

LA FAMEUSE INVASION DES OURS EN SICILE

Film de Lorenzo Mattotti, 1H18. Animation 2D, 3D.

Sommaire du dossier :

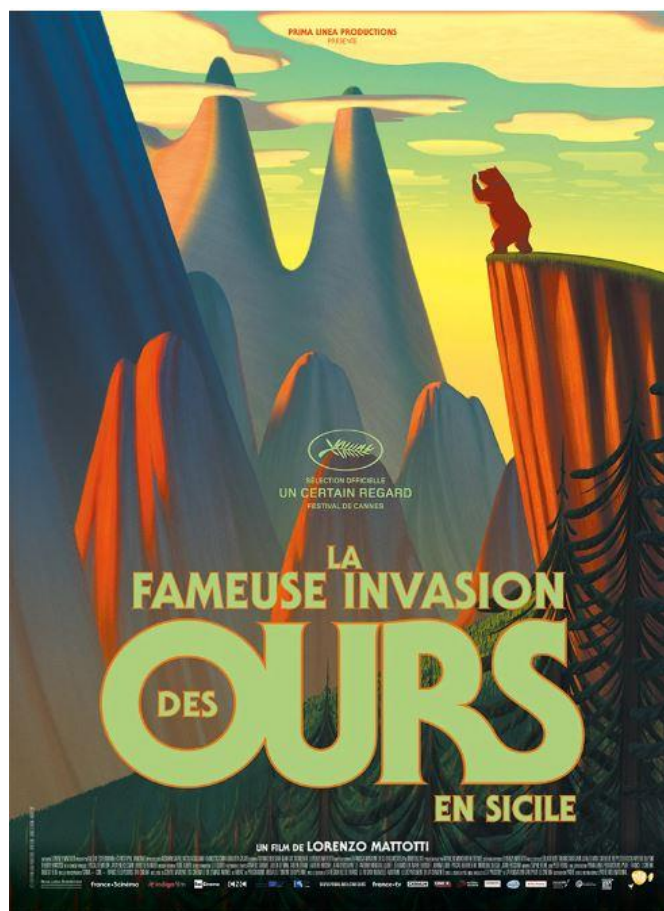
I Avant la projection	p. 1 à 2
II Présentation de l'histoire et pistes d'exploitation	p. 2 à 8
IIIV Le cinéma d'animation	p. 9 à 11

I AVANT LA SEANCE

1- Observation de l'affiche :

- Le titre du film est en bas dans l'affiche, avec le mot OURS écrit en grandes lettres.

On y voit une forêt, des montagnes, éclairées par le soleil, des nuages et un ours, installé en haut d'une falaise. Le nom du réalisateur est écrit, en petites lettres blanches, tout en bas : Lorenzo Mattotti.



- Comparaison avec la jaquette du DVD : on y voit plus de personnages, ce qui donne plus de précisions.

Le personnage principal de l'histoire est l'ours brun, car il est représenté au premier plan, au centre. Il est grand et gros, il est imposant.

Il porte une cape rouge avec un col blanc et tient une épée. Cela fait penser que c'est un Roi.

Sur cette image, on voit à droite, une petite fille avec des cymbales et à gauche, un homme barbu qui joue du luth. À gauche, on voit trois autres ours dont 2 sont habillés et un qui semble vieux. A droite, il y a également un magicien, il est habillé en noir, porte un chapeau (un haut-de-forme) et tient une baguette magique. Un homme est habillé tout en vert, il porte un grand chapeau avec une plume blanche. À droite, il y a aussi un personnage étrange, peut-être un ogre. Il est retourné et n'a pas l'air gentil.

À l'arrière-plan, on voit un paysage de montagnes. On voit aussi des ours, à droite et une armée de soldats à gauche. Le ciel est nuageux et bleu. La couleur principale du paysage est le vert. Dans le ciel, on voit un fantôme.

➤ Essayer de proposer des hypothèses sur l'histoire.

2- Regarder la bande-annonce du film permet de voir les principaux personnages et de découvrir que c'est un film d'animation.

On y voit le Roi Léonce et son fils Tonio pêcher. Tonio est enlevé et son père envahit la Sicile pour le récupérer. Le professeur/magicien, avec le chapeau vert est présent. Le chat géant et le serpent visibles dans la bande-annonce ne sont pas sur l'affiche.

3- Consignes pour un bon déroulement de la séance de cinéma :

LES RÈGLES DU JEU

« Dans une salle de cinéma, il fait noir, l'image est grande, on entend bien, les fauteuils sont confortables et « je fais le vide » juste avant d'entrer : je ne suis ni à l'école, ni à la maison.

Dans un cinéma, on ne peut pas changer de film ou le prendre en cours de route et attendre la publicité pour aller faire pipi, on ne peut pas se déplacer, ni manger, ni boire, ni faire du bruit, pendant le film...

Je peux rire, pleurer, avoir peur, être ému et ne pas tout comprendre du premier coup. Après la projection, j'évite les jugements brutaux et trop rapides. J'essaie d'abord de retrouver tout ce que j'ai vu, entendu, compris. J'ai absolument le droit de garder pour moi les émotions très personnelles que j'ai ressenties, et mon interprétation du film, même si ce n'est pas celles des autres. »

II L'HISTOIRE et LES PISTES d'Exploitation

1- Résumé :

Dans les montagnes enneigées de Sicile, vivent des ours et leur roi, Léonce.

Désespéré après la disparition de son fils Tonio, enlevé par des chasseurs, et profitant de la rigueur d'un hiver qui menace son peuple de famine, Léonce décide finalement d'envahir, avec son clan, la plaine où vivent les hommes. Avec l'aide de son armée et d'un magicien, il réussit à vaincre et il finit par retrouver finalement son fils. Un « âge de miel » s'instaure entre ours et humains. Mais celui-ci ne sera que de courte durée. Le roi comprendra que le peuple des ours n'est pas fait pour vivre au pays des Hommes. Les ours regagneront leur forêt.

2- Histoire détaillée : (Chapitres du DVD)

- Présentation : De nuit, en forêt, deux personnages marchent. Ils arrivent à un paysage enneigé puis à une grotte dans laquelle ils rentrent. Ils mangent. Ce sont des conteurs : un homme, Gédéone, et

une fillette, Almerina. Ils veulent se réserver pour le lendemain et ils se couchent. Ils entendent un grognement et voient arriver un vieil ours. Ils proposent à l'ours de raconter leur histoire et lui montrent leur affiche de spectacle.



- Chapitre 1 : 6mn 31

Ils montrent une carte de la Sicile et présentent Léonce, Roi des Ours. On voit ensuite, Léonce et son fils, Tonio qui plongent dans une cascade pour attraper du poisson. Mais Tonio ne réapparaît pas car il a été enlevé. Le vieil ours ferme les yeux et se souvient de la recherche de Tonio. Léonce rentre seul et s'installe sur un promontoire où il reste au fil des saisons. L'ours Théophile, vieux et sage, va dire au roi que les autres ours ont faim, qu'il y a à manger dans la vallée et que Tonio est chez les Hommes. Les ours se regroupent, partent vers la vallée mais disent qu'ils ne savent rien des Hommes.

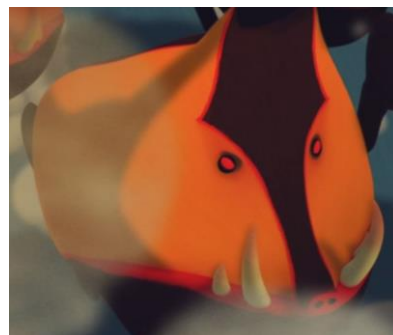
- Chapitre 2 : 12 mn 42

En ville, le Grand-Duc fait des essayages quand le magicien vient le prévenir que les ours arrivent. Le Grand-Duc voudrait que le magicien se serve de sa baguette magique pour éliminer les ours, mais le magicien répond qu'il ne lui reste plus que deux sorts dans sa baguette. Le Grand-Duc part avec ses soldats pour « exterminer toute vie sauvage ». Les ours arrivent et les soldats tirent ce qui fait fuir les ours. Puis, ils décident de lutter et ils envoient des boules de neige qui écrasent les soldats. Ces derniers s'enfuient. Les ours dansent et récupèrent des armes, un briquet, des habits...



Chapitre 3 : 19 mn 04

Le roi Léonce rencontre quelqu'un à qui il dit qu'il cherche son fils. L'homme se présente : Professeur De Ambrosis, magicien. Léonce lui demande de retrouver son fils, Tonio. [Travelling]. Les ours dorment. A leur réveil, ils voient des sangliers qui les attaquent en forêt. Avec sa baguette, le magicien transforme les sangliers en ballons qui s'envolent.



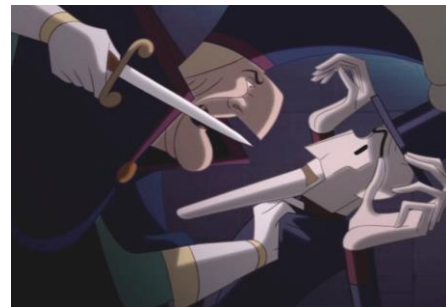
Les ours dansent. Le magicien retransverse la forêt, seul. Il est enlevé par le Grand-Duc qui lui demande d'éliminer les ours. Il propose de les faire mourir de peur en leur montrant des fantômes.

- Chapitre 4 : 24 mn 16

Les ours arrivent devant le château de Roche-démon. L'orage gronde. Léonce appelle De Ambrosis. Une cloche sonne, une épée tombe. Des ombres arrivent : ce sont des fantômes. Les ours retrouvent, sous forme de fantômes, tous les anciens ours qui étaient morts, en particulier l'ours Théophile à qui Léonce demande de retrouver son fils. Ensemble, ils dansent.



Pendant ce temps, De Ambrosis affronte le Grand-Duc qui le menace, mécontent que les ours ne soient pas effrayés.



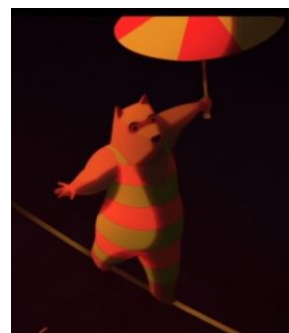
Le magicien dit que Tonio est au T... peut-être au Tramontin, une sorte d'auberge.

- Chapitre 5 : 29 mn 05. Léonce réveille les ours et ils se dirigent vers l'auberge, en traversant un pont. Ils y trouvent un Troll et s'installent pour déjeuner. Léonce appelle Tonio et il surprend le magicien qui discute avec le Troll sur la manière de faire cuire les ours. Le Troll est un Ogre qui peut se transformer en énorme chat qui veut manger les ours. Mais un ours le tue avec un boulet qui explose. Pendant ce temps, le magicien (qui n'a rien vu) court prévenir le Grand-Duc que les ours ont été dévorés par le Marmouset. C'est alors que tous les ours arrivent, portant la tête du chat mort, et que les soldats tirent sur eux. Les ours se préparent à la guerre et montent à l'assaut avec des échelles.



Chapitre 6 : 36 mn

Dans le palais, les artistes de cirque s'apprêtent à jouer devant le Grand-duc et le magicien, Tonio se prépare à faire son numéro de Fil-de-fériste. Léonce arrive et dit qu'il vient chercher son fils. Le Grand-duc tire et fait tomber Tonio qui meurt.



Il dit : « Va chercher ton fils en enfer ». Il est tué à son tour. Tous demandent au magicien de sauver Tonio et il le fait, sous les applaudissements.

Les conteurs disent que c'est ainsi que le conte se termine : Homme set Ours réunis. Le peuple choisit Léonce comme roi. Tonio était au T = Théâtre.

Le vieil ours rit et dit : « C'est comme ça qu'on raconte une histoire chez les Hommes ? Parce que, chez nous les ours, l'Histoire ne se finit pas là. Elle a une suite ». Il demande à manger et reprend l'histoire.

Chapitre 7 : 42 mn 07

Tonio est avec le magicien qui est son parrain. Ils font une expérience et elle rate. Le magicien se désole mais Tonio lui fait remarquer : « On cherche souvent des choses qu'on a juste sous le nez. » et le magicien découvre que son grimoire est ouvert à une page qui lui donne une réponse quant à la baguette magique : il va pouvoir redonner du pouvoir à sa baguette.



Tonio dit qu'il est en retard et il sort en courant dans la ville. Le vieil ours poursuit : « C'était un âge de miel. La Sicile était prospère. La paix semblait régner à tout jamais. »

Tonio rejoint son père en retard. Léonce lui apprend à plonger et attraper des poissons. Mais Tonio dit qu'il préfère le saumon cuit.

Le magicien a récupéré ses pouvoirs. Mais la baguette réparée a été volée. Léonce annonce à son peuple le vol de la baguette magique et il veut que les voleurs se dénoncent avant le jour. Il pense que les voleurs sont les hommes alors que Tonio dit que ça pourrait être des ours. Léonce pense que la vie était plus simple dans les montagnes et il entend les montagnes qui l'appellent.

Chapitre 8 : 49 mn 36

Le roi est réveillé car la grande banque universelle a été pillée. Le bouton de col de De Ambrosis a été retrouvé sur les lieux. De Ambrosis est arrêté et mis en prison. Tonio vient plaider en sa faveur et le père et le fils se fâchent. Le magicien dit qu'il a été victime d'une machination et il parle d'un palais qu'il a découvert. Tonio et la danseuse s'y rendent et y trouvent l'ours Salpêtre. La jeune danseuse s'échappe et court vers le roi qui ne l'entend pas.



Chapitre 9 : 57 mn 55

L'ours Salpêtre reçoit le roi. Dans ce palais, l'argent coule à flots, comme la boisson. Le fils du roi joue à la roulette et il est saoul. Sur l'ordre du roi, es gardes le jettent en prison où il retrouve le magicien. L'ours Salpêtre se réjouit et condamne la danseuse. Le roi est seul. [FN].

Salpêtre a désormais les mains libres. Il se promène dans un ballon dirigeable qui envoie une ombre noire qui plane sur le royaume. Il construit une immense statue et veut prendre la place du roi. Avec la danseuse qui vient leur parler devant la grille de la prison, Tonio et le magicien préparent un plan. Le magicien parle d'une clef d'or, d'une chapelle, du tabernacle à ouvrir avec la clef, d'une dent de serpent, d'une phrase à retenir et à réciter.

La danseuse va au bord de la falaise, fait tomber la dent de serpent et prononce la phrase : « « Grand serpent venu de l'ombre, que Sainte Sarah renvoya, écho du mystère profond des grands fonds, vient chercher ta dent ; elle t'attend ; pour délivrer nos fils, apporte les fleurs, la destruction et la

résurrection. » Le monstre apparait et elle s'enfuit. Le magicien siffle et le serpent casse la prison d'où sortent le magicien et Tonio.



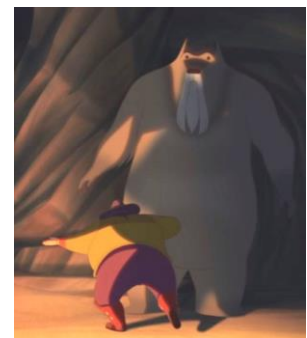
Chapitre 10 : 1H 05 06

Pendant ce temps, Salpêtre explique ses projets au roi Léonce quand on vient annoncer que le Serpent de mer attaque la ville. Le roi part à l'attaque avec la flotte. Le magicien récupère sa baguette. Salpêtre, prétextant la continuité de l'état refuse d'embarquer. Les bateaux partent et la foule regarde. Salpêtre est au sommet du phare, baguette magique à la main et dit que c'est lui qui tuera le serpent mais le magicien arrive, récupère sa baguette. Salpêtre explique qu'il veut devenir roi, mais il tombe à la mer. Le magicien monte dans une barque. C'est la bataille entre le roi et le monstre marin. Le serpent attrape le roi dans sa gueule. Le magicien aide Tonio à frapper au cœur le serpent qui meurt et tombe au fond de l'eau avec le roi et Tonio. Le roi est ramené à la ville, tandis que le glas sonne. Le roi se meurt et il dit à son fils que c'est un ours et qu'il veut que tous les ours retournent dans les montagnes. Il meurt en ours et le fantôme de Théophile vient le chercher. Les ours repartent vers les montagnes. Certains humains furent émus de ce départ. Tonio quitte la danseuse.



Dans la grotte, le vieil ours conclut : « Et, c'est comme ça que se termine l'histoire de la fameuse invasion des ours en Sicile. » Les baladins trouvent l'histoire trop triste. Le vieil ours appelle la fillette et lui murmure à l'oreille un secret puis ajoute : « Je crois que je vais dormir » Il conclut : « Les ours sont où il faut et les hommes aussi. »

Le baladin est persuadé que ce vieil ours est Tonio. La fillette rit. Ils s'en vont. Musique.



Fin du film : 1H 13 mn 50

Générique, fin : 1H 18 mn 18.

3 – Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire : Les moments importants, les personnages et les objets qui les caractérisent:

- Les moments importants :

Un vieil ours rencontre 2 musiciens dans une grotte et commence à raconter une histoire : la partie de pêche du Roi Léonce et son fils Tonio ; l'enlèvement de Tonio ; l'invasion de la Sicile par les ours pour récupérer Tonio ; le Grand-Duc qui veut que le magicien jette un sort sur les ours ; c'est la guerre avec des boules de neige lancées par les ours ; rencontre de Léonce et De Ambrosis ; envoi de fantômes pour faire mourir de peur les ours, mais ils reconnaissent dans les fantômes d'anciens ours morts ; spectacle dans le cirque : Tonio est tué mais le magicien le ressuscite ; bonne entente des ours et des hommes (âge de miel) grâce à la baguette magique ; la baguette est volée (Homme ou ours ?) ; la banque est pillée par l'ours Salpêtre et une formule magique est utilisée pour faire apparaître le Grand Serpent de mer ; Mort du Roi qui combat le Serpent ; retour des ours dans la montagne. Conclusion faite par le vieil ours (Tonio ?)

- Les personnages et leurs objets :

Le vieil ours (Tonio âgé ?), le conteur Gédéone avec son luth et la musicienne Almerina et ses cymbales

Le Roi Léonce : cape rouge et épée

Tonio, le fils du roi Léonce

L'Ours Théophile, l'Ours Salpêtre qui a volé la baguette magique ce qui lui donne tous les pouvoirs

Le Grand-Duc avec son chapeau noir et une plume blanche

Le Magicien De Ambrosis avec son chapeau Haut-de-Forme et sa baguette magique

Les fantômes

Le chat géant

Le Grand Serpent de mer.

- Les lieux :

La grotte où se rencontrent Gédéone, Almerina et le vieil ours

Les montagnes où vivent les ours ; le lac où pêchent Léonce et Tonio

La vallée et la ville où vivent les hommes

Le cirque où Tonio fait son numéro de Fil-de-fériste

La prison. Le palais.

La mer où le serpent de mer apparait

Les montagnes où repartent les ours.

- C'est un conte fantastique:

- Il s'agit là d'une adaptation d'un conte pour enfants de Dino Buzzati mis en images (et en musique !) par le célèbre illustrateur Lorenzo Mattotti.

Le livre de Buzzati est écrit en 1945, dans un contexte de guerre, de dictature.

Au-delà du conte, le film pose des questions sur les différences entre les hommes et les animaux, sur la civilisation et les animaux, sur le vivre-ensemble d'individus aux mœurs très différentes.

- L'adaptation de Lorenzo Mattotti est fidèle au livre. Même pour les dessins, il s'inspire de ceux de Buzzati. Il a cependant rajouté 3 personnages : Gédéone, Almerina et le vieil ours de la grotte, au début de l'histoire ; ainsi le dessin animé de Lorenzo Mattotti est découpé en deux grandes parties,

racontées l'une par le baladin Gédéone et son aide Almerina, l'autre par l'ours immense et fantomatique rencontré dans la grotte.

➤ On peut comparer des extraits.

- Il y a une structure symétrique et inversée des deux grandes parties de l'histoire de l'invasion des ours, structure qui apparaît à différents niveaux :

Au début, Gédéone et Almerina raconte que les ours quittent la montagne et vont en ville. Le vieil ours explique, à la fin, que les ours quittent la ville pour retourner dans leurs montagnes.

- Première partie : Au début, les Hommes et les ours sont séparés. Pour Léonce, le départ vers la ville est la recherche de son fils. Pour les ours, ce n'est pas le même but : c'est une recherche de nourriture, car la famine sévit dans les montagnes.

A la fin de la première partie, Léonce a retrouvé son fils, et la concorde règne entre les hommes et les ours après de multiples combats et épreuves : ils ont fait la paix avec les hommes.

- Deuxième partie : Dans la seconde partie, la concorde règne d'abord, mais Léonce accuse les humains (ou un humain) d'avoir volé la baguette du magicien. La discorde s'installe entre les hommes et les ours, mais aussi entre les ours eux-mêmes, car c'est l'ours Salpêtre le voleur. Il veut en outre devenir le maître du royaume.

À la fin de la seconde partie, Léonce meurt, et les ours plus ou moins tristes quittent la ville pour rejoindre leurs montagnes : c'est une paix qui s'installe mais marquée d'un peu de tristesse.

- On retrouve les éléments d'un conte dans les 2 parties :

- Première partie ; situation initiale : les ours vivent dans la forêt ; élément perturbateur : Tonio est enlevé ; péripéties : les ours vont en ville, guerre et réconciliation ; résolution : Léonce retrouve Tonio ; situation finale : Léonce devient roi des hommes et des ours.
- Deuxième partie ; situation initiale : c'est la paix entre les hommes et les ours ; élément perturbateur : la baguette magique est volée ; péripéties : le magicien et Tonio sont en prison ; Salpêtre complot, le serpent est libéré ; résolution : le serpent est tué mais Léonce meurt ; situation finale : les ours retournent en montagne.

➤ L'adaptation du livre de Dino Buzatti : On peut comparer des extraits des 2.

Si Mattotti est globalement fidèle au conte original, il y a ajouté toute sa fantaisie graphique avec une mise en couleur audacieuse.

III LE CINEMA D'ANIMATION :

1- Techniques d'animation :

- Durant la projection d'un film, le mouvement continu qui apparaît sur l'écran n'est qu'une illusion. Il résulte d'un ensemble de techniques mises en œuvre pour obtenir la restitution du mouvement, décomposé lors de la prise de vues en milliers d'images fixes. Nos yeux perçoivent cette succession d'images comme une reconstitution du fait de la persistance des images rétinienne : l'œil conserve pendant environ 1/10ème de seconde l'image qu'il vient de voir même quand elle a disparu.

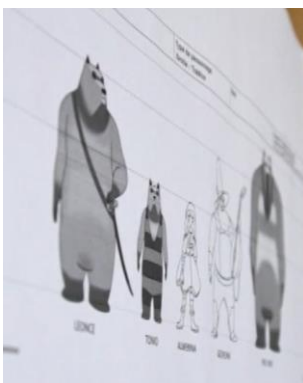
Pour reconstituer le mouvement, il faut projeter 24 images par seconde. Il en faut 25 par seconde pour la vidéo.

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

Story-board du film



Dessins sur ordinateur

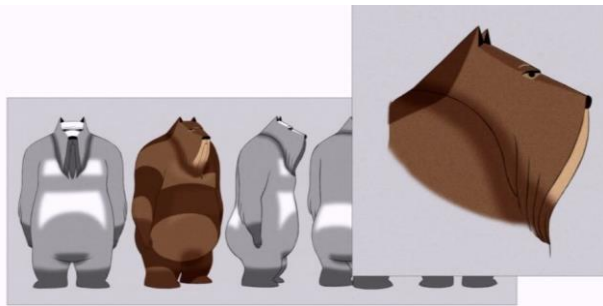


Comparaison d'un dessin du livre de Buzzati et d'un dessin de Mattotti



Toute l'histoire du film est écrite avec les dialogues. Les personnages sont inventés avec leur caractère et leurs particularités. Il faut également des animateurs, des coloristes, des compositeurs de musique, des doubleurs de voix ...

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.



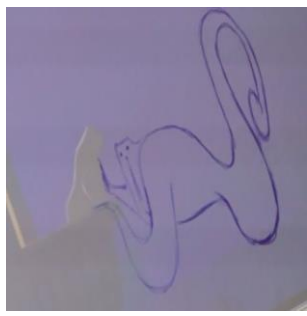
Comparaison de l'aspect du chat géant chez Buzzati et Mattotti.



Des croquis représentent aussi les paysages, les lieux, les accessoires ...

- L'animation est ensuite réalisée, ici une animation en 2D pour les décors. Cette 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...) ...

- Pour les personnages, l'animation est en 3D, sur ordinateur



Animation de Théophile



Animation d'un ours



Animation du monstre marin

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

- La dernière étape de réalisation du film est la sonorisation : des acteurs sont choisis pour donner leur voix aux personnages : c'est le doublage en studio. Des compositeurs créent la bande musicale du film.



2- Procédés cinématographiques : L'utilisation de la caméra

Procédés repérés par [] dans les histoires détaillées

- **Une séquence** se compose de un ou plusieurs plans; elle est définie par une unité de temps, de lieu, d'action. Les séquences peuvent s'enchaîner « Cut », par un fond au noir [FN] ou enchaîné pour traduire un changement de lieu ou une ellipse temporelle, par un plan de coupe ou par un insert.

- **Le cadrage** : Comporte la place de la caméra, le choix de l'objectif, l'angle de prise de vues, l'organisation de l'espace et des objets filmés dans le champ.

- **L'échelle des plans**. Un plan est une suite d'images enregistrées en une seule prise. Il est défini par un cadrage et une durée.

On distingue : le plan d'ensemble qui montre le décor et les personnages, le plan moyen : cadre avec les personnages en pied ; le plan rapproché ; le gros plan : le visage (on peut voir les sentiments du personnage), un objet et le très gros plan ou insert (un détail du corps ou d'un objet).

- **Mouvements de caméra** : C'est la position qu'adopte la caméra pendant le tournage d'un plan ou d'une séquence. Plan fixe : la caméra ne bouge pas durant toute la durée du plan.

[Travelling] : la caméra est mobile placée sur des rails, des pneus, des véhicules.

- Travelling latéral : on suit parallèlement l'objet en mouvement.
- Travelling vertical : déplacement de bas en haut ou de haut en bas le long d'un axe vertical.

RESSOURCES :

- DVD : La Fameuse Invasion des Ours en Sicile, qui contient, après le film, des Bonus : dans les coulisses du film ; l'adaptation du livre en film, à la conquête du conte de Buzatti ; secrets de fabrication.

- LIVRE : La Fameuse invasion de la Sicile par les Ours, illustré par Dino Buzatti ; Folio Junior

- Dossier pédagogique de l'institut slovène sur La fameuse invasion des ours en Sicile. Kinodvor.org

- Dossier de presse par Prima Línea, entretien avec Mattotti. www.Primalinea

- Cercle de l'enseignement : comparaison entre le livre et le film.

Dossier préparé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Mai 2023