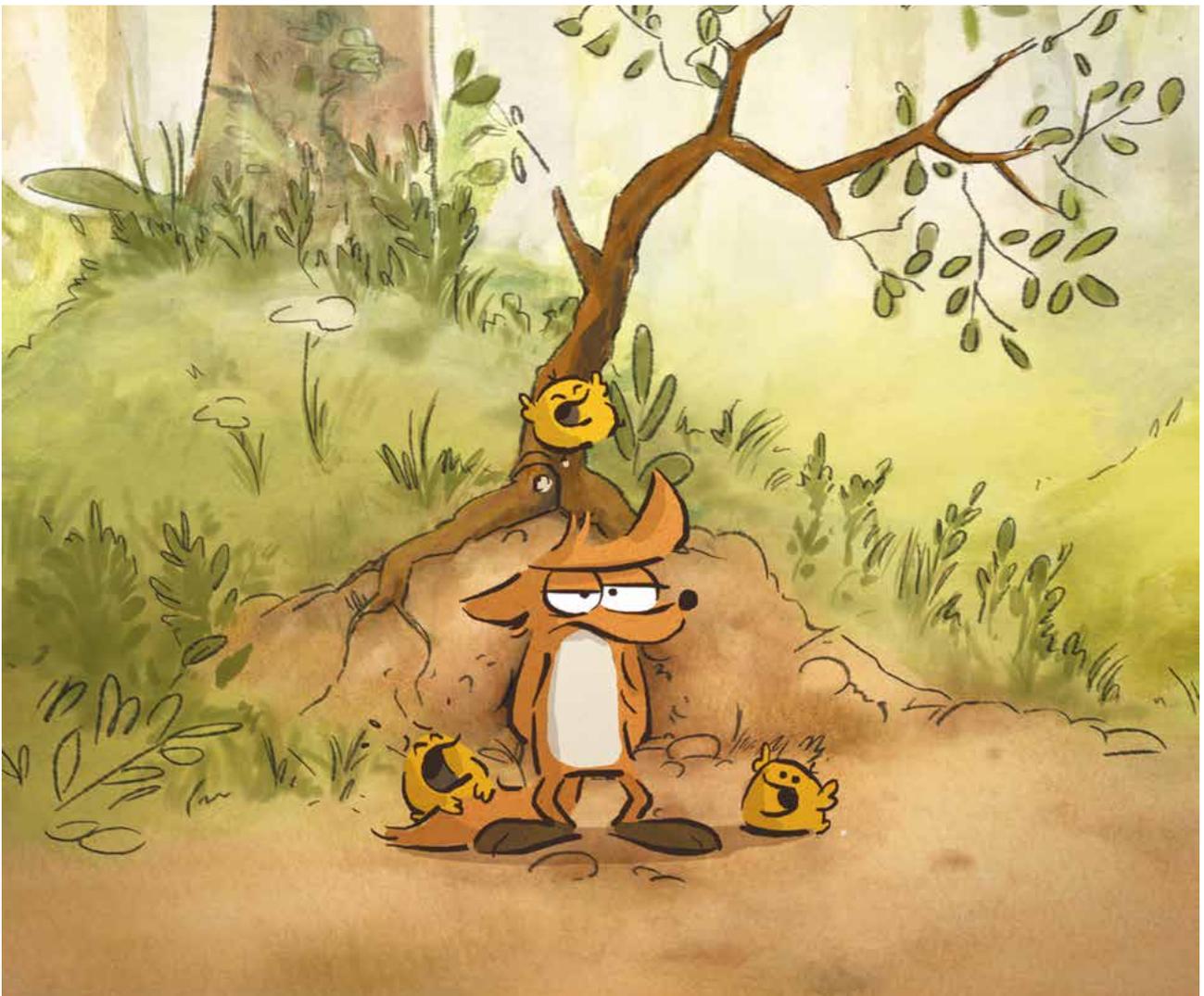
PREMIÈRES IMPRESSIONS

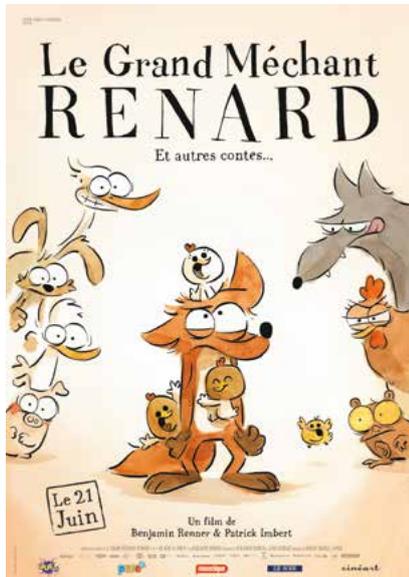
2

De retour en classe, on échangera avant tout ses premières impressions autour du film.

Cette première activité sera l'occasion de rappeler quelques règles à respecter si l'on souhaite aboutir à une discussion démocratique, notamment : écouter sans interrompre celui ou celle qui s'exprime ; essayer au maximum de rebondir sur ce qui vient d'être dit.

- ✗ Le film vous a-t-il plu, déçu ?
- ✗ Quoi en particulier ?
- ✗ Avez-vous des personnages préférés ? ou d'autres que vous n'aimez pas du tout ? lesquels par exemple ?
- ✗ Avez-vous ri ? à quels moments ?
- ✗ Avez-vous eu peur ? à quels moments ?
- ✗ Le film vous a-t-il rendu un peu triste par moment ? lesquels ?





SE SOUVENIR ET PARLER DES HISTOIRES ET DES PERSONNAGES

OBJECTIFS

- ✓ Réactiver les souvenirs du film
- ✓ Reconnaître les personnages, identifier les animaux
- ✓ Identifier les trois histoires
- ✓ S'exprimer oralement

MÉTHODE

- ✓ Observation de l'affiche en grand groupe

DÉROULEMENT

Pour préparer l'animation, l'on aura soit photocopié en couleur et en format A4 (ou plus grand) la couverture de ce dossier, soit imprimé l'affiche du film disponible à l'adresse suivante :

<http://www.grignoux.be/dossiers/439/documents/>

Une fois en classe, après l'échange des premières impressions, attachons-nous aux souvenirs que les enfants auront conservés de la vision.

Pour venir en support aux souvenirs des enfants, utilisons l'affiche du film : affichons-la au tableau ou sur un mur, de manière à ce qu'elle soit bien visible par tous et invitons-les à réagir :

- X **Que voit-on sur cette image ? Que vous rappelle-t-elle ?**
- X **Est-ce une simple image du film ou une autre image ?**
- X **À quoi voit-on que ce n'est pas une image tirée du film et comment s'appelle ce type d'image ?**
- X **À quoi sert une « affiche de film » ? Quelqu'un peut-il-elle l'expliquer aux autres ?**

On précisera ensuite dans quelle(s) histoire(s) interviennent les différents personnages que l'on voit sur l'affiche :

- X **Quel est ce personnage ?**
- X **À quel animal ressemble-t-il ?**
- X **Dans quelle histoire joue-t-il un rôle ?**
- X **Tous les personnages du film sont-ils représentés sur l'affiche ? En manque-t-il ?**

Pour qu'un maximum d'élèves participent à cet échange, on pourra diviser la classe en trois groupes : un premier groupe fait part de ses souvenirs sur les personnages situés à gauche de l'affiche, un deuxième groupe sur ceux portant

sur les personnages situés au centre et un troisième groupe sur ceux portant sur les personnages de droite.

COMMENTAIRES

► **Groupe 1** : les quatre personnages de **gauche** (de haut en bas) :

- La cigogne
- Le lapin
- Le canard
- Le cochon

Ces quatre personnages interviennent dans la première histoire, *Un bébé à livrer*. Les trois derniers interviennent aussi dans la dernière, *Il faut sauver Noël*.

► **Groupe 2** : **au centre**, on reconnaît bien évidemment **le grand méchant renard et ses trois poussins**.

► **Groupe 3** : **à droite** de l’affiche et de haut en bas, on reconnaît :

- Le loup
- La poule
- Le lémurien
- Le Petit Michel

À l’exception du lémurien et du Petit Michel, on retrouve tous les personnages situés au centre et à droite dans l’histoire principale du programme, *Le Grand Méchant Renard*.

L’enseignant pourra alors introduire une distinction toute simple entre **les personnages principaux** du film, qui sont représentés sur l’affiche, et **les personnages secondaires** qui n’y sont pas, à deux exceptions près, comme on l’a vu plus haut.

Parmi **les personnages manquants**, on pourra citer entre autres la **petite Pauline**, le **chien de garde**, le **père Noël**, mais aussi le **bouledogue et sa fille**.

RÉEL OU IMAGINAIRE ?

OBJECTIFS

- ✓ Distinguer fiction et réalité, réel et imaginaire
- ✓ Discriminer des éléments fictifs d'éléments inspirés du réel

MÉTHODE

- ✓ Observation d'images en petits groupes
- ✓ Échange

À travers les situations rocambolesques imaginées par les auteurs du film, il sera amusant de revenir avec les élèves sur la (très importante !) part de fiction qu'il contient.

DÉROULEMENT

On amorcera l'activité avec quelques questions comme :

- X Qu'avez-vous pensé de la deuxième histoire, celle du *Grand Méchant Renard* ?
- X Y a-t-il des choses qui vous ont parues étranges, bizarres dans cette histoire ?
- X Y a-t-il des choses qui vous semblent complètement imaginées, qui ne pourraient pas arriver dans la réalité, dans la « vraie vie » ?
- X Quoi par exemple ?

L'idée est d'amener les enfants à constater et à formuler d'eux-mêmes que les situations présentées dans le film sont **imaginées**, inventées, et d'illustrer leurs propos par des **exemples** tirés du film. On essaiera aussi de les amener au constat que les auteurs ont **humanisé** leurs personnages et on essaiera de déterminer quels aspects en particulier sont humanisés chez eux.

Pour mener à bien cette activité et si la discussion ouverte ne donnait pas de résultats satisfaisants, nous proposons de répartir la classe en **4 groupes**, chacun recevant une image tirée du film. Il s'agira de **verbaliser l'action principale** représentée sur l'image, notamment en nommant le **personnage**, sujet de l'action. Comme dans les quatre exemples donnés ci-dessous, l'enseignant aiguillera les observations des élèves.

1. Exemple d'énonciation de l'action principale par les élèves :

« **Le cochon cueille des pommes.** »

2. L'enseignant interroge ensuite la classe sur le réalisme de cette situation :

X Est-ce que c'est possible ? Est-ce une situation inventée ou une situation que l'on pourrait rencontrer dans la réalité ?

✓ C'est une situation inventée !

3. Sur cette image, quels **autres détails** ne correspondent pas à la réalité et montrent que les auteurs du film ont fait en sorte que leurs personnages « ressemblent » aux humains, qu'ils les ont humanisés ?

✓ Les cochons ne se tiennent pas debout sur leurs pattes arrière comme les humains ! Les cochons sont des quadrupèdes ; ils se tiennent sur leurs quatre pattes. Les humains sont bipèdes et se tiennent debout sur leurs deux « pattes » arrière.

✓ Ils n'ont pas de « main » qui leur permettrait de « cueillir » des fruits dans un arbre !

✓ Ils ne montent pas aux échelles !

✓ Ils ne portent pas de chapeau !

✓ Ils ne sourient pas !

✓ ...

4. On posera éventuellement la question suivante : sur l'image, quel détail est **inspiré de la réalité** ?

✓ Les **pommes** font partie de l'alimentation des cochons qui sont omnivores.

✓ ...



A1

1. Exemple d'énonciation de l'action principale par les élèves :

« **La poule arrose ses plantes.** »

2. L'enseignant peut ensuite interpeller la classe :

X Est-ce possible ? Est-ce une situation inventée ou une situation que l'on pourrait rencontrer dans la réalité ?

✓ C'est une situation inventée !

3. Sur cette image, quels **autres détails** ne correspondent pas à la réalité et montrent que les auteurs du film ont fait en sorte que leurs personnages « ressemblent » aux humains, qu'ils les ont humanisés ?

✓ Les poules n'utilisent pas leurs ailes comme les humains utilisent leur main !

✓ Les poules ne cultivent pas de fleurs en pot !

✓ ...

4. On posera éventuellement la question suivante : sur l'image, quels détails sont **inspirés de la réalité** ?

✓ Le **poulailler** individuel est inspiré des poulaillers en bois communs.

✓ L'image peut faire penser à l'expression « **un nid douillet** » qui désigne un intérieur dont on prend soin et dans lequel on prend plaisir à vivre.

✓ ...



A2

1. Exemple d'énonciation des actions principales :
« Le renard effraie la poule » et « La poule lit un livre ».

2. L'enseignant peut ensuite interpeller la classe :

X Est-ce possible ? Est-ce une situation inventée ou une situation que l'on pourrait rencontrer dans la réalité ?



A3

- ✓ Que le renard effraie la poule, c'est possible dans la réalité puisque le renard est un prédateur pour la poule...
- ✓ Mais une poule qui bouquine, ça n'existe pas !

3. Sur cette image, quels **autres détails** ne correspondent pas à la réalité et montrent que les auteurs du film ont fait en sorte que leurs personnages « ressemblent » aux humains, qu'ils les ont humanisés ?

- ✓ Les poules n'utilisent pas leurs ailes comme les humains utilisent leur main !
- ✓ Les poules ne décoorent pas les poulaillers comme on décorerait une chambre ou un salon, même si elles y passent beaucoup de temps !
- ✓ Dans la réalité, si une poule croise le chemin d'un renard, elle aura peur et cherchera à s'enfuir alors qu'ici, elle ne semble même pas remarquer sa présence !
- ✓ Et dans la réalité, les renards « n'essaient » pas de faire peur aux poules : ils leur font réellement peur !
- ✓ ...

4. On posera éventuellement la question suivante : sur l'image, quels détails sont **inspirés de la réalité** ?

- ✓ Les renards sont des **prédateurs** pour les poules.
- ✓ L'image fait penser à l'expression « un nid douillet » qui désigne un intérieur dont on prend soin et dans lequel on prend plaisir à vivre (idem image précédente).
- ✓ Cet intérieur est inspiré d'une maison humaine, pas d'un véritable poulailler.
- ✓ ...

1. Exemple d'énonciation de l'action principale :
« Le renard regarde les poussins dormir tout contre lui ».

2. L'enseignant peut ensuite interpeller la classe :

X Est-ce possible ? Est-ce une situation inventée ou une situation que l'on pourrait rencontrer dans la réalité ?



A4

✓ C'est une situation imaginée ! Dans la réalité, le renard affamé aurait croqué ces poussins depuis longtemps et les poussins auraient au moins cherché à s'enfuir ! L'**attachement** qui unit le renard du film à ses poussins est bien entendu « calqué » sur les rapports humains.

3. Sur cette image, quels **autres détails** ne correspondent pas à la réalité et montrent que les auteurs du film ont fait en sorte que leurs personnages « ressemblent » aux humains, qu'ils les ont humanisés ?

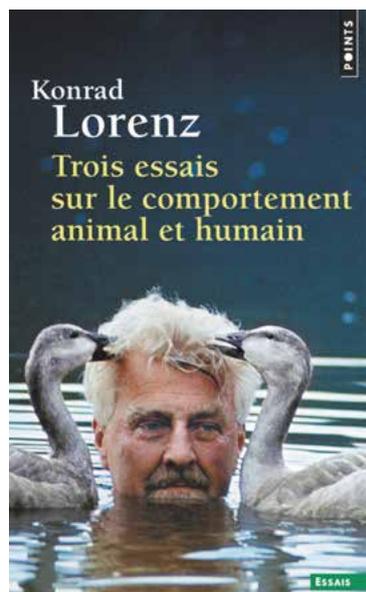
✓ Les navets : le renard, même affamé, reste un carnivore et ne mange pas de navets pour faire passer sa faim...
✓ ...

4. On posera éventuellement la question suivante : sur l'image, quels détails sont **inspirés de la réalité** ?

✓ Les travaux d'un scientifique du XX^e siècle, Konrad Lorenz, ont permis de démontrer l'existence du phénomène de « l'empreinte psychologique », notamment chez les oies cendrées : le scientifique étant le **premier être vivant en mouvement** que les oisons aient vu à leur sortie de l'œuf, ils se sont mis à le suivre à la trace comme s'il s'agissait de leur mère ! (voir images ci-dessous).

✓ Le sentiment d'attachement mutuel qui lie le renard et les poussins dans le film peut évoquer le sentiment qui lie parents et enfants adoptés par exemple.

✓ ...



L'éthologue Konrad Lorenz (1903-1989) en compagnie des oies cendrées qui le suivent depuis leur naissance.

COMMENTAIRES

DES ANIMAUX QUI NOUS RESSEMBLENT

Tout n'est évidemment pas vrai dans le programme *Le Grand Méchant Renard et autres contes !* Dans la réalité, les animaux **ne parlent pas**, pas plus qu'ils ne conduisent de camion ! Les cochons ne portent pas de chapeau pour les protéger du soleil ni ne jardinent... Les cigognes et les chiens ne se racontent pas les derniers ragots autour d'un pot en fin de journée, et les renards dévoreraient sans état d'âme les premiers poussins croisés sur leur chemin, sans leur laisser le temps de les prendre pour leur mère ! Les poules n'arrosent pas les plantes, ne décoorent pas leur poulailler, ne lisent pas, ne donnent pas cours aux poussins...

Dans ces trois histoires, les animaux sont donc **humanisés** : les auteurs dotent ces animaux plus ou moins familiers de caractéristiques humaines que nous connaissons bien ; une tradition initiée en littérature depuis l'Antiquité (voir page 18). Sur ces illustrations, dans les fables ou les dessins animés comme *Le Grand Méchant Renard*, les animaux sont représentés dans des **postures** (assis, debout...) propres aux humains et réagissent comme eux en manifestant leurs **émotions** : peur, colère, déception... Les **relations** qu'ils nouent entre eux sont elles aussi calquées sur les relations humaines : amour, amitié, attachement filial...



ET LE PÈRE NOËL DANS TOUT ÇA ?

Dans le dernier court métrage, l'existence du père Noël est mise en doute, notamment par le cochon qui se moque de ses deux amis qui eux y croient toujours, malgré leur âge ! Si cet épisode suscite des questions chez les jeunes spectateurs au point qu'ils l'évoquent d'eux-mêmes en classe, on accueillera les différentes interprétations sans les mettre en concurrence les unes avec les autres et on n'apportera bien entendu pas de réponse tranchée.

QU'EST-CE QUI NOUS FAIT RIRE ?

Un programme comme le *Grand Méchant Renard* présente une occasion idéale d'analyser avec un jeune public les ressorts du rire : quels éléments, enchaînements, situations, attitudes ou traits de caractère provoquent plus particulièrement le rire chez le spectateur ? Rions-nous tous des mêmes choses ? Certains gags font-ils l'unanimité ?

QUESTIONNAIRE PAGE 13

OBJECTIFS

- ✓ Se souvenir du film
- ✓ Exprimer ses émotions, réfléchir sur ses émotions
- ✓ S'exprimer par le dessin

MÉTHODE

- ✓ Questionnaire individuel
- ✓ Discussion ouverte

DÉROULEMENT

Nous pourrions amorcer l'activité en posant quelques questions ouvertes à l'ensemble de la classe, de manière à construire une discussion libre autour de ce thème, par exemple :

- ✗ Vous souvenez-vous de ce qui vous a fait rire dans le film ? une scène en particulier ? un ou des personnages ?
- ✗ Finalement, qu'est-ce qui provoque le rire ? Les situations banales, réalistes, que l'on a l'habitude de voir tous les jours ou au contraire les situations inhabituelles, invraisemblables ? Les comportements « normaux » ou les gaffes ?

On distribuera aux élèves qui savent déjà lire le questionnaire de la page suivante qu'ils rempliront individuellement.

Les enfants qui commencent à déchiffrer seront répartis en quatre groupes : chaque groupe recevra un des séries de questions de la page suivante que les enfants essaieront de déchiffrer en s'aidant à l'intérieur du groupe. Ils répondront en entourant « l'émoticône » (ou emoji) correspondante.

Avec des enfants qui ne maîtrisent pas encore la lecture, l'enseignant peut lire le questionnaire et demander aux enfants de réagir oralement. Sur un tableau interactif, il est possible de projeter ce questionnaire et de faire apparaître les émoticônes correspondant à l'impression principalement ressentie par les jeunes spectateurs.

Pour illustrer cette animation, on pourra bien entendu réutiliser les images de la série A, de même que toutes les photos du film utilisées dans ce dossier.

Variante

On proposera aux plus jeunes élèves ou à tous ceux qui le souhaitent de représenter dans un **dessin** un moment du film qui les a beaucoup amusés.

Qu'est-ce qui t'a le plus fait rire dans le film ? Qu'est-ce qui t'a moins amusé-e ? Entoure la petite image : 😊 → si la scène ne t'a même pas fait sourire 😄 → si elle t'a fait sourire 😂 → si elle t'a fait rire 🤣 → si elle t'a fait hurler de rire					
Présentation du spectacle et entre les histoires					
1	Les animaux présentent le spectacle qui va commencer	😊	😊	😊	😊
2	Les animaux montent le décor derrière le rideau, font tomber beaucoup d'objets	😊	😊	😊	😊
3	Les animaux décident de remplacer par une pastèque le bébé qu'ils ne retrouvent pas	😊	😊	😊	😊
4	Le loup propose de s'occuper du Petit Michel, le poussin, mais le renard refuse son aide	😊	😊	😊	😊
	<i>Ajoute ici une scène qui t'a fait rire...</i>	😊	😊	😊	😊
Dans la première histoire, <i>Un bébé à livrer</i>					
5	Le cochon ne veut pas que le lapin et le canard l'aident à jardiner	😊	😊	😊	😊
6	La cigogne joue la comédie pour ne pas devoir livrer Pauline à ses parents	😊	😊	😊	😊
7	Les trois compères comprennent soudain qu'ils se sont réfugiés dans le camion d'un boucher... pour échapper au loup !	😊	😊	😊	😊
8	Le lapin parle soudain japonais avec le lémurien : ses amis le regardent avec stupéfaction	😊	😊	😊	😊
9	Les trois compères se retrouvent dans la soute de l'avion alors qu'ils se croyaient toujours dans le camion de la poste	😊	😊	😊	😊
10	Le cochon propose gentiment à la cigogne d'essayer la catapulte	😊	😊	😊	😊
	<i>Ajoute ici une scène qui t'a fait rire...</i>	😊	😊	😊	😊
Dans la deuxième histoire, <i>Le Grand Méchant Renard</i>					
11	Le renard est un si mauvais chasseur qu'il est obligé de manger des navets pour survivre	😊	😊	😊	😊
12	Les poussins prennent le renard pour leur maman	😊	😊	😊	😊
13	Les poussins se prennent pour des renards !	😊	😊	😊	😊
14	Les poules s'organisent et apprennent le self-défense pour se défendre contre les renards	😊	😊	😊	😊
	<i>Ajoute ici une scène qui t'a fait rire...</i>	😊	😊	😊	😊
Dans la troisième histoire, <i>Il faut sauver Noël !</i>					
15	Le lapin et le canard font tomber un arbre et détruisent le toit de la maison du cochon	😊	😊	😊	😊
16	Le lapin et le canard confondent le Père Noël avec une décoration de Noël	😊	😊	😊	😊
17	Le bouledogue veut manger les trois compères mais sa fille partage leur noble cause (sauver le père Noël) et les protège	😊	😊	😊	😊
	<i>Ajoute ici une scène qui t'a fait rire...</i>	😊	😊	😊	😊

COMMENTAIRES

Les résultats de cette petite enquête, montreront sans doute qu'il est difficile pour quiconque de rester de marbre devant les personnages et les gags imaginés par Benjamin Renner et Patrick Imbert !

Cette animation est bien entendu directement liée à la précédente puisque ce qui nous fait rire, ce sont aussi les **mélanges entre fiction et réalité** sur les modes de l'**absurde** et de l'**exagération** notamment. Par ailleurs, les **codes** du conte classique sont détournés ou amplifiés : les animaux parlent, oui, mais dans un langage familier, spontané, naturel. Un animal traditionnellement effrayant comme le « grand méchant loup » est ici tourné en dérision. Les héros, bourrés de défauts, campent en réalité de parfaits **anti-héros** : inoffensifs, maladroits, sensibles, gaffeurs, menteurs, hypocrites,... Nous rions donc le plus souvent des « écarts » par rapport à la **norme**, aux comportements attendus en société.



IMAGES SÉRIE B PP. 19&20



B1



B2



B3



B4



B5

LE GRAPHISME DU FILM

OBJECTIFS

- ✓ Percevoir les différences de traitement des images et les différentes techniques de réalisation
- ✓ Constaté la différence entre film d'animation et film en prise de vues réelles

MÉTHODE

- ✓ Comparaison d'images

DÉROULEMENT

Pour cette activité, distribuons aux élèves les images de la série B et posons-leur les questions suivantes :

- ✗ Reconnaissez-vous ces images ? D'où proviennent-elles ?
- ✗ Voyez-vous de grandes différences/ressemblances entre ces images ? Lesquelles ?

COMMENTAIRES

Ces images proviennent de 5 films différents, dont *Le Grand Méchant Renard*.

- L'image B1 provient de *L'Ours montagne*, un film d'animation 2D réalisé en images de synthèse ;
- B2 est tirée du film d'animation 3D *Monsieur Bout-de-Bois* ;
- B3 du *Grand Méchant Renard* ;
- B4 d'un film de Christophe Honoré, *Les Malheurs de Sophie* ;
- et B5 du film d'animation en stop motion *Pat et Mat*.

Ces deux derniers films sont tournés en prise de vues réelles alors que les trois premiers sont des « dessins animés », pourtant visuellement très différents les uns des autres.

Le Grand Méchant Renard est dessiné à la main mais pas sur du papier ! Les illustrateurs/animateurs composent leur dessin directement par ordinateur, via un programme spécialisé qui permet la saisie automatique des « coups de crayons », le crayon étant remplacé ici par un stylet électronique et le papier par un écran tactile (image à la page suivante) !

1. Le making of du film, d'une durée de 15 minutes, a été réalisé avec la complicité d'une classe d'élèves du primaire. Il nous emmène à la rencontre des deux réalisateurs qui expliquent un peu en quoi consiste leur travail mais nous permet aussi d'assister à quelques étapes de la réalisation du film : création des dessins, des personnages mais aussi du décor, enregistrement des voix, ... Le making of est visible en entier à l'adresse suivante : <https://www.youtube.com/watch?v=zVochKOUBUo&feature=youtu.be>



Sur cette image extraite du making of du film¹, on peut bien observer les instruments utilisés par les animateurs.

Monsieur Bout-de-Bois (B2) et *L'Ours Montagne* (B1) ont également été créés par ordinateur.

L'Ours montagne est en « simple » 2D tandis que *Monsieur Bout-de-Bois* a quant à lui un rendu 3D : grâce aux techniques informatiques, les personnages, les décors ont de l'épaisseur, de la profondeur comme s'ils existaient en tant qu'objets en dehors du film !

2. Ce procédé s'appelle le stop motion : les animateurs font faire de minuscules mouvements et déplacements aux marionnettes. Chaque nouvelle position est prise en photo. Ensuite, les photos défilent les unes après les autres à une vitesse suffisante pour créer l'illusion du mouvement, de l'animation proprement dite.

Le film *Pat et Mat* (B5) en revanche met en scène des marionnettes, des objets et des décors qui existent bel et bien dans la réalité : ils ont été fabriqués, façonnés spécialement par les réalisateurs pour leur film puis animés et photographiés image par image² ensuite. Dans *le Grand Méchant Renard* (B3), rien de tel puisque le trait reste très proche du « simple » croquis, dans le style de la bande-dessinée originale.

Enfin, le film *Les Malheurs de Sophie* (B4) met en scène des acteurs « réels », des enfants qui jouent un rôle devant la caméra.



LE LOUP ET LE RENARD EN IMAGES

Le loup et le renard sont des figures connues des contes européens. Il est donc intéressant de se pencher avec les enfants sur les images d'illustration de ces animaux que l'on trouve dans de nombreux recueils de contes.

OBJECTIFS

- ✓ Expression orale
- ✓ Établir des liens entre différents supports visuels

MÉTHODE

- ✓ Observation et comparaison d'images

DÉROULEMENT

Pour cette activité, on aura photocopié et découpé les images de la série C afin de les faire circuler dans la classe.

L'activité pourra alors débiter avec des questions comme :

- ✗ Que voyez-vous sur ces images ?
- ✗ Qui sont ces personnages ?
- ✗ Les connaissez-vous ?
- ✗ Etc.

Enfin, on invitera les élèves à les rapprocher des images du film reproduites dans le dossier :

- ✗ Ces personnages ressemblent-ils aux personnages du film ?
- ✗ En quoi sont-ils semblables ? en quoi sont-ils différents ?
- ✗ Les styles de dessin se ressemblent-ils ou sont-ils différents ?
À quels niveaux ?
- ✗ Etc.

COMMENTAIRES

Le Corbeau et le Renard, François Chauveau, 1668.

Sur cette illustration, une des plus anciennes, de la célèbre fable de La Fontaine, on peut dire que le renard est « humanisé », tout comme dans la fable. Comme le renard du film, il se tient debout sur ses pattes arrière, ici pour attraper la roue de fromage que le corbeau vient de laisser choir, piégé par la ruse. On remarque aussi une nette différence au niveau de l'expression des **émotions** : alors que le renard représenté ci-contre a encore une « gueule » d'animal, le Renard de Benjamin Renner a lui plutôt un « visage », tellement expressif et marqué par les émotions qu'il en devient caricatural. Pour en revenir aux fables, La Fontaine s'inscrit dans une longue tradition littéraire remontant à l'Antiquité et en particulier aux fables d'Ésope (ou qui lui sont attribuées comme telles, VII-VI^e siècle avant J-C), que l'auteur français a adaptées pour bon nombre d'entre elles. Il n'est donc pas le premier à mettre en scène dans ses fables des animaux anthropomorphes, dans la bouche desquels pouvait malicieusement prendre place une critique sociale et politique acerbe.



C1

Le Petit Chaperon rouge et le Loup, une illustration de Gustave Doré, 1867

Cette illustration provient d'une ancienne édition du conte *Le Petit Chaperon Rouge* de Charles Perrault. Elle a été réalisée par Gustave Doré (1832-1883, on peut lire sa signature en bas à gauche de l'image), un artiste du XIX^e siècle qui a produit une œuvre très importante.

Ici, l'humanisation du loup, ou du « grand méchant loup », passe par le bonnet de grand-mère ; pour le reste, le loup est représenté de manière naturaliste, réaliste. Dans le *Grand Méchant Renard* par contre, les animaux ne portent pas de vêtement (sauf au bureau de poste quand ils cherchent à passer – très maladroitement – pour des humains), ou alors une écharpe à la période de Noël, un nœud dans les « cheveux »,... Les traits, mimiques et attitudes de tous les personnages du film les « habillent » littéralement et suffisent à nous les rendre proches.



C2

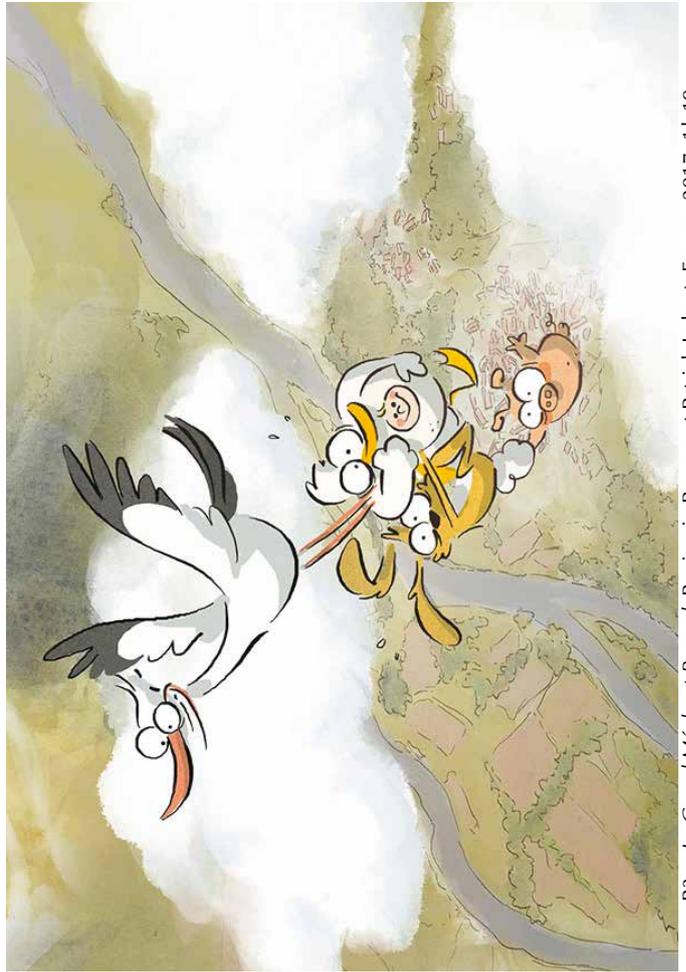




B1 – *L'Ours montagne*, Esben Toft Jacobsen, Danemark, 2011, 1h15



B2 – *Monsieur Bout-de-Bois*, M. Donini, K. Rinaldi, D. Vysotskiy, J. Jaspaert et D. Snaddlon, Italie/Russie/Grande-Bretagne, 2015, 43 mn



B3 – *Le Grand Méchant Renard*, Benjamin Renner et Patrick Imbert, France, 2017, 1h19



B4 – *Les Malheurs de Sophie*, Christophe Honoré, France, 2016, 1h46

Les images d'illustration de ce dossier (ainsi que le lien internet mentionné page 16) sont également disponibles en couleur et en grand format sur le site des Grignoux à l'adresse suivante :

<http://www.grignoux.be/dossiers/439/documents/>

CENTRE CULTUREL LES GRIGNOUX
(ÉCRAN LARGE SUR TABLEAU NOIR)
9 rue Sœurs de Hasque B 4000 Liège
(Belgique) 32 (0)4 222 27 78
contact@grignoux.be
<http://www.grignoux.be>
Un ouvrage publié avec le soutien
d'Europa Cinemas,
une initiative du programme Media
des Communautés Européennes,
de la Ville de Liège, de la Région Wallonne,
de la Fédération Wallonie-Bruxelles
et de l'Administration Générale
de la Recherche scientifique,
Service général du pilotage
du système éducatif

ÉCRAN LARGE SUR TABLEAU NOIR
est une opération des Grignoux
accompagnée par le CSEM (Conseil
Supérieur de l'Éducation aux Médias)



B5 – *Pat et Mat*, un programme de courts métrages d'animation de Marek Benes, République Tchèque, 2011, 40 mn



C1



C2

Pour les images du *Grand Méchant Renard* :

© FOLIVARI / PANIQUE! / STUDIOCANAL / RTBF (Télévision belge) – OUFtivi / VOO / Be tv