ATMOSPHÈRES 53
LE CINÉMA EN MAYENNE

LE GRAND MECHANT RENARD et autres contes

De Benjamin Renner, Patrick Imbert. 2017. 1 H 20.

SOMMAIRE :

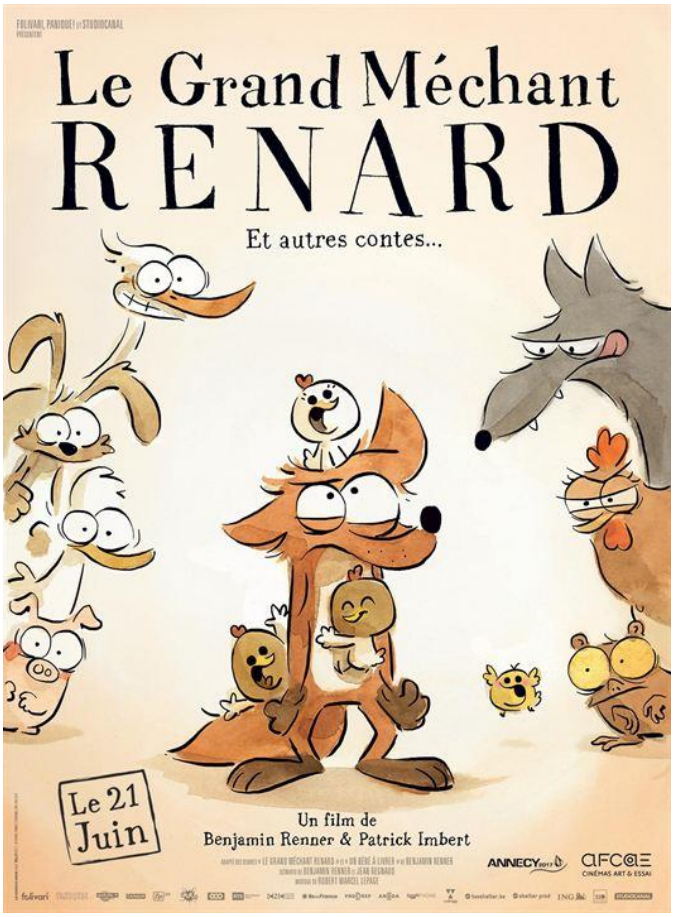
I AVANT LA PROJECTION p. 1, 2

II LES HISTOIRES et les PISTES D'EXPLOITATION p. 2 à 10

III LE CINEMA D'ANIMATION p.10 à 14

I AVANT LA PROJECTION

1- Observation de l'Affiche :



Observer **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **image** (scène, personnage, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage …) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif du film.

La couleur de fond de l'affiche est rosée.

Le titre : Le Grand Méchant RENARD Et autres contes … est écrit en noir.

On aperçoit différents personnages : à gauche, la cigogne, le lapin, le canard, le cochon (Histoire 1 et 3 sauf la Cigogne) ; au milieu le Renard et les trois poussins (Histoire 2) ; à droite, le loup, la poule, le poussin Michel (Histoire 2). Le tarsier est dans l'histoire 1.

En bas de l'affiche, les noms des réalisateurs sont écrits.

2- Consignes pour un bon déroulement de la séance : Cf. Plaquette Ciné-enfants.
Ne pas sortir avant la fin du générique où l'animation continue.



II LES HISTOIRES et les PISTES D'EXPLOITATION

Les trois histoires sont présentées comme au théâtre avec un rideau rouge qui s'ouvre puis se ferme. Les acteurs viennent saluer à la fin.

1- Un bébé à livrer

- Histoire : Au début, le renard veut faire démarrer l'histoire. Mais les acteurs ne sont pas prêts.
Quand le rideau s'ouvre, on découvre un champ et une ferme : un coq sur un tas de fumier, un cochon qui arrive dans un jardin et cueille salades, pommes, potiron. Un canard et un lapin lui proposent de l'aide, mais le canard coupe les carottes au lieu des mauvaises herbes ; le lapin passe le pulvérisateur pour éliminer les chenilles, et toutes les tomates sont par terre. Le cochon les chasse.
Un bébé tombe du pommier, puis une cigogne qui demande au cochon de livrer le bébé. Il refuse mais le canard et le lapin acceptent. La cigogne dit que le bébé s'appelle Pauline ; elle donne son biberon et son adresse. Le canard et le lapin préparent une sorte de catapulte pour expédier le bébé, mais c'est le cochon qui est catapulté et tombe dans la forêt. Les 3 l'attendent sur un banc. Un loup arrive et fait chauffer une marmite, puis poursuit le cochon qui a récupéré le bébé. Pour lui échapper, les 3 et le bébé montent dans un camion : c'est un camion de boucherie ! Ils sautent hors du camion, mais ont oublié biberon et bébé. Ils suivent le camion qui monte une route en lacets. Quand le chauffeur s'arrête pour faire pipi, le lapin se met au volant et redescend toute la route en marche arrière. Le bébé rit. Après avoir quitté la route, le camion traverse la forêt et plonge dans un lac : Pauline est sur un nénuphar ; le canard ne sait pas nager ; le lapin est sur des échasses et le cochon nage sous l'eau, poursuivi par un brochet. Après avoir récupéré Pauline, le cochon a perdu un morceau d'oreille. Il veut laisser tomber, mais Pauline le charme et il revient vers elle. Des chasseurs arrivent, de nuit, avec une lampe : ils tirent un coup de fusil et le lapin est couché par terre : ce n'est qu'une fléchette de tranquillisant. Deux gros yeux jaunes les regardent : c'est un Tarsier qui est chinois. Le lapin discute avec lui en chinois.
Ils décident d'envoyer 2 colis : 1 pour le Tarsier et le 2ème pour envoyer Pauline. Mais, à la Poste, ils ne savent plus qui est dans les boites. Ils veulent récupérer les paquets : ils montent dans la voiture de la poste et entrent dans la boite avec Pauline On voit 3 paires d'yeux dans une caisse noire. Ils se retrouvent dans la soute de l'avion en partance pour la Chine. Ils prennent les commandes de l'avion. Le lapin fait ½ tour et freine : la soute s'ouvre et Pauline est éjectée, puis eux ensuite. Ils rattrapent Pauline et elle leur sert de parachute. Ils finissent par déposer Pauline devant la bonne porte et elle est accueillie par ses parents. Ils pleurent en lui disant adieu.
De retour dans la maison du cochon, il entend la cigogne raconter comment elle a fait semblant d'avoir une aile blessée pour ne pas transporter le bébé. Le cochon lui dit qu'ils ont trouvé un procédé rapide et révolutionnaire : il expédie la cigogne par la catapulte. (Musique). Le rideau rouge du théâtre se referme.

- Pistes d'exploitation :

- Raconter les péripéties pour apporter le bébé Pauline chez ses parents.

- Retrouver les principaux personnages : le cochon, le lapin, le canard, la cigogne, le bébé Pauline…

Le cochon est un personnage raisonnable : il fera tout pour réussir à apporter le bébé à ses parents
Le canard et le lapin font toujours des « bêtises » : couper les carottes, passer le pulvérisateur, inventer la catapulte, conduire un camion ou un avion… Ils sont maladroits et gaffeurs.

Le bébé est très souriant et aime bien les 3 amis.

Le loup est dans son rôle de carnivore.







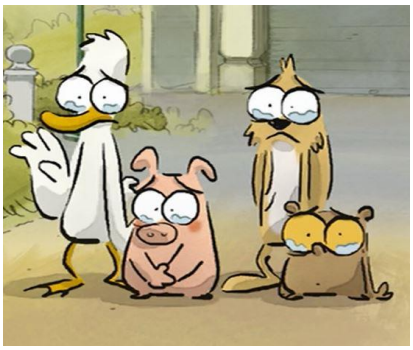




Le Tarsier est reconnaissable à ses grands yeux (comme tous les Lémuriens).

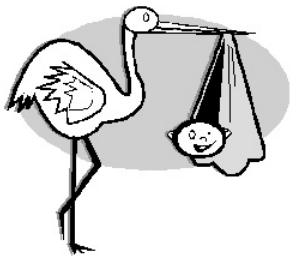



- Montrer que les animaux ont des comportements humains : ils parlent ; le cochon cueille des pommes ; le lapin conduit le camion. Ils ont des sentiments humains : ils pleurent lorsqu'ils quittent Pauline… L'histoire est donc inventée, comme un conte.



☞ On peut les comparer aux animaux des Fables de La Fontaine.

- Le rôle de la Cigogne qui est censée apporter les bébés.

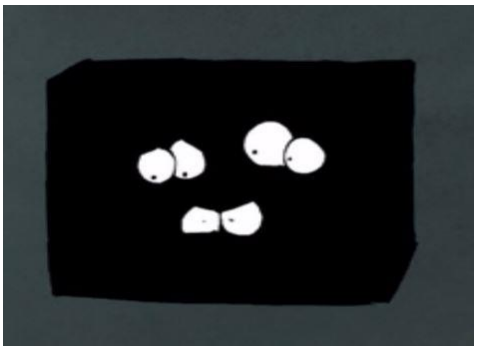


- Dans l'antique Egypte, la cigogne était sacrée et quiconque l'attaquait était puni de mort.. En Grèce, jadis, on appela "loi cigogne" l'édit qui obligeait les enfants à nourrir leurs vieux parents dans la détresse. Aujourd'hui en Orient et en Alsace, ce respect et cette vénération traditionnels survivent encore. Des légendes racontent que la cigogne est avant tout un porte-bonheur. Une très vieille légende féodale du Bas-Rhin raconte que les cigognes incarnaient la survivance des trépassés et avaient pour mission d'aller quérir au fond du puits l'âme destinée au bébé qui devait venir sur terre.
- De nos jours, c'est la cigogne qui apporte les bébés : Dans le *Dictionnaire des symboles*, on trouve à l'article Cigogne : le fait qu'elle apporte les bébés pourrait être en rapport avec ses mœurs d'oiseau migrateur, son retour correspondant au réveil de la nature. On lui prête aussi le pouvoir, par son seul regard, d'être cause de la conception. On le dit semblablement, en Chine, pour le héron.

- Les différents lieux : les retrouver.

L'histoire commence à la ferme où vit le cochon. Le cochon est catapulté dans une forêt. Ils se retrouvent dans un camion qui tombe dans un lac. Ils sont à nouveau dans la forêt, de nuit : on voit des paires d'yeux blancs et une paire d'yeux jaunes.. Ils vont à la Poste expédier les 2 paquets : un pour la Chine avec le Tarsier et un pour Avignon avec Pauline. Ils se retrouvent dans l'avion en partance pour la Chine. Ils finissent par arriver à destination devant la maison des parents de Pauline.







- Le comique : ce qui fait rire : cf. . Paragraphe II, 4- Points communs aux trois histoires.

- La technique d'animation et la musique : cf. paragraphe III Le film d'animation

2- Le Grand Méchant Renard :



- **Histoire :** Le renard court dans la forêt, se cogne contre un arbre, arrive à la ferme. La poule arrose ses fleurs ; le chien dit bonjour. Le renard se prend les pieds dans un seau. Il entre dans la maison de la poule qui couve ; il crie. La poule répond : »Ah non, c'est la troisième fois cette semaine, elle le frappe. Il s'en va et mange des radis. Le loup le rejoint et le renard lui explique qu'il essaie de faire peur comme lui mais que personne n'a peur de lui. Il conseille au renard d'aller prendre les poussins dans l'œuf. C'est la nuit : la poule embrasse ses 3 œufs. Le renard arrive et soulève la poule et il se retrouve écrasé sous elle. Elle frappe le renard. Le loup hurle dehors et le renard en profite pour voler les œufs. Le matin, la poule montre au chien de garde que ses œufs ont disparu. Le chien part à leur recherche. Pendant ce temps, le renard couve : les coquilles se cassent et les poussins sortent. Le renard dit : « A table » mais les poussins disent : »Maman » et collent au renard. Le loup arrive et trouve les poussins trop maigres et dit au renard qu'il faut les engraisser. Les poussins jouent. C'est la nuit, pleurent. Pour leur faire peur, il leur raconte l'histoire de poussins qui ne veulent pas dormir et à qui leur maman dit que le grand méchant renard va venir les manger. Les poussins apeurés, viennent se blottir contre le renard.
Le chine rapporte 3 œufs à la poule, mais elle lui fait remarquer qu'elle ne pond pas des œufs avec une date de péremption imprimée dessus.
C'est l'automne, les feuilles tombent. Les poussins ont grandi. Le renard essaie de faire le grand méchant renard et il tombe : les poussins disent : « encore, encore ». La poulette veut qu'il joue à la dinette. Les autres disent qu'ils ont vu le grand méchant renard : c'est le loup. Le renard tape sur le loup. Les poussins se prennent pour les enfants du grand méchant renard.
A la ferme, la poule présente une requête au chien : elle veut créer un club d'extermination des renards, un club d'auto-défense. Le chien signe son document.
Un nouvel automne arrive. Les enfants se plaignent du menu : ils veulent manger du poussin. Le renard les envoie jouer dehors. Ils traitent le loup de « sac à caca ». Le loup veut les manger, mais le renard les protège et le loup est furieux. Le renard veut déménager et il creuse une galerie ; mais le loup est toujours là : il emporte le panier en pensant que les poussins sont dedans, mais ce sont des navets.
La renard part en courant et ramène les poussins à la ferme. Le chien les laisse entrer car le renard est déguisé en poule. C'est l'heure d'aller à l'école, mais les poussins ne veulent pas.
C'est l'hiver, les 3 poussins ont ramené au renard un vrai poussin pour le manger et ils traitent le renard de poule mouillée. La poule se plaint, les autres attaquent ; elle prend le renard et pense à ses poussins. Le renard dit que les poussins sont allés voir le loup : ils veulent prendre le loup comme maman. Le loup leur explique que le renard n'est pas leur maman. La poule récupère ses enfants et toutes les poules partent attaquer le loup ; elles poursuivent le renard. La poule dit : « mes enfants » et elle pleure. Le renard veut leur dire au revoir. : Il pleure et les enfants aussi. La poule dit qu'elle va trouver un arrangement. Le renard sert de cobaye pour l'auto-défense de spoules. Les 3 poussins ont deux mamans. Le renard joue avec les poussins. Le rideau rouge se ferme.

- Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire en montrant que c'est un conte imaginaire : La poule ne peut arroser ses fleurs, ne peut pas lire, n'a pas un logement décoré avec des cadres. Le renard ne dormirait pas avec des poussins ; il ne mangerait pas de navets … On peut multiplier les exemples.

Tous les animaux parlent, ont des sentiments … Ils sont « humanisés »

- Retrouver les principaux personnages : le renard, la poule, les œufs puis les poussins ; le loup. Caractériser chaque personnage.

Décrire ce que propose la poule après qu'elle ait retrouvé ses poussins.





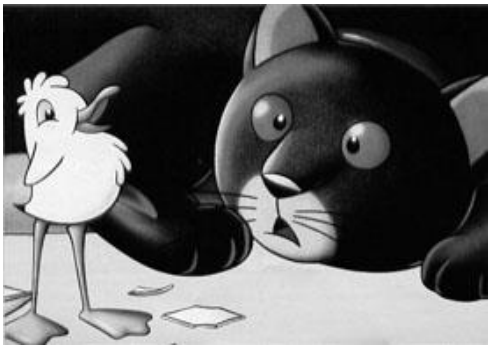



- La situation des poussins : ils croient que le renard est leur maman car c'est la première personne qu'ils ont vu après l'éclosion. Ensuite, ils pensent qu'ils sont les enfants du grand méchant renard et ils veulent manger des poussins. Comme le loup est le plus fort, ils voudront aussi être ses enfants. A la fin, ils ont deux mamans : la poule et le renard car ils ne veulent pas se séparer de lui. Ils ont un problème d'identité.

- Un autre dessin animé « ***La Mouette et le Chat*** » raconte le même phénomène :

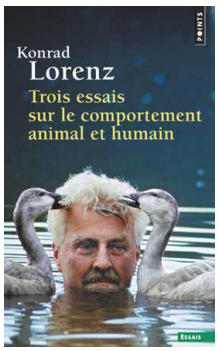
Dans ce film, une mouette adulte est empoisonnée par la pollution de la mer et confie son œuf à Zorba, le chat, en lui demandant de ne pas manger l'œuf, de bien s'occuper de l'oisillon et de lui apprendre à voler... Après la sortie de l'œuf, la première "personne" aperçue par la jeune mouette est Zorba, elle l'appelle aussitôt "Maman".

La jeune mouette se croit un chat et le chat Zorba devra lui apprendre à être un oiseau.



- L'imprégnation : Konrad Lorentz et ses oies

Les travaux d'un scientifique du XXe 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 !





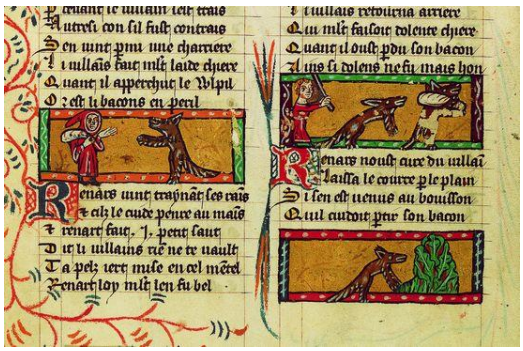
- La représentation du renard et du loup :

Ces 2 personnages sont souvent présents dans différents récits : le roman de Renart : la fable de La Fontaine : le Corbeau et le renard ; un conte : Le petit chaperon rouge ; leur aspect réel ; dans le film …

Comparer.

Quelle réputation ont-ils ?

Chercher des expressions : Rusé comme un renard ; Avoir une faim de loup. Crier au loup, Se jeter dans la gueule du loup. Hurler avec les loups…











- Le passage des saisons : on peut le suivre au moment de l'automne avec la chute des feuilles et en hiver, avec la neige.

3- Il faut sauver Noël

- **Histoire :** Avant l'histoire, le poussin Michel est sur la scène et le loup propose de s'en occuper. Le renard annonce le titre.

A la ferme tous sont dans les préparatifs de Noël [musique : Bonne année grand-mère, Vive le vent…]. Le cochon voit arriver le canard et le lapin qui proposent leurs services. Il leur suggère de prendre une branche d'arbre et ils démolissent le toit de la maison du cochon. Ils repèrent une décoration en forme de Père Noël et croient que c'est un vrai : ils le font tomber et il se casse. Pour cacher leur bêtise, ils essaient de le cacher sous de la neige. Le cochon leur explique que ce n'était qu'un Père Noël en plastique. Comme ils veulent offrir des cadeaux à tous les enfants, le canard s'habille en Père Noël. Le lapin qui veut être un lutin essaie différents chapeaux. Ils empruntent une clé à molette. Le cochon s'inquiète et le chien lui dit : « L'inquiétude est en toi et la solution est en eux ». Ils ont installé une remorque derrière la tondeuse. Ils mettent de l'essence, craque une allumette : le cochon est projeté sur sa maison. La tondeuse fonce partout et s'éloigne. En ville, ils percutent une vieille dame. La fourrière les embarque tous les trois et les place dans une cage occupés par des chiens affamés qui veulent les manger. Le canard raconte pour le père Noël : les chiens rient sauf la petite fille du bouledogue qui veut que personne ne soit mangé. Quand le cochon dit qu'il tire le traineau, la fille bouledogue a une idée : elle veut que le cochon s'envole au-dessus du grillage. Le lapin shoote et le cochon tombe dans différents enclos. Tous les chiens veulent le manger. Il est poursuivi par Gros Dédé qui enfonce la porte de leur cage. Ils sortent tous et partent pour sauver Noël. Le lapin va chercher un caddie et les chiens volent des objets un peu partout. Quand le caddie est plein, le cochon essaie de le tirer. Le caddie dévale une pente et s'envole : son image passe sur la lune (référence au film E.T. l'extra-terrestre). Ils finissent par s'écraser sur le toit d'une maison : celle où un monsieur s'habille en Père Noël. Ses enfants disent qu'il y a plusieurs pères Noël pour distribuer tous les cadeaux. Le canard et le lapin descendent par la cheminée et ils sont expulsés à coup de balai. Ils voient un traineau et des rennes. Un Père Noël est suspendu à une gouttière qui menace de lâcher. Ils le sauvent et il remercie en disant qu'ils ont sauvé Noël. Il propose de les ramener : son chariot passe à son tour devant la lune.
A la ferme, tout le monde déballe ses cadeaux. Le cochon a réparé sa maison. Le chien souhaite un joyeux Noël ; il a reçu un os en cadeau. Il pense que l'important, c'est que tout le monde trouve son bonheur.
Le rideau se ferme. Tout le monde discute. Ils saluent.



Pendant le générique de fin, un personnage fait le ménage avec une serpillère et un seau. Il finit par danser (musique de jazz).
On voit la recette des crêpes avec de la farine de châtaignes.

- Pistes d'exploitation :

- Raconter les péripéties de cette histoire de Père Noël.

- Retrouver les principaux personnages : le cochon, le lapin, le canard, les différents Pères Noël, les chiens en particulier le Bouledogue et sa fille…












- Le clin d'œil au film d'E.T. l'extraterrestre :

Le vélo du garçon portant l'extraterrestre passe devant la lune. Dans ce film, le chariot de supermarché puis le traineau du Père Noël passent devant la lune.





4- Points communs aux 3 histoires :

- Des personnages communs : cochon, lapin, canard, renard… avec un graphisme particulier.

Le réalisateur et dessinateur Didier Brunner dit : « Pendant mon enfance, j'ai baigné dans l'ambiance des Fables de La Fontaine, des Contes du Chat Perché de Marcel Aymé, ces récits anthropomorphes dans lesquels les animaux incarnent des caractères humains en fonction de leur apparence. Dans mes histoires aussi, on sent que le petit cochon va être un personnage joyeux et

débonnaire, le canard un râleur, et le lapin un être fantasque et un peu irresponsable. J'adore jouer avec tout cela pour traiter des problématiques humaines de manière amusante et accessible à tous. »

- Certains lieux : la ferme dont l'aspect varie au fil des saisons
- Des récits imaginaires et pas des histoires vraies.
- Des situations qui font rire : chercher des exemples. Les maladresses du canard et du lapin ont des conséquences souvent comiques. Comparer avec Tex Avery.
- La technique d'animation : cf. Paragraphe III

III LE FILM D'ANIMATION

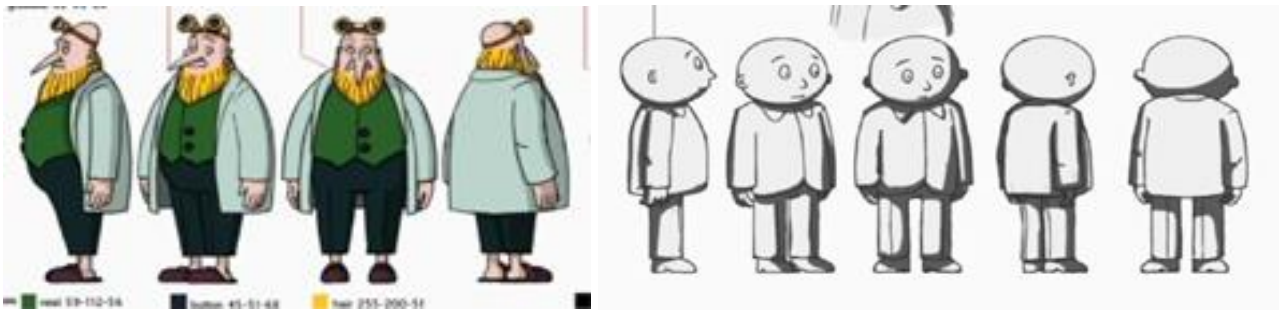


1- Fabrication d'un film d'animation :

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 évènements.

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 : ici pour le film d'animation « Gros pois et Petit point »

Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés le représentant de face, de profil, de trois-quart, de dos, en entier ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des feuilles de *model-sheets*.



Exemple : personnages du film d'animation « Jean de la lune ».

Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Ces dessins serviront de base aux décorateurs pour la création des décors. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.

L'animation est réalisée par différentes équipes : l'animateur esquisse au crayon les positions extrêmes du mouvement, des intervallistes comblent les espaces entre chaque dessin en

suivant les indications de l'animateur. Plusieurs animateurs interviennent dans un même dessin animé. Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rhodoïd transparentes ou *cellulos* (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulo en utilisant de la gouache acrylique. Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette technique. Les dessins sont scannés dans l'ordinateur, puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique.

La prise de vues : elle se fait sous caméra verticale qui filme les cellulos posés sur le décor, image par image, avec parfois, en plus, des effets spéciaux. Il est possible de superposer plusieurs cellulos. Les dialogues, les bruitages et la musique sont ensuite mixés à l'image au moment du montage final.
Le film est vérifié sur une table de montage.

Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) 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.

2- L'animation dans le film « Le grand méchant renard »

- Story-board et Model sheets

Le réalisateur du court métrage « Le grand méchant renard », Benjamin Renner, n'a pas eu besoin de story-board car c'est une adaptation de la Bande dessinée qu'il avait écrite précédemment. Il a dessiné les model sheets de tous les personnages (de l'ensemble du film). Il est également intervenu pour aider les animateurs à travailler sur les plans qui leur étaient confiés. Il dessinait les poses de départ, de milieu et de fin de chaque plan, pour qu'ils sachent d'où ils devaient partir, et où ils devaient arriver, tout en donnant bien aux personnages l'aspect souhaité.
Pour passer de sa BD à l'animation, il a transposé ses propres dessins et il a dû modifier certains gags ou dialogues. Il a pu donner une personnalité aux 3 poussins, qui n'étaient représentées que par des boules blanches dans la BD.

☞ On peut comparer la BD avec des extraits de ce court-métrage.

Le réalisateur des 2 autres courts métrages « Un bébé à livrer » et « Il faut sauver Noël », Patrick Imbert a travaillé en étroite collaboration avec Benjamin Renner, avec lequel il avait déjà travaillé pour l'animation d' « Ernest et Célestine ». C'est lui qui a préparé le story-board pour ces 2 épisodes et il est resté fidèle à l'esprit de la BD de Renner. Il a choisi des gags plutôt pour les enfants et les jeunes adultes.

- Dessins et animation

Le Grand Méchant Renard est dessiné à la main mais pas sur du papier ! Les illustrateurs et 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.



Le coloriage des dessins se fait sur tablette, par petites touches de couleurs.

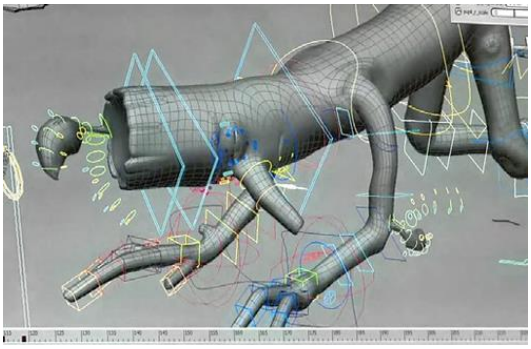




☞ On peut comparer avec d'autres techniques d'animation :

- Dans le film d'animation « ***Mr Bout-de-Bois*** » des maquettes des personnages ont été réalisées par un sculpteur puis modélisées sur ordinateur pour avoir une animation en 3D.





- Dans le film d'animation « ***Neige*** », l'animatrice a créé des pantins articulés dont on bouge un élément avant de filmer image par image (stop motion). C'est une animation en 2D.







- Dans le film d'animation «***4, 5, 6 Mélie pain d'épice*** » l'animation de marionnettes est en 3D (volume)

Le réalisateur (et modeleur) a fait le modelage des personnages : ils sont en structure de fils d'aluminium recouverts d'un moulage en latex et peints. Ils font une quinzaine de centimètres.
Il a voulu leur donner un aspect anguleux ; les personnages ne sont pas totalement symétriques.
Ils sont filmés image par image, en changeant légèrement leur position à chaque fois pour donner l'impression de mouvement.





- Dans le programme d'animation « A le découverte du monde », le court métrage « Monsieur Philodendron » est animé à partir de décors qui sont peints et de personnages qui sont dessinés au pochoir

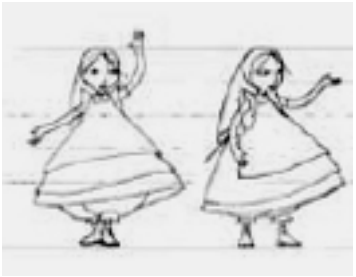






- Dans le film d'animation « ***Capelito*** », les champignons sont construits en pâte à modeler.
La photo montre le réalisateur en train de placer Capelito et d'autres champignons.

- Dans le film d'animation « ***Kérity, la maison des contes*** », la technique est celle du dessin animé décrite dans le paragraphe III, 1-Fabrication d'un film d'animation.
Ici, extrait de model-sheets d'Alice.



On peut trouver d'autres exemples de techniques d'animation : peinture sur verre dans « ***Le vieil homme et la mer*** » ou poudre noire sur vitre dans « ***La petite pousse*** » (dans le programme « Neige et les arbres magiques »)…

3- La bande son :

Elle comporte l'enregistrement de voix, des bruitages et de la musique (composée et orchestrée par Robert Marcel Lepage).
Dans ce film, les voix ont été enregistrées avant l'image. Ce sont des enfants qui ont fait les voix des poussins.
Les instruments utilisés dans ce film sont : violon, trompette, clarinette, flûte, cor, tuba, bugle, banjo, contrebasse, percussions.
La musique complète les images et le ressenti et apporte une verve humoristique renforçant les situations de comédie ou d'émotion. Chaque personnage principal a son propre thème musical qui revient régulièrement, modifié en fonction des nouvelles situations.

RESSOURCES :

DVD avec en bonus le Making of du film

SITES http://www.grignoux.be/dossiers/439/documents/ avec dossier pédagogique de 20 pages

http://salles.studiocanal.fr/FILMS/LE_GRAND_MECHANT_RENARD/PRESSE/LE_GRAND_MECHANT_RENARD_DP.pdf dossier de presse de 26 pages avec les entretiens des 2 réalisateurs Benjamin Renner, Patrick Imbert, Didier Brunner (producteur) et de Jean Regnaud (scénariste) + des photos et les coordonnées de la BD de Benjamin Renner.

https://www.critikat.com/actualite-cine/critique/grand-mechant-renard-autres-contes/ pour avoir des critiques du film.



Dossier préparé par Nicole Montaron. Atmosphères 53. Mai 2018.