

POUR
LES PITCHOUNES
DÈS 3 ANS

PISTES D'EXPLOITATION

- Étudier les champignons en faisant éventuellement une sortie dans la nature pour les ramasser, définir leur milieu de développement, recenser les différentes familles et formes, signaler la non comestibilité de certains (les fameuses amanites).
- Tenter de définir quel animal peut bien être le personnage principal du film et le dessiner.
- Parler avec les enfants de ce qui peut les effrayer dans un dessin animé (personnages, musiques, ambiances) et les rassurer sur tous les mythes qui n'existent pas "en vrai".
- Imaginer d'autres stratagèmes pour rejoindre le champignon convoité par le personnage sur l'îlot au milieu de la mare.
- Présenter la discipline athlétique du saut à la perche (tenté par le personnage) en montrant des images et en mesurant dans la cour de l'école ce que représentent de façon horizontale les six mètres de hauteur que les perchistes atteignent parfois aujourd'hui.
- Effectuer une recherche sur les trolls des légendes nordiques en cherchant des images sur internet ou en bibliothèque.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet.

LE MONSTRE CHAMPIGNON (MUSHROOM MONSTER)

DE ALEKSANDER LEINES NORDAAS



6' / 2013 / Norvège / Yesbox Productions

Si vous étiez un Monstre Champignon petit et chevelu, jusqu'où iriez-vous pour manger le plus gros champignon jamais vu ?



Sa brièveté – six petites minutes – n’empêche nullement *Mushroom Monster* d’apparaître comme un film très riche d’un point de vue thématique, portant tout à la fois sur le sentiment d’envie, les vertus de l’imagination et la mise en pratique de l’ingéniosité individuelle. Son animation – via l’utilisation d’images de synthèse numériques 3D – est d’une exceptionnelle fluidité, qui évoque même par instants la dynamique de prises de vues réelles. Ainsi, ce plan d’ouverture glissant sur la lande embrumée en travelling-avant ressemble à d’autres, vus dans des films de cinéma (voir par exemple la caméra rasant la surface de la mer en ouverture du *Grand bleu* de Luc Besson, 1988). La composition musicale, très inspirée, accompagne idéalement cette dynamique, semblant d’emblée sortir d’un film à suspense, thriller ou film d’épouvante. Il faut dire que le décor du film se prête particulièrement aux codes de ces genres cinématographiques balisés : des sous-bois touffus, envahis par la brume et jalonnés de mares et d’étangs mystérieux, en bref un univers isolé pouvant apparaître potentiellement inquiétant. Le personnage principal du film y est vite confronté. Le spectateur se demande bien, d’ailleurs, de quelle espèce définie celui-ci pourrait se rapprocher, entre le singe, la marmotte ou le suricate (sinon le célèbre “Cousin It” de la famille Addams !) Ses yeux globuleux en forme de demis œufs durs évidés inclinent à opter définitivement pour l’option d’une créature à 100 % imaginaire – quoiqu’après tout, le film est norvégien et la Scandinavie abrite sans doute bien des elfes et autres trolls inconnus dans nos contrées !

Ce personnage suscite immédiatement la sympathie, par sa maladresse comme dans sa façon de marmonner, et se caractérise avant tout par sa gourmandise, puisque seuls semblent l’intéresser les appétissants champignons prenant racine dans cet humus fertile et sur lesquels se déposent les fraîches gouttes de rosée. Ceux-ci deviennent un enjeu fondamental, et même un véritable Graal pour notre indigène velu lorsqu’il aperçoit une girolle extraordinairement belle, et bien dodue, sur une petite île située au beau milieu d’une mare. Comment l’atteindre en ne sachant pas nager et, surtout, en découvrant que ce trésor est fort bien gardé, un aileron tournoyant à la surface de l’eau et indiquant la présence ô combien menaçante d’un requin ! La maligne créature imagine donc plusieurs scénarios pour parvenir à ses fins et l’habileté de la narration est d’insérer alors un autre type d’animation, représentant ce qui se passe dans la tête de l’affamé : ce qu’il imagine se traduit donc sous la forme d’un dessin animé plus classique de



cartoon, à la ligne claire et en noir et blanc (on peut même penser aux premiers épisodes des aventures de Mickey Mouse chez Disney, à la fin des années 1920). Dans une ambiance de conte de fées – voir cette lumière solaire s’infiltrant au travers des feuillages –, une ode à la réflexion et à la prudence s’échafaude : la bestiole, pourtant avide, prend le temps de penser et anticipe les failles des procédés envisagés, qui pourraient en cas d’échec le condamner aux mâchoires acérées du gardien des lieux. Ne pas se précipiter face à une énigme et prendre le temps de faire fonctionner sa matière grise est ainsi une salutaire leçon, à méditer pour tout le monde.

Cependant, *Mushroom Monster* n’est pas un pensum moralisateur, bien loin de là : c’est également une plaisante illustration de la fausse idée qu’on peut se faire, à première vue, des apparences. Le requin suggéré par l’aileron s’avère ne pas en être un ; c’est en réalité une inoffensive chauve-souris dont un bout d’aile dépasse de l’eau ! L’imagination peut ainsi créer de toutes pièces des monstres – à la manière des enfants dans leur chambre, à la nuit tombée – et donc des peurs et angoisses. Le comique d’une telle situation s’enracine aussi dans la réaction du gourmand lorsqu’il constate sa méprise : renoncera-t-il finalement à sa végétale proie ? C’est ce que le spectateur croit, comme si la quête et sa difficulté avaient été plus importantes que sa finalité. Mais foin de la philosophie ! Notre glouton se ravisera et ravira la chanterelle, ingurgitée dans un très incorrect et sonore rot. La conclusion en gag du film est celle d’une authentique comédie, qui sait aussi prendre valeur de fable : les solutions “mécaniques” passées en revue dans une tête évoquent aisément l’évolution globale des hominidés, amenés durant la Préhistoire à améliorer leur équipement et à faire évoluer leur comportement dans le but de se nourrir et subsister. Et même dans des périodes plus récentes, le progrès reposa sur de semblables bases de savantes cogitations, et parfois jusqu’au tournis, comme dans le film. Et l’idée ultime – celle de la perche et du saut – est pour le velléitaire animal aussi fulgurante que celle d’Isaac Newton découvrant la loi de la gravité en recevant une pomme sur la tête.