

Tulkou

Quand Papou, un vieux pêcheur des îles, attrape dans ses filets un Tulkou, il fait un choix surprenant : il l'amène chez lui pour s'en faire un ami. Le vieux pêcheur, tout à l'excitation des changements liés à cette présence, ne voit pas que le Tulkou est une créature complètement différente qui dépérit...

de Mohamed Fadera et Sami Guellai - 11 minutes - France - 2013

Parole de réalisateurs

Le film est né d'une rencontre entre deux jeunes réalisateurs sur les bancs de l'École d'animation d'Angoulême et d'un croquis de Mohamed qui a inspiré l'imaginaire de Sami. L'univers de *Tulkou* est onirique, il porte une ambiguïté multiple : dieu de la mer, vague matérialisée ou rêve du pêcheur Papou ? La dimension miraculeuse et impalpable du Tulkou a nourri l'inspiration des réalisateurs ainsi que leur envie de raconter le destin croisé de deux êtres différents : l'un ancré dans la réalité et l'autre dans son mystère, et de faire se côtoyer leurs univers. Le choix de mélanger les techniques 2D et 3D a donné à l'histoire un poids narratif, en renforçant l'interaction entre les mondes de Papou et du Tulkou grâce à ces deux styles d'animation très différents. L'idée d'un conte énigmatique leur plaisait et permettait de laisser une place importante à l'interprétation du spectateur. C'est ce qui explique également le choix d'un film muet, accessible à tous et universel.

L'image de synthèse

Les films en images de synthèse, dits films en 3D, sont entièrement réalisés, image par image, sur ordinateur. Les marionnettes de synthèse sont complètement virtuelles : elles n'existent pas physiquement. Tous les éléments sont d'abord dessinés, afin de servir de modèle à leur construction en 3D : c'est l'étape de la modélisation. On applique ensuite une texture à chaque élément pour le rendre crédible (tissu, pierre, papier, etc.), puis on l'« éclaire » pour lui donner du volume. Le personnage de Tulkou a ainsi une texture d'eau où flotte le petit « poisson-cœur ».



Le jeu

Réalisez votre « **Thaumatrope du Tulkou** » en téléchargeant votre jeu sur www.folimage.fr sur la page du programme « Bon voyage, Dimitri ! » ou en scannant ce QR code.



Crédits

Suivi de production : Dominique Templier (Folimage)
Coordination : Isabelle Brocal (Folimage)
Direction éditoriale : Laetitia Charbonnier (L'équipée)
Rédaction : Anne-Sophie Rey (L'équipée)
Maquette : Léa Cléménçon (L'équipée)

Remerciements

Jean-François le Corre, Mathieu Courtois, Agnès Lecreux et Fabien Drouet (Vivement Lundi !)
Natalia Chernysheva, Mohamed Fadera, Sami Guellai et Olesya Shchukina (réalisateurs)
Jérémy Moulam (Folimage)

Contacts

Folimage

Folimage
La Cartoucherie - Rue de Chony
26 500 Bourg-lès-Valence
Tél. : 04 75 78 48 68
contact@folimage.fr
www.folimage.fr

L'équipée

L'équipée
La Cartoucherie - Rue de Chony
26 500 Bourg-lès-Valence
Tél. : 04 75 78 48 67
contact@lequipee.com
www.lequipee.com

Anim'adulos
13 animaux à assembler et à peindre

À commander sur www.folimage.fr (17,90 €)

À partir de planches en carton, de pliage et d'encoches, l'enfant construit les animaux de la savane, avant de les peindre selon son imagination.



Un programme
Folimage

BON VOYAGE, DIMITRI !

LIVRET PÉDAGOGIQUE



Ce livret pédagogique, en complément du DVD du film, propose des pistes d'activités à développer avec les jeunes spectateurs.

Le Vélo de l'éléphant



Un éléphant habite en ville parmi les gens normaux et travaille comme balayeur. Un jour, il voit un panneau d'affichage énorme qui fait la publicité d'un vélo, avec l'air d'être parfaitement à sa taille. À partir de cette minute, la vie de l'éléphant change : il doit à tout prix obtenir ce vélo !

de Olesya Shchukina - 9 minutes - France - 2014



Parole de réalisatrice

C'est tout juste sortie de l'École européenne de la Poudrière qu'Olesya a eu envie de réaliser son premier film d'auteur *Le Vélo de l'éléphant*. Elle avait cette histoire dans la tête depuis très longtemps, en Russie déjà. C'est un film qu'elle a imaginé pour les petits comme pour les grands, autour d'un personnage très populaire en Europe de l'Est : le « petit bonhomme », qui symbolise celui que personne ne voit, qui se fond dans la ville, transparent. Le « petit bonhomme » est devenu un éléphant qui, bien qu'il soit énorme, reste invisible au regard des autres. Le choix du papier découpé a permis de renforcer ce jeu visuel de l'éléphant, trop grand pour sa maison, pour son vélo, etc. Toute l'humanité de l'animal réside dans la beauté de son geste : donner à une petite fille le vélo dont il a toujours rêvé et gagner en échange une amie.

Le papier découpé

L'animation en papier découpé est une technique d'animation traditionnelle. Les personnages sont appelés des pantins. On dessine et on découpe chaque partie du corps séparément : corps, tête, pattes et même trompe ! Tous les éléments sont alors assemblés entre eux à l'aide de fil ou de pâte à fixe. Ainsi, les différentes parties du pantin tiennent ensemble mais peuvent s'articuler les unes avec les autres. Les pantins sont ensuite posés à plat sur une vitre, sous la caméra. L'animation peut commencer !



Animateur : professionnel qui crée et recompose le mouvement du personnage auquel il donne vie. Il photographie, les unes à la suite des autres, les différentes phases du mouvement après les avoir dessinées ou modelées sur une marionnette articulée par exemple.



Le jeu

Fabriquez votre « **Pantin de l'éléphant** » en téléchargeant votre jeu sur www.folimage.fr sur la page du programme « Bon voyage, Dimitri ! » ou en scannant ce QR code.



Flocon de neige



Un jour un petit garçon africain reçoit une lettre d'un ami et dans cette lettre, il y a un flocon de neige...

de Natalia Chernysheva - 6 minutes - Russie - 2012



Parole de réalisatrice

Pour Natalia qui vient de Russie, la neige fait partie de son univers. À la fin de ses études, lorsqu'elle a eu envie de faire son premier film, elle a imaginé ce qu'un enfant africain pourrait bien ressentir en découvrant un flocon. Graphiste de formation, elle a fait le choix de couleurs simples. Du rouge, du noir et du blanc pour créer un monde de contrastes : le noir et le blanc des rayures du zèbre puis les pois du léopard s'opposent au rouge d'un soleil ardent, d'un feu chaleureux et d'un capuchon protecteur. Et puis la neige encore... qui, lorsqu'elle tombe, fait tout disparaître. L'écran devient alors un tableau blanc où les détails peuvent apparaître et les lignes prendre vie. Oscillant entre rêve et réalité, le jeune garçon expérimente, le temps d'une nuit, la neige en Afrique. Natalia s'est amusée aussi à renforcer ces contrastes grâce à la bande sonore, avec la présence de musiques africaines dans les paysages de neige et de bruitages d'animaux réalisés avec des instruments de musique traditionnels.

Le story-board

Le terme story-board vient de l'anglais « story » (histoire) et « board » (tableau). Il s'agit d'un document technique dessiné et écrit, divisant le scénario en plans numérotés et décrivant l'ensemble des paramètres cinématographiques (cadres, mouvements de caméra et de personnages, raccords, etc.) avec la plus grande exactitude possible, afin de visualiser et planifier le tournage du film. Réalisé d'après le scénario, le story-board est une succession d'images que l'on affiche pour avoir une vue d'ensemble de l'histoire. C'est aussi lors de cette étape de travail que l'on élabore la mise en scène du film.



Le jeu

Reconstituez le « **Story-board** » du film en téléchargeant votre jeu sur www.folimage.fr sur la page du programme « Bon voyage, Dimitri ! » ou en scannant ce QR code.



Dimitri à Ubuyu



Dimitri est un petit oiseau égaré dans une savane africaine. Sur la plaine d'Ubuyu, il va devoir s'adapter à un nouvel environnement, bien différent de celui qu'il connaît en Europe.

de Agnès Lecreux et Fabien Drouet - 28 minutes - France - 2014
en co-réalisation avec Ben Tesseur et Steven de Beul



Parole de réalisateurs

Bien qu'il soit tout jeune, Dimitri a déjà eu plusieurs vies. Il a d'abord été un personnage du livre de fin d'études de sa créatrice, Agnès Lecreux, puis le héros du moyen métrage *Dimitri à Ubuyu* et a même une série télé qui porte son nom ! La rencontre avec le studio breton « Vivement Lundi ! » et le réalisateur Fabien Drouet a été déterminante. Si Dimitri vole aujourd'hui de ses propres ailes et est devenu un héros animé, c'est grâce à un binôme réussi : la créativité d'Agnès et l'expérience de Fabien, ainsi que la complicité astucieuse des deux co-réalisateurs belges Ben Tesseur et Steven de Beul. *Dimitri à Ubyu* est le récit initiatique d'un petit oiseau qui va à la rencontre du monde, accompagné par une troupe d'amis bienveillants et truculents. Proche des enfants et de leur univers, Dimitri est un compagnon de choix pour bien grandir.

La marionnette animée

La technique de la marionnette animée est aussi appelée animation en volume. C'est l'une des plus anciennes. Les marionnettes sont de petites poupées qui ont la particularité d'avoir une armature métallique à l'intérieur du corps. C'est ce squelette articulé qui permet ensuite d'animer la marionnette : tête, bras, jambes et, pour Dimitri, ses ailes. Les marionnettes peuvent être fabriquées dans différentes matières : mousse de latex, papier mâché ou encore tissu... Les yeux, souvent faits avec des perles, peuvent bouger pour donner plus de vie aux personnages.



Le jeu

Aidez Dimitri à sortir du « **Labyrinthe** » en téléchargeant votre jeu sur www.folimage.fr sur la page du programme « Bon voyage, Dimitri ! » ou en scannant ce QR code.

