

Le petit chat curieux

de Goda Tsuneo
(Japon, 2009, 1 h, dessin animé)

□ Présentation

Résumé :

Dans la charmante maison de Grand-papa, la vie s'écoule paisiblement au rythme des saisons. Koma, la petite chatte, ne manque ni d'idées, ni d'amis pour occuper ses journées. Mais quelquefois, d'étranges créatures viennent perturber le cours tranquille de l'existence... Heureusement, Koma et ses amis trouvent toujours une bonne solution.

Les histoires :

1- Le premier pas :

Koma décide un jour ensoleillé de réaliser son propre film. Elle imagine le story-board, fabrique les marionnettes, coud les costumes et dessine les décors. Avec sa caméra 8mm, elle tourne minutieusement chaque plan ; faire un film image par image, c'est long... mais quel bonheur de voir les images s'animer sur l'écran et d'assister tous ensemble à la projection !



2- Caméra à la main

Koma adore se promener caméra à la main : filmer la nature, les poussins tout juste éclos, mais quand le chat dort, le fantôme s'amuse !



3- Koma et Radi-Bo

Radi-Bo, le nouvel ami de Koma, vient avec le robot qu'il a fabriqué. Cette poupée mécanique s'entend bien avec les marionnettes.... Quelle belle après-midi ils passent tous ensemble dans le grenier !

4- La bataille de Radi-Bo

L'ingénieux Radi-Bo fait voler son avion télécommandé mais un oiseau s'est mis en tête de le contrarier. Il trouvera bien un moyen de se venger de ce petit farceur !



5- De vrais amis

Les idées ne manquent pas : partir en pique-nique, c'est tellement agréable Mais la rencontre inattendue avec un drôle de yéti va semer le désordre dans la vie tranquille de nos amis. Mais il n'est peut-être pas si méchant qu'on le croit ?...

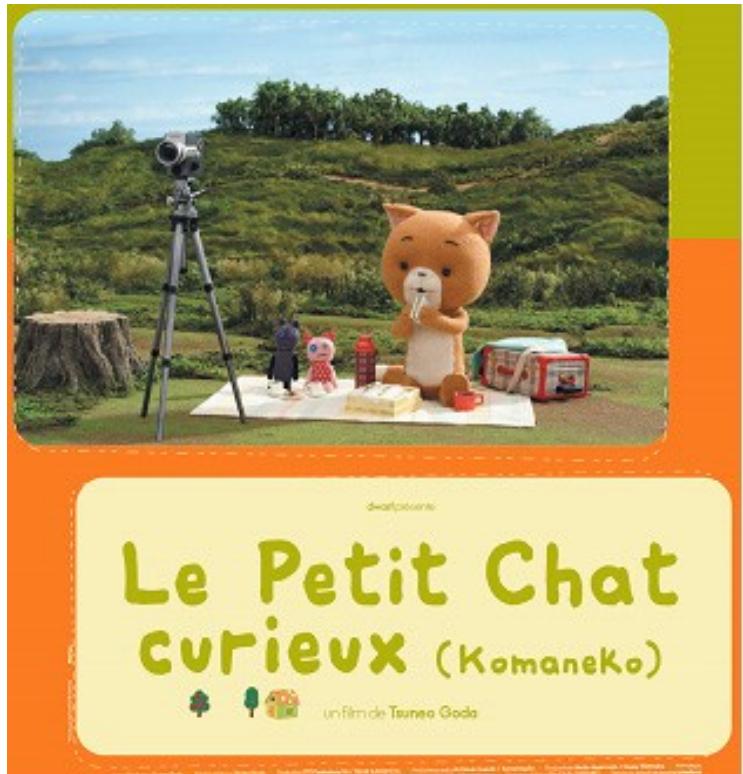
□ Préparer et exploiter la séance :

1- Avant la projection

- Rappeler les consignes pour assister à une séance de cinéma
- Travailler sur l'affiche : le titre ? comment s'appelle le petit chat ? les couleurs ? que voit-on ? (un chat qui pique-nique, des marionnettes, une caméra, un paysage...)
- Expliquer que c'est un film d'animation avec des marionnettes qui représentent des animaux
- Etre attentifs au générique du début et au générique de fin ((ne pas sortir avant)

2- Après la projection

- Raconter les histoires, les actions ou les rencontres du petit chat curieux
- Réagir : ce qui a plu, ce qui étonne, ce qu'on n'a pas compris...
- Retrouver les principaux personnages



□ Pistes d'exploitation :

I- A propos du film

1- Le réalisateur : Tsuneo Goda

Tsuneo Goda a commencé sa carrière en réalisant des publicités pour la télévision. C'est en développant le personnage de DOMO, la mascotte de la chaîne de télévision japonaise NHK qu'il découvre sa passion pour l'animation. Ce personnage est repris dans le monde entier à partir de 2007 sur les ondes de

NICKELODEON TV et récompensé au Festival d'Annecy. Il est également illustrateur de livres. En 2003, il crée son propre studio de production dwarf inc.

Interview de Tsuneo Goda

Comment a germé l'idée de ce film construit d'après 5 épisodes ?

A l'origine, *Le Petit Chat curieux - Komaneko* était un événement visant à présenter la technique du "stop-motion" ou image par image lors d'une exposition en 2003 au sein du Tokyo Metropolitan Museum. Nous avions recréé un studio de tournage pour nous permettre de filmer en direct. Le concept partait de l'idée d'une mise en abyme, c'est-à-dire que les visiteurs nous voyaient filmer en "stopmotion" le personnage de notre histoire (une chatte en l'occurrence) réalisant son propre film d'animation... en "stop-motion". De cette façon, le court métrage *Le Premier Pas* a vu le jour, des producteurs ont été séduits et nous ont suggéré de faire un long métrage pour le cinéma. Après dix mois de production, le film a pu sortir en salles et l'imagerie "komaneko" s'est rapidement développée sur le marché japonais : poupées, carnets de notes, jeux pour console portable, breloques, stickers...

Vous n'avez pas été inquiet de franchir le pas...

Si, je viens du monde de la publicité où le montage final ne dure pas plus de 5 minutes, alors à l'idée de faire un long, je me demandais si j'allais arriver au bout de cette tâche.

Maintenant, je suis soulagé... *Le Petit Chat curieux* existe.

Nous sommes surpris par la richesse des expressions : un subtil froncement de sourcils et hop, Koma devient pensive...

Les animateurs ont travaillé avec une minutie extrême, préparant par exemple plusieurs paupières qui permettent de modifier les expressions... Nous sommes parvenus, me semble-t-il, à retranscrire des sentiments relativement complexes et pas seulement la tristesse ou le bonheur.

Koma s'exprime aussi par la voix...

Au début, j'avais écrit un story-board avec des dialogues, mais la productrice ne reconnaissait pas *Komaneko*, nous avons donc décidé de faire un film sans parole et trouvé une enfant idéale pour retranscrire les onomatopées émises par Koma »

2- La leçon de cinéma

Pour faire un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan



par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites.

Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet. On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

- L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra. On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes...

- L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

Les techniques d'animation utilisées dans le film : Interview du réalisateur (suite)

Koma aime fabriquer avec ses mains (pattes !). Vous aussi, non ?

Faire des choses avec ses mains, c'est exprimer sa personnalité, montrer comment on est véritablement. Koma fabrique des marionnettes et elle y met tellement de passion, que ses poupées s'animent et deviennent presque aussitôt ses amies. Nous avons fait ce film avec la même passion... Pourvu que les spectateurs la ressentent !

Vous alternez deux types d'animation dans le film : l'animation de marionnettes (en volume) et l'animation de demi-marionnettes (à plat) dans La bataille de Radi-Bo et Caméra à la main.

L'animation de marionnettes dégage une douceur très adaptée aux tout-petits, proche de leur "doudou". Nous avons aussi rythmé le film par de simples dessins animés, ce qui permet de capter à nouveau l'attention, surtout chez les plus jeunes. Tous les décors ont été faits à la main en miniature... Comme l'histoire se déroule sur plusieurs semaines, nous devions montrer les changements de saison, de météo (la pluie, la neige), de luminosité (en plein air, dans la maison)... ce qui n'est pas si simple. Nous avons beaucoup appris, comme Koma dans *De vrais amis.* »

"Komaneko" veut dire "chat qui prend des images" : en effet, le petit personnage de notre histoire confectionne des films chez lui, dans son grenier, comme le faisait Jacquot de Nantes. Komaneko et Jacquot font des "films d'animation" : ils animent des objets, leurs poupées en chiffon ou en carton, et leur donnent vie. Komaneko, le petit chat curieux, est d'ailleurs lui-même un film d'animation.

Seule dans son grenier, Koma la petite chatte s'apprête à vivre une grande aventure. Après avoir passé des heures à la confection de ses marionnettes, le moment est enfin venu pour elle de les filmer. Véritable mise en abyme du métier de réalisateur, 'Le Petit Chat curieux' se présente comme une invitation au voyage cinématographique. Une initiation à l'image pour tout-petits. Personnage de feutrine aux expressions stupéfiantes de réalisme, Koma met en scène ses premiers films d'animation et documentaires, caméra super-8 et acteurs de chiffon en main. Portrait tendre et plein de justesse de l'enfance, le film de Tsuneo Goda convie poésie, fraîcheur et rêverie en une heure de temps. Si les épisodes intermittents de purs dessins animés ne brillent pas par leur facture plutôt simpliste, ils sont l'occasion de recentrer l'attention des enfants. Rompant avec le détail extrême des scènes captées en "stop-motion" - image par image - les graphismes marquent une pause comique dans le récit. Clin d'oeil

au cinéma muet et à ‘Jacquot de Nantes’ d’Agnès Varda, dans lequel un enfant passe ses journées à filmer dans son garage, ‘Le Petit Chat curieux’ incite à poser sur le monde un regard neuf et avide de découvertes.

Dans la séquence « Le premier pas », on assiste à la fabrication de marionnettes par Komaneko, à la réalisation de décors, à la prise de vue image par image qui crée l’animation.

Komaneko dessine, puis elle pique à la machine (bruitage) pour confectionner une poupée chat à laquelle elle coud des boutons pour faire les yeux. Puis elle dessine les décors au pastel gras, pousse sa table (bruit), ferme les rideaux et allume une lampe. Elle place la poupée dans le décor, prend sa caméra et filme image par image. La poupée tombe et perd un bouton que Komaneko ne retrouve pas : la poupée a maintenant un oeil bleu rond et un œil vert carré. Komaneko fabrique un autre personnage : un chat gris. Les deux poupées s’embrassent et pendant que Komaneko dort sur la table (il fait nuit), elles s’animent. Le lendemain, après le petit déjeuner, Komaneko fabrique de nouveaux accessoires qu’elle essaie sur les marionnettes (chapeau, vêtement de judo, bandit, mariés). Le soleil brille dehors. Komaneko met les marionnettes dans un sac bandoulière et descend l’escalier. Le grand-père tape à la machine. Dehors, Komaneko se promène, installe une nappe pour le pique-nique.



Komanako fait embrasser les marionnettes, puis des cris sortent de la forêt sombre et Komaneko a peur. De retour à la maison elle montre le dessin d’un yéti à son grand-père qui ne la croit pas. C’est la nuit. Komaneko projette un film : les marionnettes s’embrassent, c’est leur mariage.

→ Activités au sujet de l’animation :

Décrire les étapes de réalisation d’un film d’animation à partir de ce que fait Komaneko.
Observer le cadrage montrant le paysage entre 2 arbres (il apparaît plusieurs fois)

Parler de l’animation : on peut projeter un court extrait d’un film d’animation et faire réfléchir les enfants. Pourquoi de la pâte à modeler ou des dessins bougent-ils ? On voit qu’il y a un rapport avec un écran sur lequel les images sont projetées et donc les yeux. On peut leur parler de la persistance rétinienne (plus ou moins simplement selon le niveau) et leur faire comprendre que le mouvement est une illusion d’optique : on voit une succession d’images fixes qui donne une impression de mouvement.

Comparer l’animation dans d’autres films : par exemple Wallace et Gromit où il y aussi des marionnettes animées ou d’autres techniques (dessin animé à partir d’images)

Faire construire des objets :

- Le folioscope (ou « flip book »): Distribuez aux élèves des feuilles (5cm sur 10, au minimum 12 feuilles ou un petit bloc de « post-it » ou un petit carnet à reliure collée) sur lesquelles on leur demande de dessiner (dans la partie droite de la feuille pour que les dessins soient toujours visibles pendant la manipulation). Chaque dessin doit être légèrement différent de celui qui le précède. Assemblés sur un côté, il ne reste plus qu’à faire défiler les dessins avec le pouce, à des vitesses différentes pour voir ce qui se produit. Si le rythme est d’environ 24 feuilles par seconde, le cerveau interprétera le défilement des images comme un mouvement.

- On peut également construire un personnage en pâte à modeler (silhouette simple) et le photographier en modifiant, entre chaque photo, un détail : par exemple, il penche la tête de plus en plus puis la relève. Lorsque les photos sont développées, on les superpose dans l’ordre des

prises de vue. En les tenant sur un côté, on les fait tourner rapidement (comme le bloc dans l'exemple précédent) et on a l'illusion du mouvement.

3- Un film sans parole, mais avec de la musique et des sons.

Il n'y a pas de dialogues, mais de nombreux bruitages : bruit de la machine à coudre, de la table qui est poussée, la lampe qui grince dans la séquence « Le premier pas ». Il en est de même dans les autres séquences.

On entend de la musique qui ponctue les actions.

Pour faire comprendre les sentiments, les réactions des personnages, il y a des onomatopées émises par Komaneko et les expressions du visage : joie, étonnement, contrariété, colère... Les personnages font également des gestes. Même sur les marionnettes fabriquées par Koma, la position de la bouche montre les sentiments (tristesse, joie...)

Dans le générique, on entend une chanson : Chanson 1, 2, 3

*(Refrain) Coucou coucou, Je suis là derrière toi, Y'a d'la joie
Là dans ce jardin enchanté
Coucou coucou Je suis là derrière toi, Y'a d'la joie
Mi fa sol la si do ré, lalala
123, mes amis sont là. Ma vie est pleine de rires, de joies,
123, mes amis sont là. Et c'est la fête autour de moi
Mon lapin et mon canari. Et mon petit frère qui me suit
Mon doudou et mon ouistiti. Et toujours mon frère qui nous suit
(Refrain) 123 le soleil est là. Et tout s'éveille encore une fois
123 le soleil est là. Les p'tites fourmis sont folles de joie
Mon p'tit chat et mon canari. Et mon petit frère qui me suit
Ma peluche mon ouistiti. Et toujours mon frère qui nous suit*

→ Activités :

- Repérer des bruitages, en créer des nouveaux
- Dessiner des visages montrant divers sentiments en fonction de la forme de la bouche...

4) Importance du générique.

Il montre tous les intervenants nécessaires à la réalisation d'un film d'animation.

Dans le générique du début, on voit diverses images : la maison, Komaneko qui appelle en direction de la forêt, Komaneko avec les deux marionnettes chat, les cris du yéti, le chien, le grenier, le robot, la bataille de boules de neige. On entend une chanson.

Le générique de fin est à écouter (chanson) et regarder car il montre des dessins : Komaneko et la machine à coudre, avec son décor, avec son appareil photos, avec les deux marionnettes, K. assis, K. qui appelle, K et le film, K. qui dessine, K. et son grand-père, le yéti, l'avion...

II- Les histoires et les personnages

1- Les différents personnages : retrouver les personnages principaux et essayer de les décrire, de les dessiner... Quels sont les traits de caractères de Komaneko ?

Komaneko



On voit la ressemblance entre le petit chien qui se déguise en yéti et sa maman (habillée d'une robe bleue) et entre le chat à lunettes et son père réparateur de radio (mêmes lunettes)

- Le yéti : existe-t-il vraiment ? On peut rechercher l'histoire de Tintin et du yéti (Tintin au Tibet)
- Les marionnettes fabriquées par Komaneko : la marionnette rose (chatte), le chat gris, le yéti

2- Le thème de l'amitié

A travers les différentes histoires, on voit le thème de l'amitié. Les personnages peuvent être gentils ou méchants. Ils passent alternativement d'un rôle à l'autre : par exemple dans l'épisode avec le yéti (le yéti essaie de faire peur, mais les 3 personnages deviendront amis) ou dans l'épisode avec Radi-Bo (le chien jette la marionnette rose et Komaneko est fâchée puis les 2 deviennent amis).

- Dans la séquence « De vrais amis », Komaneko va se faire de nouveaux amis.
- Quand Komaneko retourne pique-niquer, une silhouette de yéti apparaît. Puis c'est de nouveau la nuit. Komaneko sort et appelle vers la forêt, on entend l'écho. Komaneko s'endort. On voit des photos du yéti prises toutes seules. Le yéti s'approche, voit le dessin et emporte la marionnette rose. Komaneko se réveille et pleure, c'est la nuit. Dans la forêt, le yéti marche avec un parapluie. Il arrive dans une maison, il y a des jouets dans sa chambre. Il glisse la marionnette sous son oreiller. Sa maman arrive et on découvre que c'est un petit chien (on aperçoit le déguisement de yéti sous le lit).
- Le matin, le grand-père de Komabeko sort chercher son journal dans la boîte aux lettres et découvre la marionnette déposée devant la porte de la maison. Komaneko chante et danse de joie. Elle sort, appelle et découvre une empreinte de pas de yéti. Elle suit les traces jusqu'à la forêt et retrouve le faux yéti et ils jouent ensemble (ils se poursuivent, jouent au base-ball). Le soir, le petit chien joue avec une balle rose. Sa mère vient l'embrasser quand il se couche.
- Le lendemain, le faux yéti joue avec Komaneko, elle lui fait essayer des déguisements. Elle lui donne un doudou yéti qui sourit qu'elle a confectionné. Arrivé dans sa maison, le petit chien a enlevé son déguisement, il regarde le doudou yéti et le jette par la fenêtre. C'est la nuit.
- Chez Koma, le grand-père est devant un feu de cheminée. Le matin, Komaneko sort et appelle le yéti qui n'est pas là. Elle le cherche dans la forêt et interroge le petit chien qui est seul. Il se met à neiger et soudain, un « vrai » yéti apparaît, poursuivant un petit ours qui pleure puis il fait peur au chien qui lui

jette sa balle rose à la tête. Le yéti se met en colère. Komaneko revient et se jette dans les bras du yéti. Elle lui montre sa marionnette rose, le yéti lui montre le doudou yéti qu'il a ramassé dehors. Il fait comprendre qu'il va partir dans la montagne qu'on voit au loin. Avant, il pousse des cris puis serre ses nouveaux amis dans ses bras. Ils rient.

- Le petit chien et Komaneko font une bataille de boules de neige dans le jardin du grand-père.

→ Activités :

Raconter l'épisode et décrire l'évolution de l'attitude des différents personnages.

Au début, le petit chien veut faire peur à Komaneko en se déguisant en yéti. Il vole la marionnette rose, puis la restitue. Lorsqu'il jette le doudou yéti, on comprend qu'il abandonne son rôle de méchant. Il deviendra l'ami de Komaneko.

Cet épisode peut aussi servir à parler du yéti.

On retrouve le thème de l'amitié dans l'épisode avec Radi-Bo

3) L'art du bricolage

L'épisode de Komaneko et Radi-Bo permet d'apprécier les qualités de Radi-Bo et son père en matière de réparation ou de fabrication de robots ou d'autres objets.

Komaneko, dans le grenier, construit une maison pour son décor de films. Le jour est levé et il descend l'escalier. Dans la maison de son grand-père, le réparateur arrive, avec son fils, Radi-Bo, car la radio est en panne. Pendant qu'il commence à bricoler la radio, son fils monte dans le grenier et prend la marionnette rose pour la regarder. Quand Komaneko arrive, Radi-Bo la jette par terre. Komaneko n'est pas content. Radi-Bo montre son robot qui se dirige vers Komaneko et le menace avec ses bras montés sur ressort. Komaneko tire la langue. Le robot fume et tombe. Radi-Bo sort son tournevis et le répare. Le robot et la marionnette dansent. Komaneko passe un film à Radi-Bo, puis il donne des bobines de fil vides à Radi-Bo qui les installe sur le projecteur de films qui roule. Le père continue sa réparation. Les 2 amis bricolent aussi : ils fabriquent un écran, un circuit de train puis un avion. Du temps est passé (4 tasses à café vides sont empilées) et la radio remarche. Le grand-père monte l'escalier et découvre les 2 amis jouant avec une multitude de jouets fabriqués.



→ Activités :

- Raconter la séquence. Montrer que Komaneko s'est fait un nouvel ami.
- Qu'est ce qui montre que le père et le fils sont bricoleurs ? (boîte à outils et tournevis)
- Retrouver quelques jouets fabriqués à partir d'objets usuels. En inventer d'autres.

4) Les lieux

- La maison où vivent Komaneko et son grand-père : la décrire extérieurement et intérieurement (le grenier a une place importante)
- La forêt : lieu qui fait peur et d'où sortira le yéti
- La maison du petit chien et de sa maman, en particulier la chambre

- L'endroit où Komaneko va pique-niquer avec ses deux marionnettes
- Le ciel où vole l'avion télécommandé de Radi-Bo

5) Le temps

Dans la séquence « Le premier pas, le récit se déroule dans un temps précis : on peut compter les jours, on voit l'alternance jour-nuit.

Dans la séquence avec Radi-Bo : l'écoulement du temps pendant la réparation de la radio est marqué par l'empilement des tasses à café vides.

Ce qu'ils en pensent

- Télérama - Cécile Mury (25 mars 2009)

Dans son ludique bric-à-brac de carton découpé, boutons multicolore, brins de ficelle et bouts de feutrine, style maison de poupée, Tsuneo Goda invente des histoires pleines d'humour et de vivacité, dont les héros manifestent une étonnante expressivité.

- Le Monde - Isabelle Regnier (24 mars 2009)

Avec de tout petits mouvements de paupière, de bouche, ou des détails infimes, comme une goutte de sueur qui coule le long du visage, le réalisateur investit ses petits personnages d'une palette d'expressions formidable, de l'étonnement à la rage, de la peur à l'agacement, de la tristesse à l'attendrissement...

Sites :

* avecdesloulous.centerblog.net/6568935-Komaneko-le-petit-chat-curieux-de-Goda-Tsuneo qui permet de voir de courts extraits vidéo.

* www.gebekafilms.com qui contient un dossier pédagogique avec des images et des commentaires

* cinemas-asie.over-blog.com avec des images

* www.abc-lefrance.com

Dossier préparé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Août 2009.

