

UNE AVENTURE TAUPISSIME !

MANGO



DOSSIER PÉDAGOGIQUE

PRÉSENTATION DU FILM

L'avis de Benshi

Aller jusqu'au bout de ses rêves, c'est d'abord une affaire de confiance en soi. Mango, lui, ne rêve que d'une chose : devenir champion de foot. Mais s'il s'accroche fermement à ce désir de gloire sur les terrains de foot, encore faut-il que ceux qu'il aime le plus au monde (ses parents, et principalement son père) ne soient pas un frein. La tradition familiale, que Garth le père de Mango espère perpétuer grâce à son fils, bloque ce dernier dans son grand projet d'avenir. C'est un dilemme compliqué : son rêve tant chéri s'oppose à celui de son père (trouver de l'or). Mais les circonstances dramatiques orchestrées par de vils bandits vont bouleverser la vie de Mango, qui va alors devoir négocier entre ses aspirations et la survie de la mine.

Heureusement pour lui, une fine équipe d'enfants farfelus est là pour l'épauler dans les situations les plus difficiles, qui s'avèrent même parfois dangereuses : que ce soit Lili, le cerveau du groupe, Ryan le glouton ou Maggie la fausse ingénue, tous sont là pour aider leur ami à remonter la pente quand le moral et la confiance sont au plus bas, et à faire face aux nombreux obstacles qu'il rencontre. Comme

dans le foot, l'esprit d'équipe est l'une des valeurs majeures qui traversent le film. Il y a une sorte de compétition permanente entre Mango et ceux qui veulent lui mettre des bâtons dans les roues (son père, le méchant Patron et ses sbires, les autres joueurs de foot), mais le soutien de ceux qui lui sont chers (les amis, la famille) lui permettra de dépasser ses craintes et ses peines et d'aller ainsi de l'avant. Chacun de ces personnages hauts en couleurs apporte autant de réconfort que de drôlerie dans le monde de Mango.

Le film ne manque pas de situations comiques et de gags à gogo. On rit, on s'émeut, on trépigne devant les scènes d'action qui ponctuent le dernier tiers du film. Beaucoup d'émotions différentes traversent le récit qui fait le lien entre les rêves d'un enfant et les attentes de ses parents, entre la cruauté de méchants individualistes et la bonté des plus fidèles compagnons. Le tout dans une animation en stop motion, couronnée d'un humour bien british, dans la même veine que celle des que les créateurs de Wallace et Gromit.



LES PERSONNAGES

Jeune héros de notre histoire, Mango est un petit garçon taupe plein d'ambitions qui ne pense et ne veut vivre que de sa passion: le football. Désirant plus que tout devenir un jour le prochain champion national et remporter la coupe du monde, Mango devra faire face à nombreux obstacles pour atteindre son but. Vaillant et droit, c'est un héros au cœur pur et sensible, capable de redoubler de courage et d'effort pour protéger sa famille et ses amis et pour aller au bout de ses rêves les plus grands. Une taupe déterminée qui a l'âme d'un battant !



**Mango,
le héros passionné**



Ryan, le gourmand

Fidèle ami de Mango, Ryan a le cœur aussi gros que son estomac. Toujours affamé et jamais rassasié, il se délecte des divers sandwiches et gâteaux que lui préparent ses parents. Sa gourmandise impulsive et inlassable fait de lui un personnage souvent maladroit, et donc comique. Mais si Ryan a la passion de la nourriture, son cœur est également attiré par la belle Maggie. Difficile alors pour Ryan d'associer deux passions à la fois ; et c'est ce qui le rend encore plus touchant. Son optimisme et sa bonne humeur apportent de la légèreté à ses amis et il peut se révéler incroyablement brave pour leur porter secours.

LES PERSONNAGES

C'est le cerveau de la bande : touche-à-tout, bricoleuse et ingénieuse, Lili fabrique toutes sortes d'inventions qui rendent parfois un fier service à Mango. Mais si son génie peut se révéler utile pour ses amis, la grande qualité de Lili est d'être un soutien infaillible pour ses amis : lorsque Mango est un peu déprimé ou doute de lui-même, elle est toujours présente pour lui remonter le moral et lui rappeler ses principales valeurs. Derrière son air faussement taciturne, elle fait preuve d'une grande loyauté et veille sur ses plus proches camarades.



Lili, la surdouée



Maggie, la fille sensible

En apparence, Maggie semble être une lapine aussi belle qu'arrogante. Mais en réalité, c'est pour mieux cacher aux autres sa fragilité. Car au fond, Maggie est une fille d'une grande sensibilité. Si elle se montre distante et froide envers Mango, Ryan et Lili, elle se révèle finalement une alliée précieuse pour la bande. Adepte de la dynamite, elle aime faire exploser toutes sortes de choses en criant « Boom » ! Une fille délicate mais ô combien explosive !



LES PERSONNAGES

Fier de son fils Mango, Garth espère de tout cœur que ce dernier perpétuera la grande tradition de sa famille, qui veut que tous les hommes (de père en fils) deviennent un jour mineurs. Au grand dam de Mango, qui souhaite prendre une toute autre voie. Garth est un père aimant mais dont les rêves finissent par écraser ceux de son fils. Comme Mango, c'est un personnage déterminé et courageux: la mine représente toute sa vie et il est prêt à tous les sacrifices pour la sauver de la convoitise d'infames bandits.



Garth, le père



Jenny, la mère

Mère attentionnée et épouse aimante, Jenny souhaite le meilleur pour sa famille. Quoiqu'il arrive, même dans les situations les plus difficiles, elle sait donner de l'amour et de la tendresse à son entourage. Elle déborde de vie et peut se révéler plus énergique qu'on ne le croit.





LA BANDE RAVEN CORP le patron et ses sbires



C'est le méchant du film : ce chat blanc ne cherche qu'à s'enrichir en s'emparant par tous les moyens de la mine de la communauté (qui renfermerait tout un gisement d'or). Pour cela, il n'hésite pas à se débarrasser de tous ceux qui oseraient lui barrer la route. Sans scrupule, machiavélique, le Patron n'en est pas moins bête et ridicule. La plupart de ses plans soi-disant diaboliques tombent le plus

souvent à l'eau en raison de sa propre idiotie ou de celle de ses sbires. Il faut dire aussi que Louis le bison a beau jouer les gros durs, il n'en reste pas moins un bon gros bêta qui cause beaucoup de soucis à son chef. Même Xenia, la belette manipulatrice, peine à mettre ses plans à exécution avec cette bande de pieds-nickelés. Des personnages méchants certes, mais qui amusent plus qu'ils n'inquiètent.

QUELQUES PISTES DE LECTURE

Croire en ses rêves



Pour Mango, le football est plus qu'un simple passe-temps : c'est une véritable passion. Son plus grand rêve est de devenir le prochain champion national de foot. Mais est-il possible qu'une simple petite taupe puisse se mesurer à plus grand que lui ? C'est du jamais vu, diraient certains. C'est même insensé, diraient d'autres. Mais Mango y croit dur comme fer, même s'il lui arrive par moment de douter de lui-même. Il ne pense qu'au ballon rond, et il ne veut vivre que de championnats et de buts. La passion est ce qui nous anime et nous aide à

vivre, à être heureux. Et rien ne saurait épanouir davantage Mango que de faire carrière dans ce sport qu'il adore tant. C'est la voie qu'il a choisie et qu'il veut suivre. Sa détermination semble le pousser à aller au-delà de toutes les attentes et de toutes les moqueries. C'est toute la question que nous pose le film : est-ce que nos plus grands rêves, même les plus fous, sont réalisables ? Est-ce qu'on peut croire même en l'impossible ? Mais au fond, est-ce que c'est vraiment impossible ?

Questions pour un débat



- Qu'est ce qui empêche Mango d'atteindre son but ?
- Est-ce que les personnages qui font obstacle à Mango sont tous forcément méchants ?
- Qui sont-ils exactement ?
- Que ressent Mango face à tous ces obstacles ?
- En quoi est-ce si difficile pour lui de devenir footballeur ?

LA FAMILLE



Cependant, il y a un obstacle qui perturbe davantage Mango : c'est sa famille. En effet, Mango est voué à devenir comme son père, son grand-père, son arrière-grand-père, etc... un mineur. Or, Mango souhaite davantage taper dans un ballon que creuser la terre. Mais c'est pourtant ce que font généralement les taupes.

Il y a ainsi tout un héritage familial qui semble déterminé la vie future de Mango et qui représente un poids écrasant pour lui. Cela lui est d'autant plus difficile que son père, Garth, place toutes ses espérances en lui, pour qu'il fasse perdurer la tradition familiale. Mango est sa plus grande fierté. Il l'aime

de tout son cœur, et Mango aussi. Mais ce dernier est tiraillé entre sa vocation et la peur de décevoir les attentes de son père.

Entre Mango et son père, deux rêves s'opposent : l'un veut devenir footballeur professionnel, l'autre veut sauver la mine où il travaille et qui représente toute sa vie. Ce conflit entre les deux personnages crée des disputes et de l'incompréhension. Est-ce que Mango doit abandonner ses ambitions pour satisfaire son père ? Comment pourrait-il s'affirmer et prendre son indépendance ? Pour réussir, il devra affronter la peur du regard, de la critique et affirmer ses choix.

Un peu d'histoire



Le saviez-vous ? Les mines représentent tout un pan de l'histoire de la Grande-Bretagne (dont est originaire le film). En effet, durant la révolution industrielle (du XVIII au XIXème siècle), le charbon représentait un combustible essentiel dans le progrès technologique, notamment pour faire marcher les machines à vapeur. Aussi, on se mit à en extraire du sol et à créer des mines de charbons. Il existait des gisements importants de charbon en Grande-Bretagne : au Nord de l'Angleterre, au Sud du Pays-de-Galles et en Ecosse. A l'époque, pratiquement tous les hommes qui vivaient dans ces régions allaient travailler à la mine. Même les enfants ! Mais heureusement, aujourd'hui, ce n'est plus le cas.

LE DEUIL



La bande de Raven Corp est bel est bien décidée à s'emparer coûte que coûte de la mine que Garth défend corps et âme. Malheureusement, ce dernier est victime d'une diabolique machination, organisée par le Patron et ses sbires, et le pauvre homme disparaît lors d'une explosion apparemment accidentelle.

Cet évènement tragique provoque une rupture dans l'histoire et les enjeux du film s'en trouvent bouleversés. Mango et Jenny se retrouvent alors seuls et endeuillés.

En plus de son chagrin, Mango doit à présent assumer non seulement le rôle d'homme de la maison mais aussi la responsabilité de la survie de la mine (convoité par le Boss), et de toute la communauté du Galerieville.

Cette épreuve douloureuse est comme un dilemme pour le jeune garçon : doit-il sacrifier sa carrière de footballeur pour protéger la mine et ses ouvriers de la Raven Corp ?

Car sauver la mine, c'est aussi sauver la mémoire de son père disparu. Au fil du récit, Mango transforme sa tristesse en colère et en énergie et marche finalement dans les pas de son père dont il hérite de son courage et de sa détermination.

Entre la mine et la coupe du monde, Mango n'a d'autre choix que de jouer sur tous les fronts pour gagner chaque combat. Quoiqu'il arrive, il faut continuer de vivre et d'avancer. Et c'est en prenant soin de l'héritage de son père qu'il saura dépasser son deuil et devenir un homme.

Questions pour un débat



- Dans quel état se trouve Mango après la disparition de son père ?
- Abandonne-t-il son rêve de devenir footballeur ?
- Qu'est ce qui aide Mango à aller mieux ?
- A quel moment retrouve-t-il de la joie et de l'ambition ?
- De quelle grande qualité Mango hérite-il de son père ?

L'AMITIÉ



Quand il s'agit de passer de bons moments ou de sortir de situations compliquées, Mango sait qu'il peut compter sur ses meilleurs amis : Lili, Ryan et Maggie sont toujours là quand il faut. Chacun met ses compétences et son humanité à profit pour tirer Mango des multiples obstacles que Raven Corp met sur sa route.

Lili fait preuve d'une grande ingéniosité pour tirer ses compagnons de l'impasse. Ryan sait se montrer fort et brave quand le danger menace (surtout quand on s'en prend à sa nourriture). Quant à Maggie et ses bâtons

de dynamite, aucun obstacle ne lui résiste ! Mais dans le quotidien, leur présence suffit à ajouter de la légèreté et de la joie dans le cœur de Mango : lorsque celui-ci doute de ses capacités à aller au bout de ses rêves ou quand la tristesse s'empare de lui, la bande arrive à la rescousse pour lui remonter le moral.

Les amis sont comme une équipe de foot : on se soutient, on s'entraide pour avancer, pour que toute la bande vienne à bout de ses adversaires et sorte vainqueur de toutes les épreuves. L'union fait la force.

Questions pour un débat



- Quelle sont les particularités des amis de Mango ? Et qu'ont-ils comme points communs ?
- Quelle est leur principale qualité en tant qu'amis ?
- Que font-ils lorsque Mango va mal (quand il est triste, quand il doute de lui-même ou quand il est en danger) ?
- Comment l'aident-ils à devenir footballeur professionnel ?

LE FOOTBALL



Si Mango espère devenir champion de foot, il se heurte à la réalité du monde impitoyable du sport et de la compétition. Certains joueurs de foot se montrent arrogant envers lui, certains sont même jaloux qu'une taupe, haute comme trois pommes, ose jouer dans la cour des grands. Même la diabolique Raven Corp complotte pour qu'il ne puisse gagner à la Coupe du monde de football.

Mais notre jeune est un héros plein de détermination et de talent. Il sait manier le ballon comme nul autre joueur.

Certes, ses lunettes spéciales l'aident à corriger sa myopie de taupe, mais sans elles, il perd tous ses moyens. Or, même sans lunettes, Mango a bel et bien le foot dans le sang. Tout n'est qu'une question de confiance en soi : pour aller jusqu'au bout de ses désirs, il ne faut jamais douter de ses qualités, ni du soutien de ceux qu'on aime.

S'accrocher à une passion, c'est s'accomplir et grandir. C'est vivre sa vie, nous dit le film. Et Mango finit par atteindre son but, au sens propre comme au figuré !

Un peu d'histoire



Le football est l'un des sports les plus populaires en Grande-Bretagne (avec notamment le rugby et le tennis). Le Royaume compte plusieurs équipes de foot, pour chacune de ses nations (Pays de Galles, Irlande du Nord, Ecosse et Angleterre) ainsi que de nombreux clubs réputés tels Manchester United, Chelsea, Arsenal, Liverpool et tant d'autres. Lors de la Coupe du Monde de Football de 1966, qu'elle organisa sur son propre territoire, l'Angleterre remporta la finale face à l'équipe d'Allemagne de l'Ouest.

DANS LES COULISSES DU FILM

Qui êtes-vous, Trevor Hardy ?



Né en 1971, Trevor Hardy se passionne très tôt pour le cinéma d'animation, et plus particulièrement pour l'animation en stop-motion lorsqu'il découvre le courtmétrage *Adam* (1992) de Peter Lord, qui n'est autre que le futur créateur (avec Nick Park) de *Wallace et Gromit* et l'un des fondateurs du *Studio Aardman*: J'aimais la façon dont ça bougeait, se souvient Trevor Hardy, la façon dont la pâte à modeler "bouillait", je savais que le personnage était fait en pâte à modeler, mais j'ai été émerveillé par son aspect réel, respirant, ça semblait humain ! C'était la base de l'animation stop-motion. Le jeune Hardy s'inscrit alors à un cours de média à la *Northbrooke College*, où il réalise quelques films d'animation tournés avec une caméra Super 8. Puis il suit, trois années durant, des cours d'animation au sein de l'université d'Art & Design de West Surrey. Il est l'un des cinq animateurs du pays retenus pour intégrer la prestigieuse formation "Aardman" à Bristol. Aux côtés de ses maîtres vénérés, qui viennent d'achever la réalisation d'*Un Mauvais Pantalon* (1993), Trevor Hardy apprend tous les ressorts de la stop-motion: l'expressivité des personnages en pâte-à-modeler, le timing, le rythme... Fort de son expérience chez Aardman, Hardy se lance dans la réalisation de films d'animations pour le cinéma et la télévision (notamment des chaînes pour enfants tels que Nickelodeon ou Nick Jr.). Son utilisation de la stop-motion repose notamment

sur l'incorporation de différentes matières: outre la pâte-à-modeler, il peut recourir à du carton ou de la laine pour créer ses personnages et ses décors. L'un de ses premiers courts métrages, *Pushkin* (2007), qu'il réalise dans un garage au fond de son jardin, remporte un succès important: il concourt ainsi dans plusieurs festivals internationaux où il remporte de nombreux prix. Trevor Hardy a désormais plus de 20 ans d'expérience dans le cinéma d'animation. Basé à West Sussex, au Royaume-Uni, ses courts métrages ont remporté de nombreux prix et ont été projetés dans des festivals du monde entier. Avec *Mango*, Trevor Hardy réalise son premier long métrage d'animation pour le studio *Gigglefish*, qu'il a cofondé en 2017.



Pushkin de Trevor Hardy (2007)



La stop-motion, késaco ?

La réalisation d'un film en stop-motion est avant tout une affaire patience et de délicatesse. Il s'agit d'animer image par image un sujet en volume (marionnette, personnage en pâte à modeler...), pour créer l'illusion du mouvement et lui donner vie. On sait qu'au cinéma, il faut 24 images par seconde pour reproduire le défilement du temps et des mouvements. Dans l'animation en stop-motion, on articule très légèrement chaque marionnette et on prend une photographie. On déplace à nouveau la marionnette, puis on reprend une photo de son déplacement et ainsi de suite. En moyenne, il faut compter une journée de tournage pour créer ne serait-ce que quelques secondes de la durée d'un film. A cette contrainte, il faut ajouter la fragilité des marionnettes que les animateurs manient avec soin pour ne pas les abîmer avec leurs gros doigts.

Une histoire de taupe et de ballon rond



Mango est avant tout le fruit d'un travail d'équipe où chaque talent issu d'horizons différents apporta sa pierre à l'édifice du film.

En effet, le scénario été écrit en plusieurs étapes et à plusieurs mains. L'idée de départ est tout d'abord sorti de l'esprit du réalisateur Trevor Hardy et de son comparse et producteur, Edward Catchpole, qui passèrent plusieurs semaines à imaginer l'intrigue du film. Plus tard, le scénariste Mark Holloway intervient pour développer l'histoire, suivit de l'acteur et écrivain Neil James qui apporta au film sa bonne dose d'humour et esquissa la plupart des personnages.

Parmi les références que Trevor Hardy avait en tête durant l'écriture de Mango fut l'un des classiques du cinéma d'aventure et de science-fiction: Star Wars. Le réalisateur explique: Le voyage de Mango a été influencé par le film « StarWars », quand Luke préfère

devenir combattant pour la rébellion plutôt que de travailler à la ferme de son oncle... Je m'inspire du vice émotionnel... l'utilisation des souhaits qui se trouvent au plus profond de son cœur a été la première idée du film.

Cette quête d'accomplissement de soi est d'autant plus forte que le héros n'a physiquement pas la carrure d'un champion de foot professionnel. Avec sa petite taille de taupe, son rêve paraît impossible et absurde. Et pourtant ! Edward et moi avons longuement réfléchis sur ce que Mango pourrait être comme animal. Puis, un matin, j'ai reçu un appel d'Edward disant: « Si on cherche un animal qui possède un rêve impossible, pourquoi pas une taupe qui veut gagner la «coupe sauvage». C'est un rêve assez impossible. » Entre la mine et le rôle de la communauté, basé dans un monde animal, la taupe semblait ajouter une nouvelle dimension aux personnages et aux défis.



De la préparation à la réalisation du film



Une fois le long travail d'écriture achevé, s'ensuit la phase complexe où le réalisateur et son équipe d'animateur doivent imaginer et concevoir l'apparence physique de leurs personnages. Un processus qui se déroule non sans difficultés et nécessite beaucoup de réflexion. Trevor Hardy est obligé de faire plusieurs allers-retours entre la lecture du scénario et sa table d'atelier. Si l'écriture du film requiert beaucoup d'imagination, la création des marionnettes en nécessite tout autant: Mon assistant directeur et moi-même avons passé de nombreuses heures à élaborer divers personnages d'animaux. En général, j'analysais le script, pour bien comprendre l'histoire et j'essayais de penser à un animal qui convenait à l'action. Donc, si vous vouliez un gardien de but, il va de soi qu'il faut

quelqu'un de grand, remplissant le but, alors «Biggins», le gardien de but éléphant est né. Pour passer de l'écrit à la matière, le réalisateur s'appuie continuellement sur le scénario pour y déceler des idées d'images, pour faire naître les formes, les carrures, les visages, le style, la personnalité de chaque personnage, tout en conservant leur part de comédie. Car c'est aussi l'un des critères majeurs de la création: l'humour burlesque qu'inspirent les personnages. Parfois, il est bien de jouer avec les blagues aussi, une plaisanterie peut engendrer ce que j'appelle une "Superposition" de blagues, notamment en plaçant un gag visuel sur celle-ci. Par exemple, l'oryctérope qui va frapper au pénalty avec sa drôle de façon de courir est déjà amusant et à cela va s'ajouter le fait qu'il repère une fourmi... et décide de la chasser au lieu de tirer.



De la préparation à la réalisation du film



Pour créer ses marionnettes et donner chair à ses personnages, Trevor Hardy a choisi d'utiliser non pas de la pâte à modeler, mais de la laine de mérinos. Une matière que le réalisateur avait déjà utilisé dans quelques-uns de ses précédents courts métrages et qui possède plusieurs vertus: elle absorbe la lumière du plateau et apporte de la douceur et de la chaleur à ses personnages. Pour gagner de l'espace au sein du studio tout en créant un maximum de décors, les marionnettes étaient plus petites qu'à l'accoutumée. Cependant, cela rendait le travail d'animation plus compliqué car le moindre mouvement des marionnettes devenait plus grand à l'écran. Cette contrainte poussa ainsi les animateurs à faire preuve d'une extrême délicatesse pour déplacer les personnages et obtenir une animation aussi lisse que fluide.

Pour la réalisation de son film, au sein de son studio Gigglegfish, Trevor Hardy s'est entouré de plusieurs animateurs expérimentés, venus des quatre coins du monde, et ayant travaillé sur d'autres films très pointus en matière de stop-motion: William Hodge avait participé aux tournages de *Fantastic Mr. Fox* de Wes Anderson (2009) et de *Chicken Run* de Nick Park et Peter Lord (2000); Marjolaine Parot travailla sur *Ma vie de courgette* de Claude Barras (2015) et *L'Île aux chiens* de Wes Anderson (2018); et Leo Nicholson collabora avec Tim Burton sur son film *Frankenweenie* (2012). Un véritable travail d'équipe mélangeant divers talents, où chacun apporta sa dextérité et son savoir-faire. Comme pour *Mango* et sa bande d'amis, c'est l'esprit de collaboration qui prima durant la réalisation du film.



Des studios Aardman à Gigglesfish



Si l'animation en stop-motion est aussi vieille que le cinéma, il faut attendre les années 90 pour qu'elle devienne un genre populaire. A cette époque, le cinéaste américain Henry Selick réalise son chef d'œuvre *L'étrange Noël de Mr. Jack* (1993) et deux anglais farfelus créent deux héros comiques en pâte-à-modeler aujourd'hui devenus cultes : *Wallace et Gromit*.

Avec le studio Aardman Animations, fondé en 1972 à Bristol, Nick Park et Peter Lord deviennent les chefs de file de l'animation en stop-motion et du cinéma d'animation britannique, grâce au succès critique et public de leurs films : *Une Grande Excursion* (1989), *Un Mauvais Pantalon* (1993), *Rasé de Près* (1995), *Chicken Run* (2000), *Wallace et Gromit et le Mystère du Lapin Garou* (2005), *Shaun le mouton* (2015)... Autant de classiques et de personnages cultes, mélangeant avec génie une animation techniquement spectaculaire, un sens du rythme aiguisé et un humour british hilarant.

Fan des créations Aardman et passé par leur formation où il travailla sur plusieurs projets du studio, Trevor Hardy voulut créer son propre

studio d'animation afin de promouvoir, comme ses maîtres, une animation artisanale faite avant tout à la main et sans excès d'effets numériques. Créé en 2017, le studio Gigglesfish entend, selon Edward Catchpole (co-fondateur du studio et producteur de *Mango*), se démarquer de toutes les animations globales, qu'il soit loin des effets spéciaux numériques insignifiants tout droit sorti de Los Angeles, car tout y semble identique. Trevor Hardy poursuit : Nos personnages et nos histoires sont créatifs et nouveaux, nous sommes fières d'offrir au public cette belle touche "Hand Made" que le stop-motion semble avoir perdu au fil des années.

Basé à Brighton sur la côte Est de l'Angleterre, le studio réunit plusieurs professionnels de l'animation. Première réalisation du studio, *Mango* apporte à son réalisateur un lot d'espoir et d'ambitions : C'est un moment très excitant et nous n'en pouvons plus d'attendre l'enthousiasme qu'aura le public après avoir regardé *Mango*. GigglesFish est un nom que je voudrais que chaque enfant, adulte et parent connaisse et aime.





20 avenue du Neuhof
67100 STRASBOURG



MANGO!

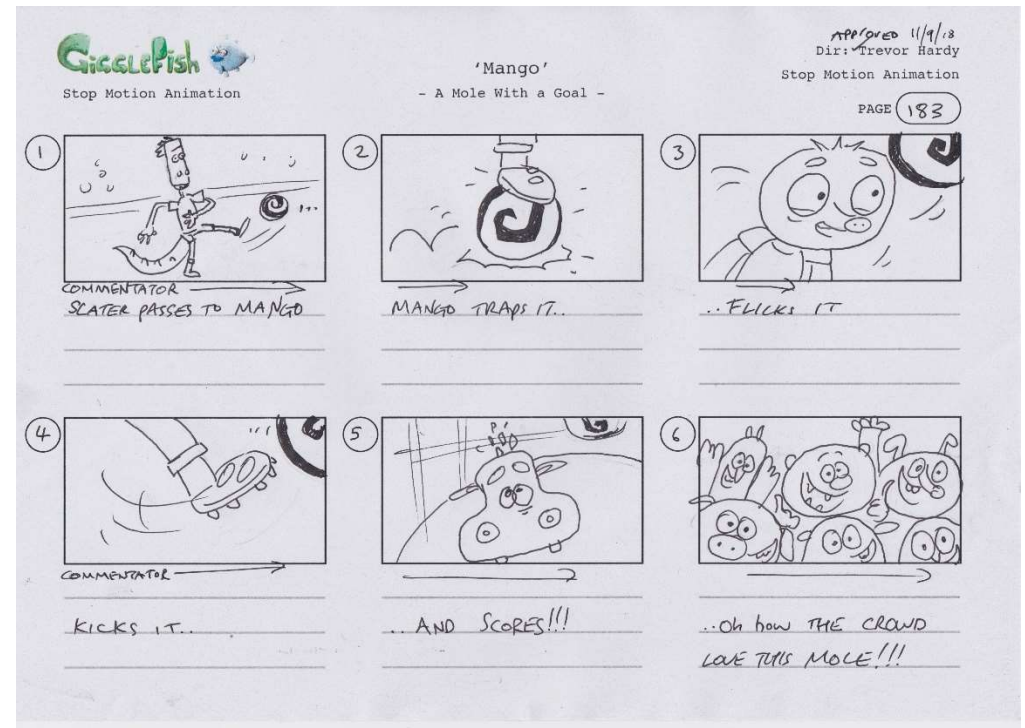
Dans les coulisses de la réalisation

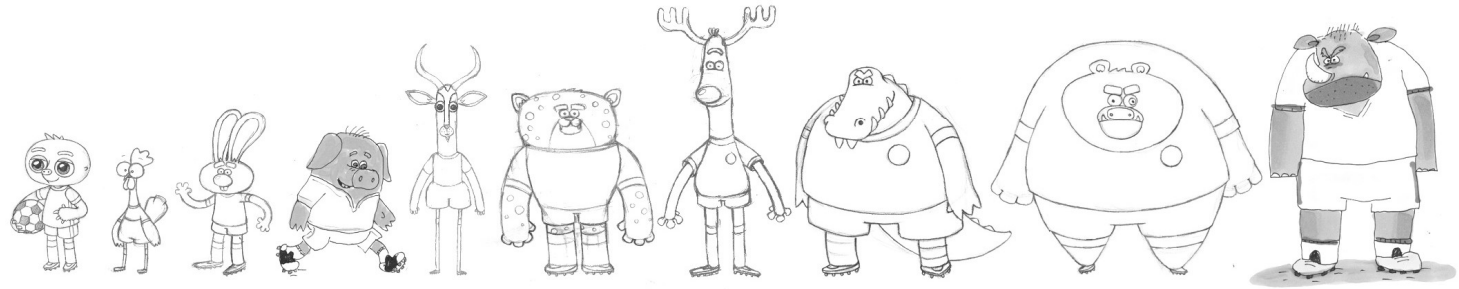
LE STORY-BOARD

Le story-board est l'étape incontournable pour mettre en forme un film ou un dessin animé. Venant de l'anglais « story » (histoire) et « board » (planche), le story-board est une succession d'images que l'on affiche sur un tableau pour avoir une vue d'ensemble de l'histoire. En transformant le scénario en une bande dessinée, il permet de découper le film plan par plan !

Le story-board du film, Une page du story-board qui comporte 12 images représente ainsi, en temps de film, 24 secondes, et une seule image 2 secondes.

Ce scénario dessiné va devenir en quelque sorte une bible pour la suite des aventures. Il va notamment permettre aux animateurs de comprendre les détails d'une action, d'un mouvement en les indiquant par des flèches et des repères faciles à comprendre. Il permet également aux animateurs de n'oublier aucun plan.





Les marionnettes du film *Mango* sortent tout droit de l'imagination de Trevor Hardy, le réalisateur du film. Pour chaque personnage, tout est donc parti d'un **dessin**.

partir de ce dessin une La maquette du personnage est conçue : de face, de profil, de dos, du dessus et du dessous. Après la création des plans pour le concept des personnages, il faut concevoir une armature pour le personnage. Les figurines de la mallette pédagogique sont réalisées avec une armature traditionnelle, qui est souple et en fil d'aluminium..



En se basant sur cette technique artisanale en fil d'aluminium, il est tout à fait possible d'inventer et de réaliser soi-même ses propres personnages. Il est bien sûr possible de commander des kits déjà tout prêts sur internet, mais si vous avez assez de patience et de l'imagination, il est possible de faire toutes les étapes soi-même.

Il existe d'autres types d'armatures pour les professionnels. Ce sont des armatures solides à rotules avec de nombreuses articulations aux hanches, aux genoux, aux chevilles, aux épaules, aux coudes et aux poignets, et cela permet de faire bouger les personnages avec beaucoup de précision. L'**armature** constitue le squelette de la marionnette, une fois qu'elle est finalisée, un sculpteur vient prendre le relais. En prenant pour repère l'armature, il forme un personnage dans de la plasticine, une pâte à modeler professionnelle. À l'aide de petits instruments, comme un scalpel ou un ébauchoir, il va tailler et sculpter cette matière jusqu'à former le **modèle** du personnage.

Dans le cas de Mango, seules certaines parties sont en matière solide. Le reste est en laine de mérinos.



Contrairement aux marionnettes généralement présentes sur les plateaux des films stop motion, les personnages de Mango sont particulièrement petits. L'histoire a nécessité un grand nombre de décors, de paysages et d'environnements. En rendant le tout plus petit, les animateurs ont utilisé moins d'espace et ont donc pu créer plus de décors dans le Studio. Les difficultés avec l'utilisation de petites marionnettes, c'est qu'elles sont beaucoup plus compliquées à manipuler pour les

animateurs. Leur petite taille signifie que le moindre mouvement est en réalité plus grand à l'écran, alors les animateurs de GiggleFish ont rapidement appris à bouger à peine les marionnettes au lieu de les plier physiquement, ce qui maintient l'animation lisse et subtile.



LES DÉCORS

Les décors, costumes et accessoires sont eux aussi, réalisés sur mesure et sont conçus à **l'échelle des personnages**. Il faut penser et concevoir la pièce du sol au plafond, dans ses moindres détails. Pour chaque décor et accessoire tout est proportionné à la taille des personnages qui seront présents dans cet espace.



Les décorateurs et costumiers travaillent à une échelle miniature, un vrai travail de fourmis !



MUNGO Bedroom: 'Strike'

gagglefish

LES COSTUMES

Pour *Mango*, le réalisateur a adopté une technique assez nouvelle pour l'animation, la laine de Mérinos. Cette laine a été utilisée pour faire la fourrure des personnages. La laine leur donne une très belle sensation de douceur, le personnage du chat en est un bon exemple, car il est tendre et moelleux. Pour les parties des personnages en tissus. Les costumiers n'échappent pas à la corvée du repassage et doivent en plus trouver des astuces pour repasser toutes les pièces des costumes aussi petites soient-elles.





L'ANIMATION

Une fois que tous les éléments sont construits, on peut commencer à travailler sur le **plateau**. Avant d'installer les marionnettes il faut régler les éclairages et les appareils de prise de vue. Une fois que tout est prêt, un animateur vient installer les marionnettes et prépare les grandes phases de l'animation.

« Silence, moteur, ça tourne, action ! » et non ces mots ne sont pas prononcés sur le plateau de *Mango* et pas besoin d'être silencieux, le son étant rajouté par la suite sur les images. L'animateur va se charger d'animer les marionnettes et de prendre les photos de chaque étape de l'animation. Pour faire une seconde de film, il faut réaliser 24 photos différentes.

Pendant que les animateurs travaillent sur une scène, d'autres décors se construisent en préparation pour les scènes suivantes. Un vrai **travail d'équipe** !



LES EFFETS SPÉCIAUX

Mango a été exclusivement tourné dans les studios GigggleFish, sur la côte sud de l'Angleterre. Il est spécialisé dans l'animation artisanale, faite à la main. Le réalisateur a travaillé avec des animateurs des quatre coins du monde de très haut niveau. Certains étaient fraîchement sortis du tournage de *L'île de chiens* et *Capitaine Morten* etc.

Pour les décors, tout n'a pas été fait à la main. Des scènes du film ont été tournées sur un fond vert. Cette technique permet d'incruster des paysages et des décors à l'aide d'un logiciel informatique.

Une fois que les images sont finies, il faut s'occuper du son. C'est le bruiteur qui intervient pour cette mission. Chaque son que l'on entend a été fabriqué par le bruiteur ! Le bruiteur est quelqu'un d'inventif et a l'oreille aiguisée puisqu'il doit créer des sons particuliers et précis avec des accessoires qui n'ont rien à voir. Par exemple, pour reproduire le son d'un insecte qui vole, il suffit de mettre du scotch au bout d'une paille et de souffler dedans.

LE MOT DU REALISATEUR

« J'ai passé de nombreuses heures avec mon assistant directeur Chris à élaborer divers personnages d'animaux. En général j'analysais le script, pour bien comprendre l'histoire et j'essayais de penser à un animal qui convenait à l'action. Donc, si vous vouliez un gardien de but, il va de soi qu'il faut quelqu'un de grand, remplissant le but, alors « Biggins », le gardien de but éléphant est né. Parfois, c'est bien de jouer avec l'humour visuel aussi. Une plaisanterie peut engendrer ce que j'appelle une superposition de blagues, notamment en ajoutant un gag visuel sur celle-ci. Par exemple, l'oryctérope qui va frapper au pénalty avec sa drôle de façon de courir est déjà amusant et à cela va s'ajouter le fait qu'il repère une fourmi et décide de la chasser au lieu de tirer.

Il y avait tant de marionnettes nécessaires pour les scènes de foule que j'ai décidé de laisser les dessins à notre fabricant de marionnettes, Adam. Il a fait un travail étonnant en créant un monde entier de différents animaux fans de football, et des taupes en arrière-plan pour la ville et les scènes à la mine. »

Trevor Hardy



Jeu de l'oie

RÈGLE DU JEU :

Chaque joueur choisit un pion, lance tour à tour le dé, et avance d'autant de cases que le nombre indiqué par le dé. Le premier arrivé à la case « BUT » gagne la partie.

Si un joueur tombe sur une case de « MANGO » (rond jaune ☺), il peut relancer le dé et rejouer.

Si un joueur arrive sur une case occupée par un autre joueur, il prend sa place et envoie l'autre pion à la case qu'il vient de quitter.

• Les cases spéciales sont signalées par un rond rouge ☹ :

- Qui tombe à la case 6 (bulldozer) est transporté par un bulldozer qui l'emmène directement à la case 12.
- Qui arrive à la case 15 (eau) tombe à l'eau et doit passer 1 fois son tour.

- Qui tombe à la case 24 (prison) doit faire un 6 pour en sortir.

- Qui tombe à la case 36 (gangster) est bloqué par la « Raven Corp » et passe 2 fois son tour.



10 EXERCICES POUR L'INITIATION ET LE DEBUT DE LA PREFORMATION

U 6 et U7

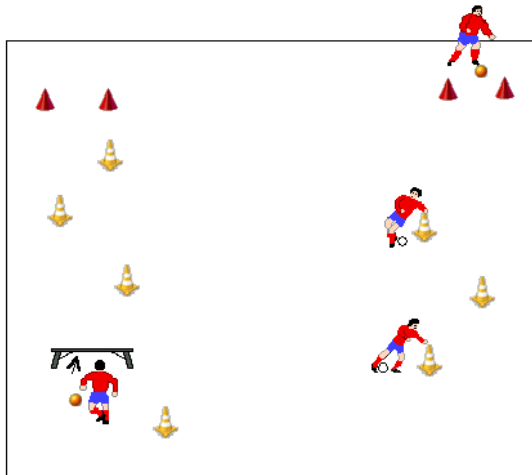
Avancer avec le ballon en évitant les obstacles au sol.:

Matériels : 1 banc , 1 ballon par joueur , x plots.

Dans un rectangle de 10m sur 5 m, faire parcourir le circuit.

Objectifs : 1ere année : 5 circuit réussi en marchant ou 3 circuit réussi en courant.

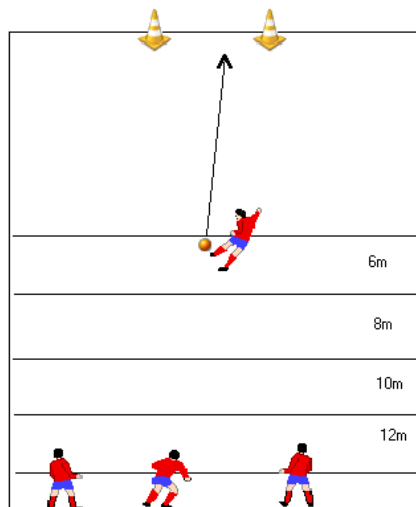
2eme année : 5 circuits réussi en courant.



Tir pour atteindre une cible

Matériel : 2 plots situés à 2m l'un de l'autre. Des assiettes pour marquer les distances. Des ballons.

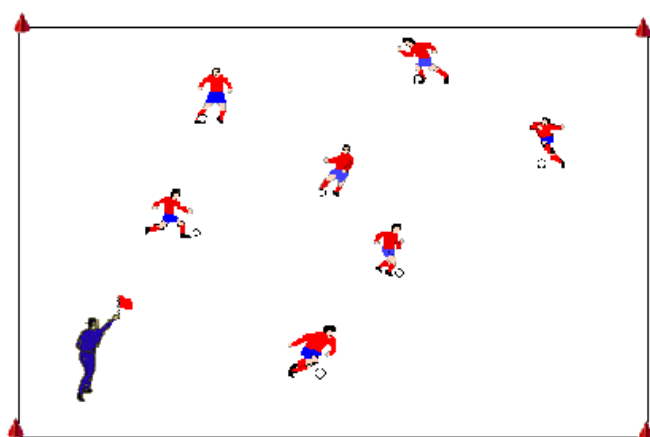
Tirer en variant la distance en fonction des réussites.



Conduite avec le nez levé

Matériel : 1 ballon par enfant. 2 tissus de couleurs différentes.

Les enfants conduisent le ballon dans une zone fermée (en fonction du nombre). De temps en temps l'éducateur lève le bras avec un tissu de couleur (rouge : les enfants stoppent le ballon avec la semelle, jaune , ils font demi-tour et repartent dans un autre sens).

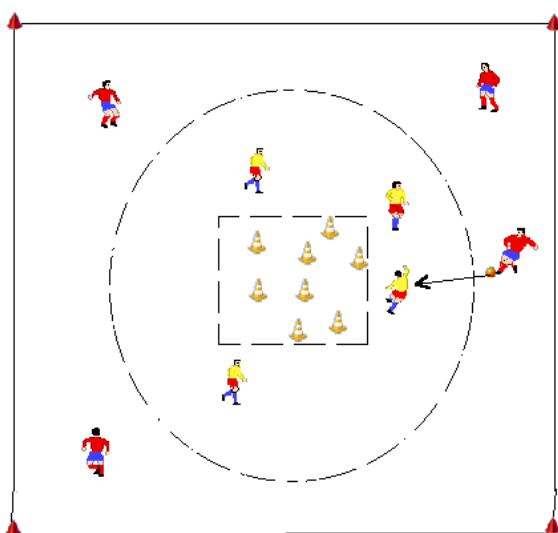


U8 et U 9

Protéger son but.

Matériels : 8 plots. Des assiettes pour déterminer les zones. Un terrain de 10m x 8m avec à l'intérieur une zone circulaire de 6 m et un carré de 4m de côté dans lequel sont placés les plots.

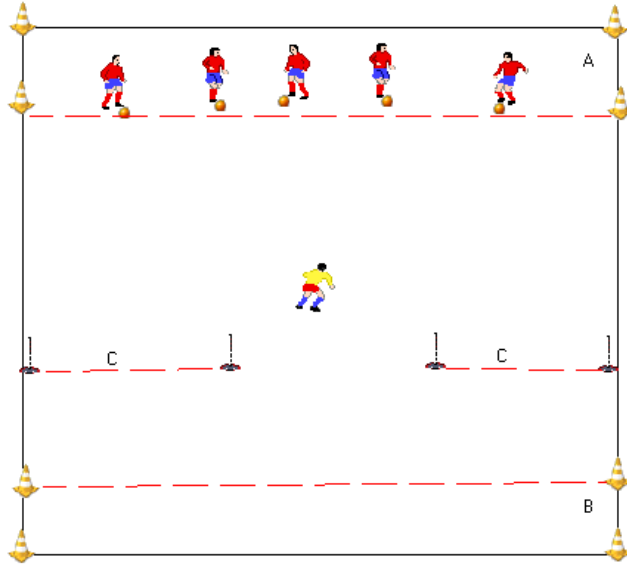
2 équipes de 4 joueurs . L'équipe à l'intérieur du cercle défend les plots que l'équipe à l'extérieur du cercle cherche à faire tomber.



Épervier modifié.

Les joueurs avec le ballon en zone A doivent rejoindre la zone B en passant par les couloirs C sans se faire prendre le ballon par l'épervier (en jaune)

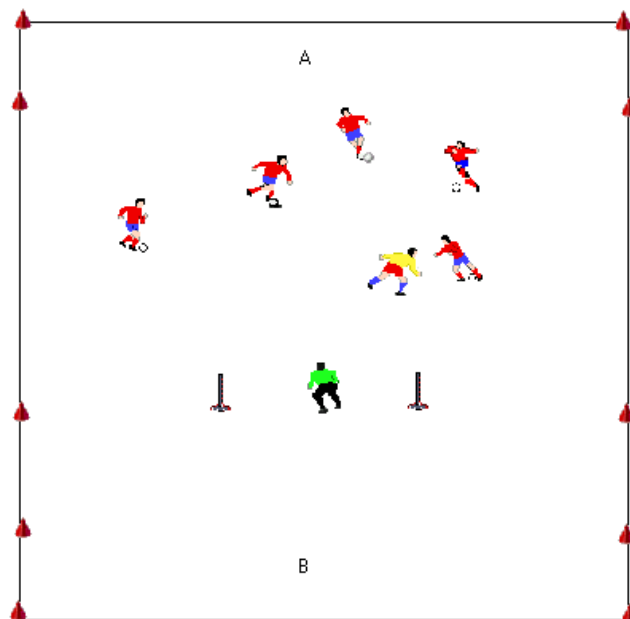
Tout joueur qui se fait prendre le ballon devient épervier lui aussi.



Variante de l'épervier modifié

Les joueurs avec le ballon en zone A tente de passer en zone B après avoir éliminé le défenseur (jaune) et marqué un but au gardien vert. Si leur ballon sur le tir va dans la zone C, ils peuvent récupérer un nouveau ballon en zone A.

Si le défenseur prend le ballon, ils deviennent défenseurs à leur tour.



Les 4 coins.

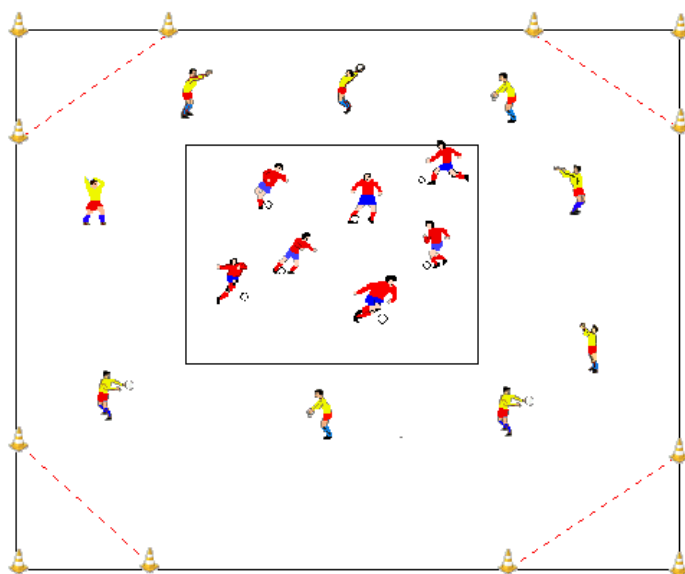
Dans une zone de 25m de côté, marquée à chaque angle d'un triangle de 2m de côté.
Un carré central de 10m de côté.

Dans le carré central des joueurs rouges conduisent leur ballon. A l'extérieur les joueurs jaunes se font des passes à la main.

Au top de l'entraîneur, les joueurs rouges essaient d'aller se réfugier dans un des triangles balle au pied, empêchés en cela par les joueurs jaunes qui essaient de leur prendre le ballon.

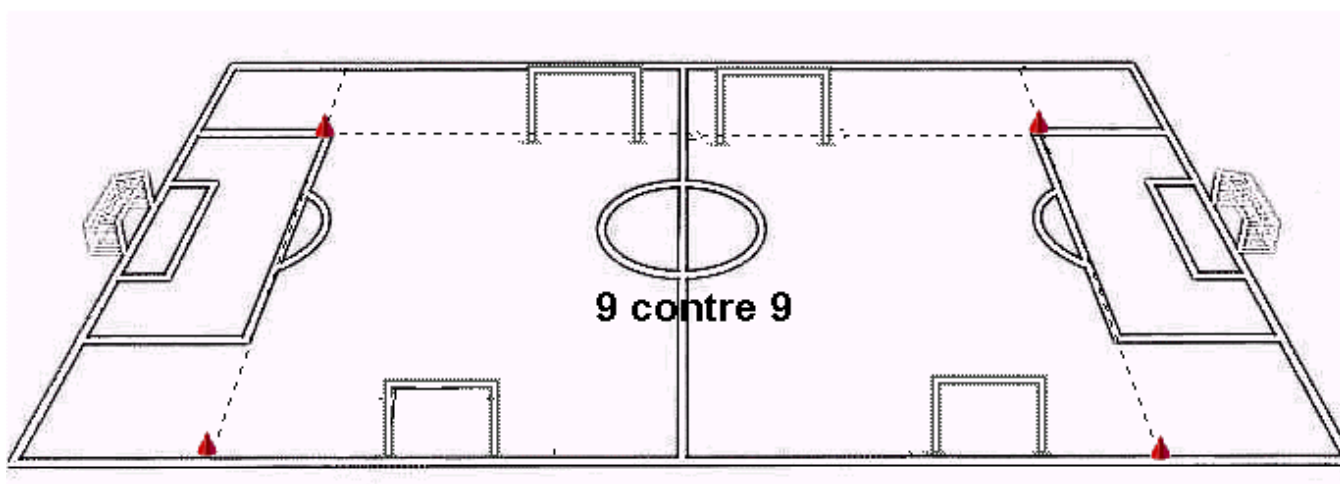
Nombre de points = nombres de joueurs dans les angles.

Répéter 10fois puis changement de joueurs.



9 v 9 sur 4 buts

Jeu 9 contre 9 sur 4 buts. Une équipe joue sur 2 buts rapprochés (concentration défensive dans l'axe), l'autre sur 2 buts écartés (glissement défensif en fonction de la position du ballon).

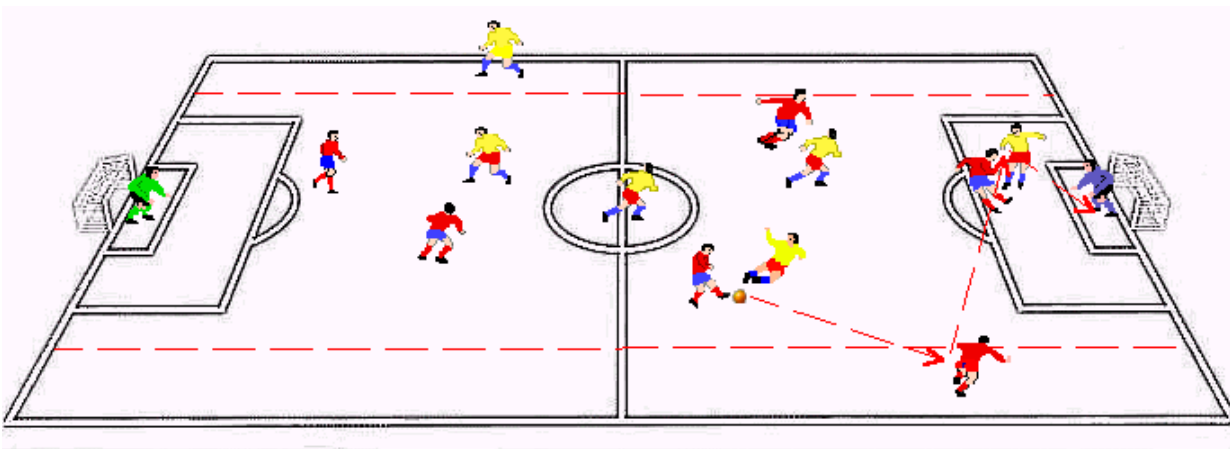


U 12 U 13

Cinq v cinq sur les zones du flanc

Les règles: Aiguiser les habiletés sur les centres et la finition, jeu 5 v 5 (quatre joueurs de champ plus un gardien de but), avec buts dimension réglementaire, dans une zone de 74m x 50m, incluant une zone de 15 m de large sur chaque côté. Un joueur neutre, (qui ne peut pas être défié et peut être limité à deux touches ou à deux- trois secondes maximum avec la balle) est placé dans chacune des zones latérales. Les attaquants de l'équipe en possession du ballon peuvent ainsi recevoir un centre du joueur de flanc pour marquer

Les avantages: Passer, recevoir, vision, mobilité, dribble, conduite, tir ,tête, volée, défense, et travail de gardiens avec beaucoup de demandes tactiques.



3 couleurs pour 3 buts.

3 équipes de 5 joueurs (4 joueurs de champs plus un gardien) sur une zone de 50m x 50m.
2 équipes contre une (celle qui perd la balle) . les 2 'équipes doivent marquer dans le but de la troisième.
Si le but est marqué , l'équipe dont le jouer à scoré redémarre avec le ballon à 10v5. pas de hors jeu.
A partir de cette base , beaucoup de variantes peuvent être mises en place (but de la tête , sur centre, de volée..)

