

DOSSIER PEDAGOGIQUE

CAPITAINE MORTIEN

ET LA REINE DES ARAIGNÉES



LA GRANDE CHASSE AU TRESOR

Joue avec le film Capitaine Morten et la Reine des araignées. Après avoir vu le film, tu vas pouvoir mener une chasse au trésor. Prends ce carnet et suis le plan. Pour passer d'une étape à l'autre, tu devras réussir des missions et gagner des clous en or, comme celui-ci. Ils t'amèneront jusqu'à la dernière mission dans laquelle tu pourras, toi aussi, découvrir tout l'or caché !

Sois attentif et regarde bien les images. En jouant, tu comprendras bien mieux le film.

5 - LES PERSONNAGES

ANNABELLE

ZIGRIED ET ZAGFRED

3 - L'HISTOIRE

4 - LE SENS DE L'AVENTURE

ELISABETH

FELIX

2 - LE CERCLE

1 - LA PREMIERE SCENE

MATHILDE

STINGER

LES GARDES DU CORPS

CUCARACHA

CAPITAINE VICKS

LA CARTE DU FILM

INTERVIEW DE KASPAR JANCIS

INTERVIEW D'ANDRES MÄND

DISTRIBUTION : SEPTIEME FACTORY 
www.septieme.com

MISE EN PAGE : JOFFREY BESSOULE 

REDACTION - CONCEPTION ET INTERVIEWS : ALEXANDRE LELOUP

TRADUCTIONS DE L'ANGLAIS : AMANDINE NASCIMENTO


CINÉMA JEUNES



LA PREMIERE SCENE DU FILM



Une guêpe vole dans un salon, se pose sur quelques objets puis sort par la fenêtre et s'arrête sur la longue vue de Morten. Le début de Capitaine Morten et la reine des araignées contient, en quelques secondes, plusieurs éléments que nous retrouverons plus tard dans le film, soit dans l'histoire, soit dans les images.

MISSION N°1 : LE VOL DE LA GUÊPE (SOLUTION P.21)

✘ Tous les objets sur lesquels se pose la guêpe serviront pour la suite de l'aventure. Ta mission est de bien regarder les 5 images du vol de la guêpe.



✘ Puis, retrouve tous ces objets dans les 2 grandes images ci-dessous. Entoure chaque objet avec la couleur située sous les petites images.

Pour passer à la mission suivante, il te faut les 5 clous.



Les objets présents sont tous là pour une raison précise. Ce n'est pas par hasard !

LA PREMIERE SCENE DU FILM



Le vol de la guêpe se termine sur la longue-vue de Morten. Et si toutes les images du début étaient en fin de compte vues par l'enfant? Sans forcément qu'elles soient dans un cadre circulaire comme à travers la longue vue, les images vues juste avant semblent, malgré tout, provenir du regard du petit garçon qui, depuis sa cabane dans l'arbre, observe la guêpe se poser sur ces objets. Le vol de l'insecte lui donne l'idée de se fabriquer un bateau avec tous ces objets. Cela permettra ensuite toute l'aventure sur le mini Salamandre. **Dès le début, on comprend que le film sera vu à travers son regard.** Doté d'une grande imagination, Morten va réinventer l'utilisation de ces objets. Aucun ne servira à ce pourquoi il est fabriqué normalement.

Si l'on regarde d'encore plus près certains objets, ils annoncent même l'aventure à venir.



MISSION N°2 : LE VOL DE LA GUÊPE : DEJA UNE AVENTURE (SOLUTION P.21)

✘ Regarde encore le vol de la guêpe car cela annonce la suite du film et certaines étapes de l'aventure. Ta mission est de bien regarder les 3 images de la première scène.



La guêpe vole devant le gramophone



La guêpe marche sur le disque



La guêpe se pose sur le tuyau



✘ Retrouve dans les 3 images ci-dessous, les actions qui ressemblent à celles de la première scène. Colorie, ensuite, les cases situées sous ces images, de la même couleur que celles au-dessus.



LA PREMIERE SCENE DU FILM



L'intérieur du pavillon du gramophone a la forme d'une toile d'araignée. Cela annonce discrètement que l'objet sera une arme de la Reine des araignées. Dès la première image du film, nous voyons aussi la guêpe prise dans la toile.

D'ailleurs, ce que nous voyons dans ces premiers instants du film, ressemble à ce que Morten fera tout au long de l'histoire : **donner une importance aux petites choses**. Morten regarde des petits objets, des petits insectes pour leur faire vivre une grande aventure. Il ne fait pas cela par hasard. Cela lui rappelle sa situation. Annabelle, le rabaisse toujours. Son père ne veut pas l'emmener avec lui et lui raconte que sa mère s'est transformée en pingouin. Morten est meurtri d'être toujours considéré comme un petit, que l'on puni, que l'on force à danser, à qui l'on ment et que l'on refuse d'emmener sur un bateau. Lui se sent grand et fort et sait qu'il peut faire un bon capitaine de bateau.

Ce n'est pas parce que l'on est petit que l'on ne peut pas vivre des aventures.

Morten le sait et rêve de le prouver.



A partir du moment où la transformation commence, il faut voir différemment, changer de regard.



LE CERCLE

Lorsqu'il regarde à travers sa longue vue, Morten n'a qu'un œil d'ouvert. Cet œil, que prolonge la longue vue, fait ressortir une forme visuelle très présente dans le film : le cercle. Si l'on regarde ces fameux objets autour desquels vole la guêpe dans la maison, nous remarquons quelque chose.
Tous ces objets sont ronds !

Il y a de très nombreux cercles dans le film. Parfois, les personnages donnent l'impression de regarder quelque chose comme s'ils avaient eux aussi une longue vue.

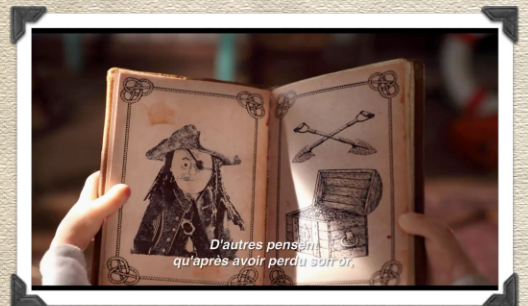
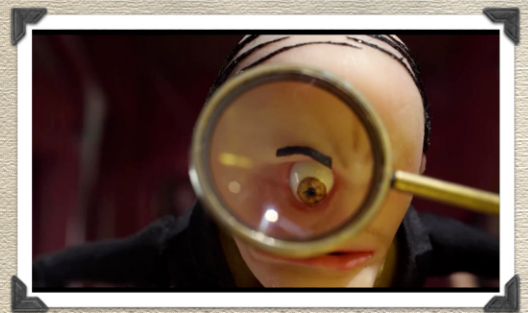
CERCLES et REGARDS



Le mot de Kaspar Jancis, le réalisateur :

« On observe le film à travers un objet rond [la longue-vue] appelé aussi « œil » donc peut-être que cela se reflète dans l'ensemble de la mise en scène. Le cercle est une figure magique, quelque chose de fondamental et d'infini (pensez à Pi), et cela fait un bon contre-point à l'écran qui lui, a quatre angles ».

D'ailleurs, le pirate ne s'appelle-t-il pas « Le Borgne » ?



Et si, nous regardions toute cette histoire de piraterie avec des insectes comme dans une longue vue ?
Et si, comme dans la première scène, toutes les images du film venaient du regard de Morten ?



L'HISTOIRE



Morten se trouve à l'extérieur, dans le jardin, près de sa cabane, lorsqu'il se fait rapetisser par le magicien. Une feuille tombée d'un arbre vient même le recouvrir. Puis, quelques instants plus tard, Morten ouvre les yeux et se retrouve sur son bateau, après s'être cogné à la malle du magicien. Est-ce vraiment ce choc qui l'a amené sur le bateau ? Mystère ! Pourtant, pour faire le chemin inverse et retourner dans le jardin à la fin du film, Morten et Lisa ont bien des difficultés. Ils survolent le salon en évitant le ventilateur et les fils lancés par la Reine des araignées. La deuxième fois que Morten revient sur le bateau, il prend tous les risques pour que le petit Salamandre traverse la fenêtre et atterrisse dans le jardin. S'il est difficile d'aller du salon au jardin, nous ne savons pas comment Morten a aussi facilement réussi à aller sur le bateau la première fois.



Le fait que Morten soit dans le jardin juste avant de rapetisser et qu'il y soit encore lorsqu'il revient à sa taille pourrait être un indice. **Et si toute l'histoire fantastique était un rêve fait par Morten ?** Lui qui, devant son bateau miniature, dit à Elisabeth « Imagine si c'était un vrai navire avec de vrais marins » va-t-il, quelques minutes plus tard, faire ce rêve et imaginer être le capitaine d'un vrai bateau occupé par des marins ?

Morten est rapetissé par cette drôle de machine à fumée dont on apprend à la fin du film qu'elle peut tout réaliser, à condition de savoir ce que l'on veut. Or, depuis le début, le petit garçon est certain d'être un bon capitaine de bateau et désire plus que tout monter sur un bateau. **Morten sait vraiment ce qu'il veut ! La machine fonctionne : elle réalise son rêve !** Il prouve qu'il peut être un excellent capitaine qui empêche les naufrages et qui n'abandonne jamais son navire.

La fumée sortant accidentellement de la machine, fait comme un nuage qui entoure le garçon. C'est une façon de faire comprendre que Morten change de taille mais aussi de monde. C'est dans un monde magique, et peut-être imaginaire, que se trouve maintenant l'enfant. D'ailleurs, quand il retrouve sa taille normale, le nuage blanc est tout autour de lui. Morten, allongé dans l'herbe, se réveille alors. Le nuage de fumée est comme une porte qui indique le début et la fin de l'aventure. L'endormissement et le réveil ?

MISSION N°3 : LE DEBUT ET LA FIN DE L'AVENTURE (SOLUTION P.21)

Observe la position de Morten lorsque l'aventure démarre et lorsqu'elle se termine. Quelles sont les ressemblances ? Pour cela, aide-toi des mots clés suivants : **SOL - PIEDS - JAMBES - TÊTE**. À chaque bonne réponse, tu gagnes un clou d'or. **Pour passer à la mission suivante, il te faut 2 clous minium.**



DEBUT DE L'AVENTURE:
Morten se reveille sur le petit bateau



FIN DE L'AVENTURE:
Morten se reveille dans le jardin





La toute première image de l'aventure commence par Morten qui ouvre les yeux. Toute cette aventure se déroule bien à travers son regard. Qu'il s'agisse d'un rêve ou d'une aventure magique rendue possible par le pistolet qui réalise ses vœux, l'histoire fantastique n'est possible que parce que Morten la désire.



Première image sur le bateau :
L'aventure commence dans les yeux de Morten

Elisabeth est devant Morten dès qu'il se réveille dans l'herbe. Il lui dit « tu vois, je t'avais dit qu'on se retrouverait », mais la fillette ne comprend pas le sens de cette phrase. Si Morten lui a bien fait la promesse de se revoir, c'était dans un autre monde, lorsqu'elle avait l'apparence d'un papillon.

Il y a quelques incohérences entre l'aventure et le retour au monde réel qui peuvent nous laisser penser que tout cela n'a existé que dans l'esprit du garçon. À la fin, le salon de thé est abîmé mais pas autant que s'il y avait eu une aussi grande inondation, aucun personnage n'a de souvenir de l'aventure sur le bateau. Les deux frères sont ensemble alors que l'un des deux était transformé en pâte à beignets... Le réalisateur ne souhaite pas donner une réponse claire. Il préfère nous laisser imaginer le sens de cette aventure.

Le mot de Kaspar Jancis, le réalisateur :

“ J'aime les histoires ambivalentes et ouvertes, pour que le public puisse décider par lui-même. Si nous montrons que c'est clairement un rêve nous perdrons la magie et le mystère de l'histoire. Était-ce un rêve ? Les clous sont-ils réellement en or ou est-ce encore une histoire du père ? ”



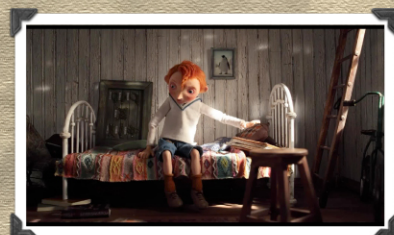


LE SENS DE L'HISTOIRE

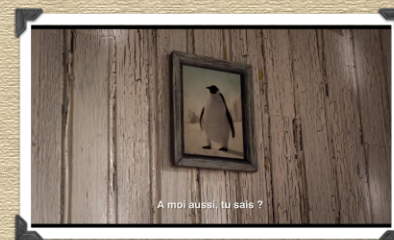


Puni par Annabelle qui affirme qu'il n'est pas un vrai capitaine et que la chaussure n'est pas un bateau, Morten est enfermé dans sa chambre. Pour se calmer et ne plus penser à sa situation d'enfant mal aimé, ni ressentir le vide causé par l'absence de son père, il lit son livre de pirate. Cela se répète un peu plus tard dans le film, lorsque la même Annabelle punit et enferme encore Morten dans sa chambre après la fuite d'eau. Une fois encore, **le garçon s'échappe de son quotidien par l'imagination**. Quand sa vie est trop triste, il préfère se plonger dans des histoires de pirates. Cependant, la deuxième fois, il ne va pas seulement lire une aventure mais il en vit une dont il sera le héros. Morten fait comme son père qui invente des histoires pour se protéger d'un monde trop cruel. Capitaine Vicks invente notamment la transformation de la maman en pingouin, pour ne pas évoquer sa probable mort.

Devenu tout petit, suite à la transformation du magicien, Morten retrouve son bateau et de nombreux objets et personnages qui ressemblent à son quotidien. **L'aventure est comme sa vie vue dans un miroir déformant**. Le bateau sur lequel il navigue est semblable à son petit village : isolé par les eaux. Et les habitants qu'il connaît deviennent les personnages que l'on retrouve dans les histoires de piraterie (reine, marins, pirates, serviteurs...) ! Chez Annabelle, il est moqué, humilié, jamais pris au sérieux. C'est exactement la même chose sur le bateau puisque la Reine l'empêche d'être capitaine. Tant dans le salon de thé que sur le bateau, Morten est forcé de danser. Bien des objets et des situations de la vie de Morten se retrouvent dans l'aventure sur le bateau.

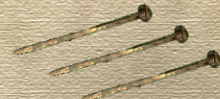


Se réfugier dans l'imaginaire pour se protéger d'un monde difficile : une affaire de famille !



MISSION N°4 : COMME DANS LA VRAIE VIE (SOLUTION P.21)

Observe bien les 3 images situées juste en dessous ! Nous les reverrons dans l'aventure.



Retrouve dans les 3 images ci-dessous, les éléments qui ressemblent à ce que l'on voit dans les images de la vie quotidienne de Morten. Colorie ensuite les cases situées sous ces images de la même couleur que celles au-dessus. A chaque bonne réponse, tu gagnes un clou d'or. **Pour passer à la mission suivante, il te faut les 3 clous.**





LE SENS DE L'HISTOIRE



Au fur et à mesure de son aventure sur le petit Salamandre, Morten montre à tous qu'il est digne de confiance et qu'il est un vrai bon capitaine. Il sauve plusieurs fois le bateau du naufrage et parvient à faire fuir les pirates qui prenaient le contrôle du bateau. Morten revient sur le navire car, comme tout bon capitaine, il ne doit jamais l'abandonner. Malgré sa bravoure, la Reine continue de le rabaisser et de l'humilier. Gagnant en confiance, il trouve la force de lui dire non et réussit sa mission en sortant le bateau d'un naufrage certain, causée par la montée des eaux. Toutes ces péripéties dans le monde miniature lui permettront, une fois l'aventure terminée, de tirer plusieurs leçons. A la fin du film, il tient tête à Annabelle lorsque cette dernière met en place un piège avec Stinger. Il met à jour le plan maléfique du chasseur de papillons. **Non seulement cette aventure - ce rêve - lui permet de s'évader du réel, mais elle lui permet aussi de revenir plus fort, de s'affirmer et de comprendre les histoires des adultes.**

Au début du film, Morten refusait de danser avec Elisabeth. Il la mettait de côté sous prétexte qu'il n'aimait pas ses parents, mais sa rencontre avec Lisa le fait évoluer. Morten s'est rendu compte de la solitude de la chenille ainsi que de sa gentillesse et de son sacrifice, puisqu'elle reste sur le trou pour que le bateau ne coule pas. Il comprend qu'elle est malheureuse et affamée car les sucreries lui sont interdites. Morten réalise aussi qu'il est un peu responsable : c'est lui qui a enfermé la chenille dans la calle. **Grâce à l'aventure, Morten comprend les émotions de Lisa et devient plus gentil avec Elisabeth.** Dès qu'il se réveille, Morten s'excuse auprès de la petite fille. C'est aussi un peu à cause de son comportement qu'elle est triste et seule puisqu'il ne voulait pas jouer avec elle. Il s'aperçoit que la fillette n'est pas heureuse avec ses parents et qu'elle est forcée de faire des sacrifices pour danser. Elle ne peut par exemple pas manger de beignets. Revenu plus fort après son aventure, il ne met plus Elisabeth de côté et l'invite à monter sur le grand et vrai bateau.

Cette histoire fait mûrir Morten. Les aventures vécues sur le petit Salamandre lui permettent de mieux comprendre le monde qui l'entoure. **C'est en devenant minuscule que Morten va grandir !**



LES PERSONNAGES



Morten dépose des insectes sur son petit Salamandre. Il est donc logique de les retrouver lorsque le garçon rapetisse. Toutefois, les insectes ressemblent aux gens de sa vie de tous les jours. Morten mélange les insectes et les personnes de sa vraie vie, ce qui donne des personnages mi-humains, mi-insectes dans l'aventure. Facilement reconnaissables, tant au niveau du caractère que de la voix ou de l'apparence physique, les minuscules personnages sont aussi vus comme au travers d'un miroir déformant : le miroir du rêve ou de l'imaginaire.

MISSION N°5 : ADDITION MAGIQUE (SOLUTION P.21)



1 personnage réel + 1 insecte réel = 1 personnage dans le monde fantastique. A toi de relier les images pour refaire les additions. Tu comprendras mieux d'où viennent les personnages miniatures. A chaque bonne réponse, tu gagnes un clou d'or. Pour passer à la mission suivante, il te faut les 7 clous.
Exemple : Zigfried et Zagred + deux guêpes = Zig et Zag (1 clou gagné).



ZIGFRIED ET ZAGRED



UNE CHENILLE



LE PIRATE STINGER



PHILIPPE



UNE FOURMI



ZIG ET ZAG



ANNABELLE



UNE ARAIGNEE



LA BANDE DE PIRATES



LES GARDES DU CORPS



UN SCORPION



LA REINE DES ARAIGNEES



ELISABETH



UNE COCCINELLE



LISA



STINGER



DEUX GUÊPES



FELIX



MATHILDE



UNE SAUTERELLE



TILDA

LES PERSONNAGES



MISSION N°6 : PERSONNAGES REELS ET DOUBLES MAGIQUES ANNABELLE ET LA REINE DES ARAIGNEES (SOLUTION P22)



Maintenant, essaye de trouver les ressemblances entre Annabelle et son « double magique » :

La Reine des Araignées. Pour cela, aide-toi des mots clés suivants :

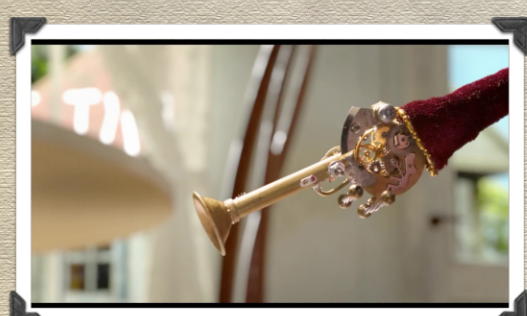
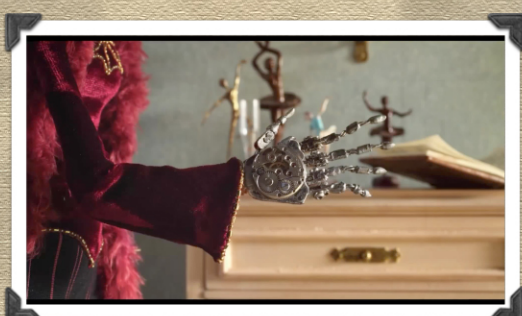
MATIERE DU COSTUME - COULEUR - CHEVEUX - POIRE - TOILE D'ARAINEE - BOITE A BIJOUX - MAIN - DANSE.

Observe bien car à chaque bonne réponse, tu gagnes un clou d'or.

Il te faut 4 clous minimum pour passer à la mission suivante.

ANNABELLE

LA REINE DES ARAIGNEES



LES PERSONNAGES



Annabelle était une grande danseuse plus jeune. Gracieuse, elle était surnommée la « Reine des Papillons » par ses admirateurs. Depuis un malheureux accident, elle n'est plus la même, malgré les quelques papillons qu'elle accroche à sa chevelure et malgré le nom qu'elle donne à son salon de thé « Butterfly » qui signifie papillon en anglais. Son cœur est maintenant aussi dur que sa main de fer. Annabelle n'est plus un papillon ! C'est ce que réussit involontairement à faire comprendre Morten lorsqu'il décroche une lettre du magasin : ce n'est plus la maison d'un papillon ici ! Son passé n'est plus qu'un souvenir qu'elle enferme dans une boîte à bijoux.

Annabelle ressemble désormais beaucoup plus à une araignée. Cela se retrouve sur sa robe puisque deux toiles, une à la poitrine et une dans le dos, y sont cousues de fil d'or. Méchante comme une araignée et intéressée par l'or, voilà ce que signifie le costume d'Annabelle ! Bien sûr, elle est surtout intéressée par l'argent que doit donner le capitaine Vicks pour la garde de son fils. Elle retient aussi Morten chez elle pour le faire danser, comme une araignée retiendrait un insecte dans sa toile.



Morten a vu les dessins sur le costume d'Annabelle. Il a aussi vu une vraie araignée lorsqu'il répète sa chorégraphie. Dans le monde miniature, Morten mélange Annabelle et l'insecte ce qui donne « la Reine des Araignées ». Puissante comme la reine d'Angleterre et cruelle comme une araignée envers les autres insectes. Elle utilise son pouvoir et sa toile pour commander et retenir les autres prisonniers. Ici aussi, elle oblige les enfants à danser. Elle utilise les fils de ses toiles pour faire danser Morten, comme elle utilisait son pouvoir et sa réputation de Reine des Papillons pour que les enfants répètent son ballet. Elle prend les enfants pour des marionnettes !

Le mot de Kaspar Jancis, le réalisateur :

" Mon professeur de piano était l'archétype de la reine Araignée. Ma mère est chorégraphe et mon père pianiste " (...) " J'aime impliquer la musique dans mes films car cela a toujours été proche de moi, donc mes personnages principaux sont quelque part reliés à la musique."

Tout comme Annabelle, la Reine des araignées adore l'argent, les beignets et refuse que sa fille Lisa en mange. Elle refuse aussi de laisser Morten devenir le capitaine. Si Morten rêve de cela, c'est parce qu'Annabelle lui avait dit « Tu n'es pas un capitaine et ce n'est pas un bateau ».

À la fin de l'histoire, la reine des araignées reste assise sur le trou dans la calle. Cet événement annonce ce qui arrivera plus tard à Annabelle, lorsqu'après avoir démonté la maison de Stinger, elle se retrouve démunie et entourée, là-aussi, de morceaux de bois cassés.

As-tu remarqué ?
La main en fer d'Annabelle devient une main armée d'un pistolet chez la méchante Reine de Capitaine Crochet.



LES PERSONNAGES

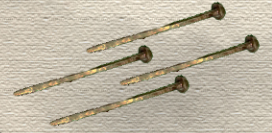


MISSION N°7: PERSONNAGE REEL ET SON DOUBLE MAGIQUE : ZIGFRIED-ZAGFRED ET ZIG-ZAG (SOLUTION P.22)

Trouve les ressemblances entre le tandem Zigfried-Zagfred et Zig-Zag. Pour cela, aide-toi des mots clés suivants :

COULEUR - VENTRE - SUCRE - TATOUAGE - POILS - POMPON

Observe bien car à chaque bonne réponse, tu gagnes un clou d'or.
Il te faut 4 clous minimum pour passer à la mission suivante.



ZIGFRIED - ZAGFRED



ZIG - ZAG



Habillés d'un pantalon noir et d'un pull jaune trop court qui laisse apparaître leur ventre gonflé à la limonade, les jumeaux Zigfried et Zagfred ne sont pas très malins. La première fois qu'ils apparaissent dans le film, nous apprenons qu'ils ne savent pas accrocher les lettres à la bonne place. Quant à leur technique pour réparer les fuites d'eau, elle ne fait qu'aggraver les choses... Ils ne sont pas non plus tellement courageux. S'ils sont marins, ils ne vont jamais en mer. Ils acceptent de recevoir les reproches d'Annabelle sans broncher. Tant qu'ils ont des beignets et de la limonade, cela leur convient.

Ils sont totalement soumis à la Reine. Morten les imagine capables de sacrifier leur frère pour quelques beignets et quelques litres de limonade. Leur lâcheté et leur incompétence ressortent dans l'aventure de Morten. Contrairement aux autres personnages, ils ne quittent jamais la Reine et continuent d'être à ses ordres jusqu'à la fin du film.

As-tu remarqué ?

Les deux guêpes capturées par Morten sont enfermées dans la bouteille de limonade.



LES PERSONNAGES

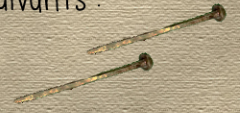


MISSION N°8: PERSONNAGE REEL ET SON DOUBLE MAGIQUE : ELISABETH - LISA (SOLUTION P.22)

Trouve les ressemblances entre Elisabeth et Lisa. Pour cela, aide-toi des mots clés suivants :

PAPILLON - TRANSFORMATION - SOLITAIRE

Observe bien car à chaque bonne réponse, tu gagnes un clou d'or.
Il te faut 2 clous minimum pour passer à la mission suivante.



ELISABETH



LISA



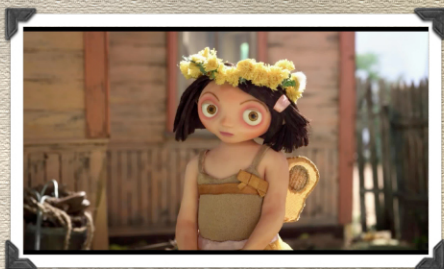
La mère d'Elisabeth souhaite que sa fille devienne comme elle avant, une danseuse. La petite fille est obligée de répéter les chorégraphies et de faire un régime. Les beignets lui sont interdits. Elisabeth subit le choix de sa mère et ne peut compter sur le soutien de Morten. Elle aimerait bien jouer avec lui, mais le garçon préfère son bateau. Elisabeth reste alors souvent seule et triste dans le jardin puisque personne ne veut jouer avec elle.

Sur le bateau, Elisabeth devient Lisa : une chenille isolée et affamée. Elle accepte de se sacrifier en restant sur le trou pour que le bateau ne coule pas. Morten mélange Elisabeth et la chenille, car il est à chaque fois responsable de leur solitude : il laisse la chenille dans la calle comme il laisse Elisabeth seule dans le jardin.

Dans l'aventure, Lisa est aussi gentille et triste que dans la vraie vie. C'est pour montrer sa tristesse que la chenille est bleue.

As-tu remarqué ?

Elisabeth veut se rapprocher de Morten. Elle veut être comme lui. La couronne de fleur qu'elle tresse et qu'elle se met sur la tête ressemble beaucoup aux pétales autour du garçon lorsqu'il danse !



LES PERSONNAGES



MISSION N°9: PERSONNAGE REEL ET SON DOUBLE MAGIQUE : PHILIPPE / FELIX (SOLUTION P.22)

Trouve les ressemblances entre Philippe et Félix. Pour cela, aide-toi des mots clés suivants :
OURS EN PELUCHE - JALOUSIE - SOUMIS - PEUR - ELEGANCE - FOULARD - CHEVEUX - COULEURS

Observe bien car à chaque bonne réponse, tu gagnes un clou d'or.

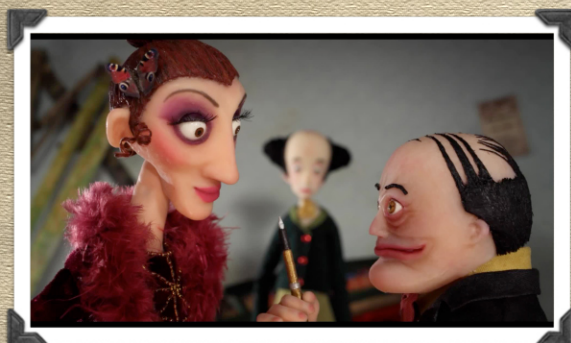
Il te faut 3 clous minimum pour passer à la mission suivante.



Philippe est un mari aux ordres de sa femme Annabelle. Élégant dans sa tenue comme dans son langage, il est très délicat en plus d'être français ! Il est également peureux puisqu'il saute au plafond dès qu'il voit une araignée. Il se rassure en prenant un ours en peluche dans ses bras quand sa femme tourne le dos.

As-tu remarqué ?

Nous retrouvons deux plans qui se ressemblent comme dans un miroir déformant.
À chaque fois, le personnage est flou et au milieu du plan, entre la Reine et Stinger,
comme s'il était mis de côté par ces nouveaux amoureux.



LES PERSONNAGES



MISSION N°10 : PERSONNAGE REEL ET SON DOUBLE MAGIQUE MATHILDE - TILDA (SOLUTION P.23)

Trouve les ressemblances entre Mathilde et Tilda. Pour cela, aide-toi des mots clés suivants :
COULEURS - MOTIFS A POIS - GANTS - LAVE VAISSELLE - DISCRETION - FORMES ARRONDIES

Observe bien car à chaque bonne réponse, tu gagnes un clou d'or.

Il te faut 3 clous minimum pour passer à la mission suivante.



Mathilde, la cuisinière, ne parle pas beaucoup. C'est aussi la raison pour laquelle nous la voyons si peu dans le film. Elle est aussi timide dans la vie que discrète dans le film. Elle reste la plupart du temps dans la cuisine. Dans cette pièce se trouvent de nombreux motifs à pois : son tablier, ses gants et sa toque sont rouges avec des pois noirs et la nappe découpée par Morten est rouge à pois blancs. Deux points rouges apparaissent sur ces joues rouges. Dans l'aventure, elle devient Tilda, mélange de Mathilde et de la coccinelle placée sur le bateau.

As-tu remarqué ?

Jamais, nous ne verrons Morten mettre la coccinelle sur son petit bateau. Pourtant, c'est bien elle, ce petit point rouge. Le caractère discret de Mathilde se retrouve dans le fait de ne presque pas voir la vraie coccinelle dans le film. Toutes les deux aiment être cachées. Fort logiquement, Tilda est elle aussi très discrète.



As-tu remarqué ?

La discrétion de Mathilde se retrouve même à ce moment du film. Sauras-tu retrouver Mathilde qui est cachée dans le plan ?

LES PERSONNAGES



MISSION N°10 : PERSONNAGE REEL ET SON DOUBLE MAGIQUE : STINGER ET LE PIRATE (SOLUTION P.23)

Trouve les ressemblances entre Stinger et le pirate Capitaine Stinger. Pour cela, aide-toi des mots clés suivants :

MECHANT - OEIL - SIGNE DE PIRATE - DENT EN OR - PIEGE LES PAPILLONS - POSITION - COULEURS

Observe bien car à chaque bonne réponse, tu gagnes un clou d'or.

Il te faut 4 clous minimum pour passer à la mission suivante.



STINGER



CAPITAINE STINGER



La première fois que Morten vit Stinger, il le trouva franchement méchant. Il lui déplut et fit mauvaise impression. Non seulement, il capture un beau papillon dans son filet, mais il lui donne également l'ordre de prévenir Annabelle. Tous les signes sont réunis : c'est un méchant ! Morten a-t-il remarqué qu'il ressemblait au pirate Le Borgne de son livre ? Ce qui est certain, c'est qu'ils sont identiques.



Stinger est filmé de bas en haut. Cet angle se nomme "contre-plongée". Cela s'explique par le fait que Morten soit plus bas que lui car il est à genoux. Vu ainsi, Stinger paraît plus fort, il domine dans l'image. C'est un indice qui permet de comprendre la puissance maléfique de ce pirate.

LES PERSONNAGES



Le nom du personnage, Stinger n'est pas choisi par hasard. Ce nom signifie dard. Dans l'imagination de Morten, Stinger a la forme d'un scorpion. Le même qui était dans la manche de son père avant qu'il ne s'en débarrasse d'une pichenette. **Morten mélange l'humain et l'insecte de la vraie vie ce qui donne le terrible pirate Stinger.** A la fin du film, le petit capitaine fait avec Stinger exactement comme son père avec le scorpion : s'en débarrasser le plus simplement du monde. Pour cela, Morten lui raconte l'histoire de la folie du pirate Le Borgne qui croyait que sa maison était un bateau. Immédiatement Stinger s'enfuit à la recherche du trésor. Il est chassé du salon aussi vite que le scorpion.

Le fait qu'il chasse des papillons permet de comprendre son intention cachée : piéger Annabelle, la Reine des papillons. Dans le monde magique, quand Stinger réussit à avoir les pièces, il trahit la Reine. A la fin du film, Annabelle et Stinger sont tous les deux à la recherche désespérée de l'or caché. Il est très facile d'imaginer que si cet homme avait trouvé cet or, il aurait aussi trahi Annabelle.

As-tu remarqué ?

Lorsqu'il voit le bateau du père de Morten partir, Stinger dit : " Je trouverai tout l'or du pirate Le Borgne, dussé-je démonter ce vieux rafiot jusqu'au dernier clou. " Sans le savoir, Stinger a donné l'endroit où se cachait l'or du Salamandre.

As-tu remarqué ?

La veste de Stinger fait la forme d'un papillon. Autour du cou, il porte un nœud papillon.





LES GARDES DU CORPS LA BANDE DE PIRATES



Ce sont les gardes du corps et les hommes de main de Stinger, en charge de faire le « sale travail ». L'un des hommes est très costaud, il représente la force de Stinger. Le deuxième est plus petit, mais il est tout aussi dangereux : il représente la fourberie et la cruauté de son patron. Les gardes du corps servent leur maître comme des fourmis au service de leur reine.

Devenus insectes, ils auront logiquement l'apparence de fourmis. On reconnaît les mêmes visages et les mêmes couleurs sur les vêtements. Si Morten les imagine sous la forme de fourmis, c'est aussi parce que l'enfant en a vu une qui courait sur le disque. Dans l'histoire miniature, ils feront partie des pirates aux ordres de leur chef. Le fait que le pirate - fourmis le plus costaud accepte d'entrer dans le phonographe pour être transformé en beignets sans protester permet de mieux comprendre son attitude. Il suit les ordres de Stinger, même si cela cause sa perte. Il est au garde à vous !



As-tu remarqué ?

Il y a deux insectes que l'on voit sur le disque : une guêpe et une fourmi. Ce sont les mêmes insectes qui entreront dans le phonographe pour être transformés en beignets !





CUCARACHA



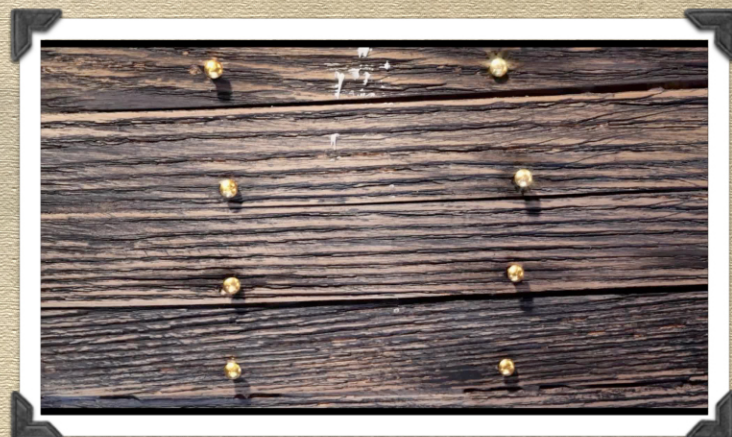
Cucaracha est un magicien. Avec sa machine à fumée, il peut tout transformer et il réussit à rapetisser le chien. Accusé à tort de l'avoir tué, il prend la fuite pour échapper aux gardes du corps. Il se cache dans la cabane de Morten. C'est sa machine qui rapetisse aussi Morten et qui fait démarrer l'aventure ou le rêve. **Cucaracha fait le lien entre le monde normal et le monde magique.** Il est donc logique que son apparence soit mi-humaine - mi-insecte. Cela se voit même sur sa moto qui reprend les rayures jaunes et noires des guêpes.

Sa machine permet de réaliser tout ce que l'on désire et permet à Morten de montrer qu'il peut être un vrai capitaine.



DERNIERE MISSION : CAPITAINE VICKS (SOLUTION P23)






Pour trouver le trésor il faut observer le père de Morten, car sans le savoir, il y a un indice sur lui qui indique où se trouve l'or caché. Si tu trouves, alors tu auras réussi toutes les missions !








SOLUTIONS




PAGE 2 MISSION N°1 : LE VOL DE LA GUÊPE

Quelques instants après le vol de la guêpe, Morten ira chercher ces objets pour fabriquer son bateau et démarrer la grande aventure. Le pavillon du gramophone deviendra un hachoir qui transforme les corps des marins en beignets , le disque jouera pendant les sacrifices , la molette pour l'arrivée d'eau servira de barre au bateau , la boîte à bijoux de suite royale  et la chaussure de coque pour le navire .




PAGE 3 MISSION N°2 : LE VOL DE LA GUÊPE : DÉJÀ UNE AVENTURE

La guêpe passe devant le pavillon du gramophone quelques instants. Plus tard dans l'aventure, un personnage ressemblant à une guêpe, entrera à l'intérieur de cet objet pour se transformer en beignet . Nous verrons une fourmi faire exactement comme la guêpe, à savoir courir sur le disque . Zigfried en voulant réparer l'arrivée d'eau s'accrochera sur le tuyau au même endroit que la guêpe .







PAGE 6 MISSION N°3 : LE DÉBUT ET LA FIN DE L'AVENTURE

En plus de la fumée, le début et la fin de la fantastique aventure est bordée par des images qui se ressemblent. Morten est dans la même position : allongé sur le sol , les bras écartés  avec la jambe droite étendue et la jambe gauche pliée (1 clou). Il se relève toujours de la même manière : en levant la tête . La caméra cadre l'enfant de la même façon : soit au-dessus de lui, soit sur le côté avec son corps toujours dans la même direction. S'il dort et se réveille, c'est peut-être un indice pour nous faire comprendre que cette histoire est comme un rêve.

PAGE 8 MISSION N°4 : COMME DANS LA VRAIE VIE

Au début du film, Morten fait flotter son petit bateau sur l'aquarium. Dans l'eau, il y a un poisson et un petit scaphandrier. Dans l'aventure, ce sera lui le petit scaphandrier qui nagera à côté du poisson . Stinger donne une sucette colorée à Morten. Le garçon la sortira de sa poche pour la donner à Lisa . Enfin, sur le bateau, Cucaracha donne son pistolet à Morten qui réussit à faire parler un radis. D'où peut bien venir cette drôle d'idée ? Evidemment, si nous la retrouvons dans l'aventure, c'est qu'il y a une explication quelque part dans la vie de Morten. C'était le repas du midi qu'a cuisiné Mathilde ! On voit un radis au premier plan, un peu flou mais bien présent . Il en reste même dans une assiette !

PAGE 10 MISSION N°5 : ADDITION MAGIQUE

Philippe + Sauterelle = Felix 
 Annabelle + Araignée = La Reine des araignées 
 Les gardes du corps + Fourmi = La bande de pirates 
 Elisabeth + Chenille = Lisa 
 Stinger + Scorpion = Le Pirate Stinger 
 Mathilde + Coccinelle = Tilda 

SOLUTIONS

PAGE 11 MISSION N°6 : PERSONNAGES REELS ET DOUBLES MAGIQUES : ANNABELLE ET LA REINE DES ARAIGNEES

Toutes les deux portent un costume en velours de couleur bordeaux. Sur le dos comme sur la poitrine, il y a des toiles d'araignées brodées. Les deux visages ressemblent à des poires. Elles sont coiffées d'un chignon, ce qui permet à la Reine d'accrocher sa couronne. Annabelle range ses boucles d'oreilles dans une boîte en métal. C'est à l'intérieur de cette boîte que se trouve la chambre de la Reine. Enfin, toutes les deux forcent les enfants à danser.

PAGE 13 MISSION N°7 : PERSONNAGE REEL ET SON DOUBLE MAGIQUE : ZIGFRIED-ZAGFRED ET ZIG-ZAG

Morten va les mélanger avec les deux guêpes du bateau parce qu'elles ont aussi du jaune et du noir. Mis à part les visages et les couleurs, les autres ressemblances entre les marins d'eau douce et Zig et Zag sont nombreuses : mêmes tatouages sur le bras, mêmes poils durs et noirs au menton et sur les bras, mêmes pompons rouges sur le bonnet de marin. Le gros ventre rond devient l'abdomen des insectes. Comme les jumeaux, Zig et Zag se nourrissent de sucre : limonade et beignets.

PAGE 14 MISSION N°8 : PERSONNAGE REEL ET SON DOUBLE MAGIQUE : ELISABETH - LISA

La chenille se transforme en un beau et courageux papillon qui décide d'aider Morten et abandonne sa méchante mère, la Reine des Araignées. Une fois le rêve du garçon terminé, Elisabeth se transforme aussi. Elle change d'apparence : Elisabeth enlève ses ailes de papillon pour s'habiller en marinière bleue et blanche. Puis, elle décide de ne plus suivre sa mère et de monter sur le bateau avec Morten. La transformation de Lisa ressemble énormément à celle d'Elisabeth qui grandit, qui quitte son cocon pour voler de ses propres ailes et faire ses propres choix.

PAGE 15 MISSION N°9 : PERSONNAGE REEL ET SON DOUBLE MAGIQUE : PHILIPPE / FELIX

Philippe devient, dans l'histoire de Morten, une sauterelle verte aux grandes antennes qui porte le nom de Félix. Pourquoi une sauterelle ? Morten en a placé une sur le bateau. Ses antennes ressemblent aux cheveux dégarnis de Philippe. De mari soumis, il passe au rôle de serviteur très poli et élégant aux ordres de Sa Majesté. Philippe et Félix portent les mêmes couleurs de vêtements : vert et bleu. Le foulard de l'homme devient une fraise autour du cou de Félix. Tous les deux ont surtout un ours en peluche pour se rassurer. Dans l'imagination de Morten, Félix lui parle souvent, dès qu'il a peur. Si Philippe a peur des araignées, c'est une façon de nous faire comprendre que cet homme craint sa femme. Félix et Philippe ont aussi peur de leur femme. Ils sont aussi peureux l'un que l'autre, c'est la raison pour laquelle ils servent leur Reine.

A la fin de l'histoire, Félix aide Morten et cesse d'être aux ordres de sa femme. Ce changement s'explique notamment par sa jalousie envers le pirate. A la fin, Philippe fera la même chose puisqu'il quitte Annabelle en la voyant s'associer avec Stinger.

SOLUTIONS

PAGE 16 MISSION N°10 : PERSONNAGE REEL ET SON DOUBLE MAGIQUE : MATHILDE - TILDA

Tilda a des motifs à pois sur elle : sur ses joues, sur sa toque et sur ses gants qui sont les mêmes que ceux portés par la vraie cuisinière. On retrouve les couleurs des coccinelles : du noir et du rouge sur ses accessoires de cuisinière et sur la joue. Des cheveux très noirs. Il y a aussi sur son corps et sur son visage des formes arrondies qui rappellent la forme de l'insecte. Regarde derrière Tilda dans la deuxième image. En arrière-plan, il y a son lave-vaisselle.

PAGE 17 MISSION N°10 : PERSONNAGE REEL ET SON DOUBLE MAGIQUE : STINGER ET LE PIRATE

Stinger ne semble n'avoir qu'un œil qui fonctionne correctement. Morten le voit immédiatement comme un pirate. Le dessin de tête de mort sur sa boucle de ceinture l'aide à faire ce rapprochement. Dans le monde miniature, le Capitaine Stinger ressemble énormément au chasseur de papillons. Ce sont tous les deux les méchants dans leur monde. Leurs habits sont très noirs, comme leur cœur, avec un peu de jaune or qui indiquent ce qu'ils cherchent vraiment. L'or se retrouve aussi sur une dent. Ils se tiennent dans la même position avec le bras gauche derrière le dos : à l'image du papillon capturé, ils cachent quelque chose de mauvais !

PAGE 20 DERNIERE MISSION : CAPITAINE VICKS

La veste du père de Morten a de gros boutons ronds et dorés. Ils font penser aux clous en or cachés sur le bateau.

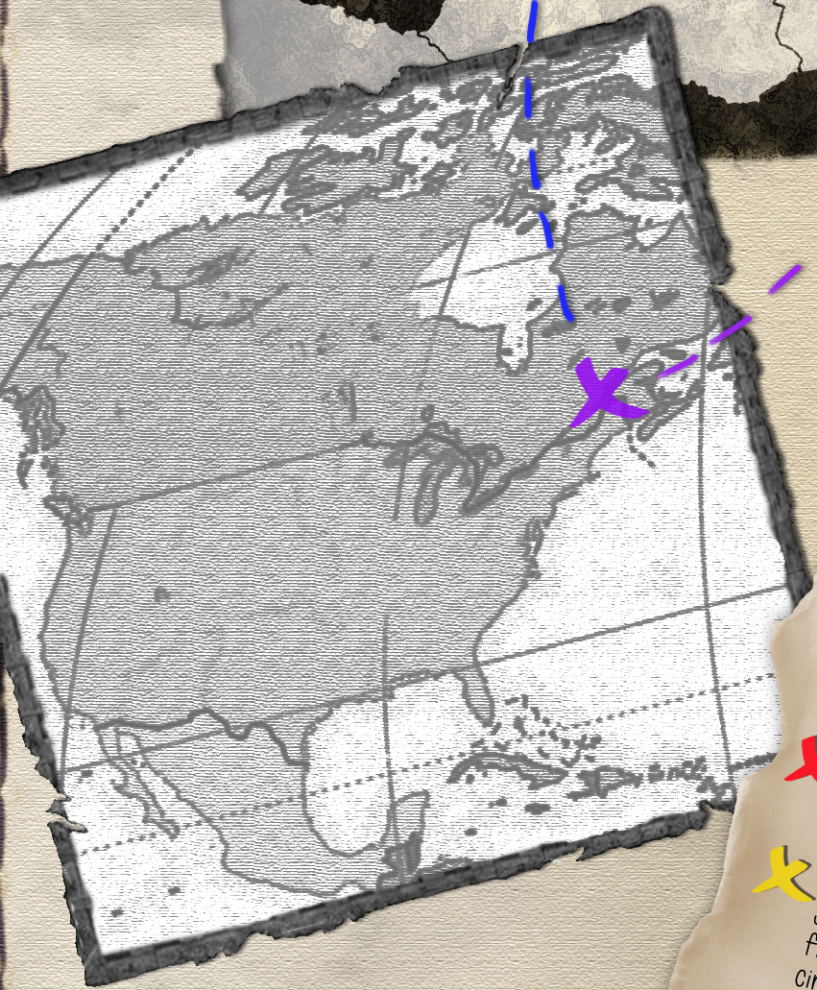
BRAVO!

Tu remportes le trésor ! Tu es maintenant aussi fort(e) que Morten.
Tu peux compter le nombre de clous que tu as récupéré.












LA CARTE DU FILM



LEGENDE

-  1. POINT DE DEPART : L'ESTONIE. Kaspar Jancis écrit un livre jeunesse. Le studio d'animation Nukufilm décide d'adapter ce livre en stop-motion avec des marionnettes. Kaspar Jancis en est le réalisateur. 40 minutes de films sont réalisées dans ce studio basé à Tallinn.
-  2. PAYS DE GALLES. Calon est le premier partenaire de Nukufilm. Ils participent à la production.
-  3. IRLANDE. Les 40 autres minutes du film sont réalisées au studio d'animation Telegal, à Galway en Irlande.
-  4. BELGIQUE. La post-production (effets-spéciaux, effets-sonores...) est effectuée dans le studio Grid, dans la ville de Genk.
-  5. CANADA. La musique a été composée et enregistrée à Montréal.
-  6. ALLEMAGNE. Le distributeur allemand Sola Media basé à Stuttgart soutient le film.
-  7. FRANCE. Le distributeur français, Septième Factory, situé à Strasbourg, choisit le film. Grâce à eux, tu peux voir le film dans ton cinéma.

INTERVIEW DE KASPAR JANCIŚ

LE RĒALISATEUR

Pouvez-vous nous expliquer votre parcours de rĒalisateur ?

Raconter des histoires m'intĒresse depuis l'enfance. TrĒs jeune, j'ai commencĒ Ā crĒer des personnages pour des romans illustrĒs. J'Ēcrivais Ēgalement mes propres livres, mais le plus souvent je n'avais pas la patience nĒcessaire pour finir l'Ēcriture de mes romans. La plupart du temps je dessinais toutes les illustrations et laissais des pages vides pour que je puisse finir l'Ēcriture plus tard, mais je ne le faisais jamais.

J'Ētais Ēgalement intĒressĒ par l'illusion du mouvement. J'ai fait beaucoup de flipbooks et j'ai mĒme dĒveloppĒ une sorte de machine pour faire des flipbooks qui durent plus longtemps, que j'ai appelĒ Televox. Autant j'ai adorĒ travailler sur le design du logo, mais je n'ai jamais fait un prototype qui fonctionnait rĒellement. J'ai, de ce fait, utilisĒ et dĒtruit beaucoup d'objets du quotidien de la maison pour pouvoir la fabriquer.

L'une de mes grandes inspirations Ētait un ami de mon frĒre qui crĒait ses propres films d'animation en pĀte Ā modeler avec une camĒra 8mm. De ce fait, aller Ā l'Ēcole de cinĒma Ētait un choix naturel pour moi.

Vous Ētes rĒalisateur et scĒnariste de Capitaine Morten. Comment est nĒ le projet ?

C'est, au dĒpart, un livre que j'ai Ēcrit. Il Ētait accompagnĒ d'un CD avec les musiques que j'avais Ēgalement composĒes et qui Ētaient jouĒes par mon groupe « Criminel Elephant ». Je voulais faire un disque accompagnĒ d'une histoire, mais je crois que le rĒsultat final s'est rĒvĒlĒ Ētre l'inverse : c'est un livre accompagnĒ d'un CD musical.

L'histoire est basĒe sur mes propres souvenirs d'enfance en train de mettre des insectes sur un petit bateau en jouet que j'avais construit. AprĒs la sortie du livre, il y a eu une piĒce de thĒĀtre avec des numĒros de cirque et de la musique basĒe sur l'histoire du livre. La piĒce est partie en tournĒe sur un vieux bateau en bois Ā travers les Ēles de la mer Baltique. C'Ētait vraiment bien.

AprĒs ce spectacle, les studios Nukufilm ont ĒtĒ intĒressĒs par cette histoire pour en faire un long mĒtrage en stop-motion.

Je me suis dit que j'allais tenter le coup et aprĒs deux ans de prĒparation nous avons commencĒ le tournage.

AprĒs plusieurs courts-mĒtrages rĒalisĒs en dessin et Ā destination d'un public adulte, votre premier long-mĒtrage est Ā destination des enfants et rĒalisĒ en stop-motion. Comment s'est passĒe la transition ?

La transition s'est faite en douceur, j'ai senti que j'avais besoin de changement et d'amener une autre perspective Ā ma crĒation. Le changement du type d'animation reprĒsentait un challenge trĒs intĒressant : je n'avais jamais rien fait avec des objectifs de camĒra, des lumiĒres, des dĒcors en trois dimensions, c'Ētait trĒs excitant d'essayer. Je n'ai pas du tout prĒvu de tourner ce film, cela s'est fait par un enchaĒnement de circonstances auxquelles j'ai dĒ rĒpondre et Ā un moment, je ne pouvais plus faire marche arriĒre. Cela a ĒtĒ une expĒrience intĒressante et un long apprentissage.



Quelles sont les difficultés à passer au stop-motion ? Et quelles sont les principales difficultés rencontrées pendant le tournage ?

Le changement le plus important a été de modifier la technique mais je ne peux pas dire qu'il y a eu beaucoup de difficultés. Ça a vraiment été un processus très intéressant et excitant, beaucoup de nouvelles choses à apprendre et j'ai adoré ça. Peut-être que le plus gros challenge a été la fabrication des marionnettes car Nukufilm n'avait pas d'expérience avec le matériau utilisé. Il y a donc eu beaucoup de tests. Lors du design des personnages, il est important de garder à l'esprit la mécanique et le physique des personnages. Il y a beaucoup de problèmes techniques à résoudre.

En quels matériaux les marionnettes sont-elles fabriquées ?

Les marionnettes sont faites avec du silicone sur armature. Il y a toute une science derrière la fabrication des marionnettes en silicone, il faut être extrêmement précis pour faire des marionnettes de qualité qui peuvent tenir pendant tout le tournage d'un long métrage. Il faut aussi une grande quantité de pièces de rechange. Nous avons également différentes têtes pour les différentes expressions de chaque personnage.

Les costumes sont faits en textile fin et en cuir. Cela prend plusieurs semaines pour faire une seule marionnette.

Combien de temps a pris la réalisation du film ?

Cela a pris 5 à 6 ans entre la décision de faire un film jusqu'au moment où il apparaît à l'écran. Le plus long a été de trouver des fonds et des partenaires. Le tournage a pris à peu près 2 ans.

Pourquoi avoir choisi de placer l'action du film au début du XX^{ème} siècle ?

J'aime la musique, le design et l'architecture de cette période. J'aime les vieux voiliers. Je n'ai pas voulu situer l'histoire dans une période en particulier, c'est un peu un mix rétro de différentes ères.

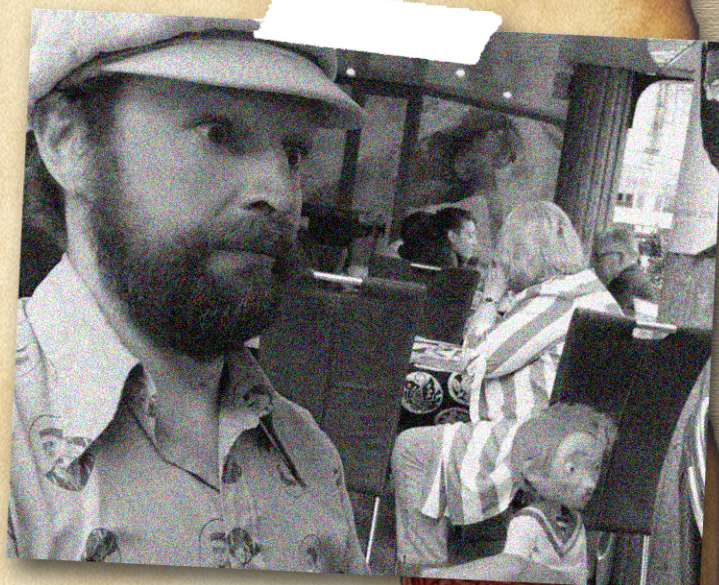
L'aventure de Morten semble être un rêve. Pourtant, vous ne semblez jamais vouloir donner une réponse claire sur la part réelle ou imaginaire de l'aventure. Pourquoi vouloir rester dans cet entre-deux ?

J'aime les histoires ambivalentes et ouvertes, pour que le public puisse décider par lui-même. Si nous montrons que c'est clairement un rêve nous perdons la magie et le

mystère de l'histoire. Était-ce un rêve ? Les clous sont-ils réellement en or ou est-ce encore une histoire du père ? C'est comme avec le père Noël. L'enfant sait sûrement que c'est son oncle dans le costume mais en même temps il veut croire que c'est réellement le père Noël.

Il y a dans le film de nombreuses références à la politique : la reine des araignées est aussi la Reine d'Angleterre, le pirate ressemble à un Napoléon et les prénoms (Elisabeth et Philippe) rappellent la monarchie anglaise. Quel sens avez-vous voulu donner à travers ces références ?

J'ai voulu faire référence aux schémas de comportements que l'on peut observer à plus grande échelle comme par exemple en politique ou dans les états. Le fait de conquérir de plus petites nations pour les inclure à son projet politique sans leur demander leur avis a toujours fait partie du mode de penser impérial. Ce même schéma peut se retrouver au sein de plus petits systèmes comme dans une entreprise ou dans une famille. Il y a toujours des personnes qui pensent savoir mieux que vous quel est le but de votre existence et qui n'hésitent pas à vous écraser si vous ne suivez pas leurs règles. Le règne de la Reine fonctionne sur la peur. Personne ne veut s'opposer par peur des représailles. Le gramophone fabriquant des beignets est la métaphore de l'organe répressif qui « fait respecter la loi ». C'est la métaphore de l'armée. Le fait de sacrifier des vies pour que celui qui domine garde son pouvoir est la tragédie la plus cruelle de l'humanité. Et nous le prenons tous pour acquis.



La présence d'une méchante reine d'Angleterre, d'un Napoléon font aussi écho au film Les Pirates ! Bons à rien, mauvais en tout du studio Aardman. Cette référence est-elle un hommage à cet autre film de pirates en stop-motion ?

Je dois dire que pour moi il n'y a pas de référence à Les pirates, bons à rien mauvais en tout qui est plus une comédie. Je pense que Capitaine Morten est une sorte de conte de fées métaphorique et plus sérieux. Il y a de la poésie et un sentiment plus nostalgique. Les pirates dans Capitaine Morten font partie des personnages classiques que l'on retrouve dans les aventures en mer. J'ai joué de manière non-intentionnelle avec les archétypes de l'Orphelin, du Magicien, de la Reine maléfique et du Trésor de Pirate. Vous pouvez penser, « oh j'ai déjà vu ça auparavant » mais c'est exactement mon intention. Je voulais que l'histoire soit vintage avec une intrigue moderne. J'espère que nous avons réussi à rendre frais et non cliché ces personnages classiques. C'est en quelque sorte une rupture avec l'argument du « personne ne l'avait fait avant » du cinéma d'auteur.

On trouve de nombreux insectes dans vos précédents courts-métrages, notamment des insectes qui volent dans des intérieurs de maisons ou d'appartement comme dans la scène d'ouverture de Capitaine Morten. D'où vous vient cet intérêt pour les insectes ?

Je me suis posé la même question. Peut-être est-ce lié au sentiment que nous devons ressembler à des insectes vu d'en haut. Cela me rend empathique avec les créatures plus petites que nous. Cette perspective des insectes permet un monde avec bien plus qu'un seul point de vue. Le même monde peut paraître différent pour d'autres créatures qui vivent aussi ici.

Dès le début du film, le regard de Morten est important puisqu'il regarde à travers la longue-vue. On trouvera ensuite de nombreux plans dans lesquels les personnages verront à travers des cercles (bouteille, loupe, bouton...).

La place du regard change selon les scènes. Dans Capitaine Morten on reste la plupart du temps avec le personnage principal. Ce film est plus basé sur les personnages que mes autres films. Dans la partie fantastique où Morten est de la taille d'un insecte, nous ne changeons de point de vue que dans quelques scènes : lorsque l'on observe le bateau dans des plans larges. Nous gardons principalement le point de vue des créatures minuscules.

Quant aux cercles, on observe le film à travers un objet rond appelé aussi « œil » donc peut-être que cela se reflète dans l'ensemble de la mise en scène. Le cercle est une figure magique, quelque chose de fondamental et d'infini (pensez à pi), et cela fait un bon contre-point à l'écran qui lui, a quatre angles. Ces choses viennent plus par intuition, il n'y a pas vraiment de calcul derrière. Je viens avec une image et quand cela fonctionne je la laisse, je ne pense pas à la raison pour laquelle je l'ai faite.

Quelle place, pour vous, occupe le regard dans le film ? Puisque dans votre cinéma on trouve souvent des personnages qui en observent d'autres.

L'observation a occupé une grande partie de certains de mes courts métrages. Dans Capitaine Morten je ne le vois pas comme un élément avec une importance significative. Mais c'est effectivement excitant d'observer et l'excitation est partie-intégrante de la dramaturgie. Donc je pense que je retranscris l'excitation de l'observation dans mes histoires pour les rendre intéressantes.



Dans *Capitaine Morten*, vous mettez en scène la musique, mais cela n'est jamais bon signe. C'est un instrument de torture (le phonographe) ou une source de frustration (la carrière brisée d'Annabelle qui force les enfants à danser). Déjà, dans vos précédents courts-métrages, la musique accompagnait la destruction (*Piano*, *Villa Antropoff*) ou la frustration (*Crocodile*). Or, c'est surprenant de votre part puisque vous êtes aussi musicien. Comment expliquez-vous ce rapport à la musique dans vos films ?

Je suis surpris par cette question. Je n'ai jamais vu ça comme ça mais cela fait sens. Peut-être est-ce dû à mon expérience avec mon professeur de piano qui était l'archétype de la Reine des Araignées. Peut-être est-ce aussi dû au fait que ma mère est chorégraphe et mon père pianiste. C'est sûrement parce que j'aime impliquer de la musique dans mes films car cela a toujours été proche de moi, donc mes personnages principaux sont quelque part reliés à la musique.

Pour voir les courts métrages de Kaspar Jancis

<https://vimeo.com/user48332831>

Attention les films ne sont pas conseillés aux jeunes enfants



Rencontre avec Andres Mänd

Directeur du studio d'animation estonien Nukufilm.

Fouvez-vous nous raconter l'histoire de votre Studio ?

Nukufilm est le plus vieux studio d'animation en stop-motion du monde à être encore en activité. Il a été fondé par Elbert Tuganov. Nous avons célébré le 60ème anniversaire en novembre 2017. Le tout premier court métrage réalisé est Little Peter's Dream (Le Rêve du Petit Peter) en 1957.

Malgré les bouleversements économiques liés à l'indépendance de l'Estonie en 1991, nous avons réussi à maintenir l'activité de notre studio et ce, grâce à la co-production avec les télévisions islandaises et finlandaises.

Nukufilm est une entreprise qui a une ambition artistique. Nous avons produit plus de 220 titres et reçu plus de 200 prix ou récompenses dans différents festivals internationaux de courts métrages d'animation. Le studio est situé dans le centre de Tallin avec ses 700m2 d'espace et 28 professionnels qui se répartissent sur toutes les étapes de la production.

C'est en 2010 que nous avons décidé de produire notre premier long métrage d'animation : Capitaine Morten et la reine des araignées. C'est une co-production avec Grid Animation (Belgique), Telegaël (Irlande) et Calon (Royaume Uni).

Travaillez-vous uniquement en stop-motion ?

Nukufilm, signifie "film de marionnettes", voilà pourquoi notre objectif est la production de films en stop-motion. Principalement des courts métrages. Nous faisons également de l'animation en papiers découpés analogique et numérique.

Existe-t-il d'autres studios comme le vôtre en Estonie ?

Non, nous sommes le seul studio de stop-motion en Estonie. Le seul aussi en Europe du Nord pour le moment. Il y a déjà eu d'autres productions estoniennes de court métrages ou de publicités en stop-motion pour la télévision. Mais ces projets uniques ne nécessitent pas d'avoir un studio fixe. Les plateaux étaient installés temporairement dans des locaux loués pour l'occasion.

En moyenne, combien de projets avez-vous par an ?

Nous sommes capables de produire 60 minutes de stop-motion haut de gamme par an. Avec le lancement du Capitaine Morten, le nombre de projets a automatiquement diminué. Malgré tout, nous avons actuellement 5 autres films en production.

Avez-vous réalisé le film intégralement dans votre studio ? Si non, pouvez-vous nous dire comment s'est réparti le tournage avec les autres studios ?

Le budget total de Capitaine Morten est de 6,2 millions d'euros. L'apport budgétaire côté estonien étant limité, nous avons dû trouver des coproducteurs étrangers pour boucler le financement. Nous avons eu la chance de trouver des partenaires au Royaume-Uni, en Irlande et en Belgique. Le tournage s'est fait de la manière suivante : 40 minutes du film ont été tournées dans notre studio et les 40 autres minutes ont été réalisées en Irlande. La post-production a été réalisée en Belgique.



Comment est né le projet de Capitaine Morten ?

À l'origine, Capitaine Morten est basé sur un livre pour enfants appelé Aventure sur le Salamandre de Kaspar Jancis, publié en Estonie à l'été 2010. Depuis notre 50ème anniversaire, en 2007, nous étions, à Nukufilm, à la recherche d'une idée de long métrage. Lorsque j'ai lu ce livre, j'ai compris que cela collerait parfaitement.

Kaspar Jancis est un créateur aux multiples talents qui a gagné le prix Cartoon d'Or avec son dessin animé Crocodile en 2010. Nous nous sommes rencontrés et nous avons décidé de lancer le projet. Même s'il n'avait jamais travaillé en stop-motion auparavant, nous avons décidé de confier la réalisation à Kaspar. Nous avons ensuite présenté le projet au Cartoon Movie de Lyon en 2011 et nous avons eu un retour très positif. Il a ensuite fallu trouver des partenaires et des fonds, ce qui nous a pris un peu de temps. La production a été lancée en 2014 et les premières séquences ont été tournées à Nukufilm. Puis, nous avons eu la chance de trouver le distributeur allemand Sola Media pour nous soutenir.

Que représente la production d'un long métrage pour votre studio ?

Depuis le milieu des années 80, Nukufilm mais aussi nos compatriotes d'Esti Joonisfilm sommes présents dans de nombreux festivals internationaux de courts métrages et représentons une marque de fabrique du cinéma d'animation estonien. Désormais, l'Estonie est un « little big man » de l'animation, petite nation mais importante et dynamique à la fois. Cependant toutes les récompenses et les prix reçus ne nous donnent pas de garantie économique ni de fonds suffisant pour le futur.

Avec Capitaine Morten nous souhaitons montrer au monde que nous sommes en mesure de produire de l'animation de grande qualité. Il ne nous reste actuellement plus que le mixage final du film et franchement nous sommes très fiers de ce que nous avons accompli. Nous espérons que le public aimera aussi!

Entretien réalisé par Alexandre Leloup (CinéJeunes), traduit de l'anglais par Amandine Nascimento

