



MIA ET LE MIGOU

Réalisateur

Jacques-Rémy Girerd

Scénario

Jacques-Rémy Girerd, Antoine Lanciaux, Iouri Tcherenkov et Benoît Chieux

Création graphique et scénarimage

Benoît Chieux

Musique

Serge Besset

Voix

Garance Lagraa (Mia), Dany Boon (Le Migou), Laurent Gamelon (Jekhide), Pierre Richard (Pedro), Miou-Miou (Juliette), Yolande Moreau (les tantes et la sorcière), Charlie Girerd (Aldrin), et aussi Jean-Pierre Coffe, Romain Bouteille, Jean-François Derec, Line Weblé...

Studios de fabrication

Folimage (Valence), Enarmonia (Turin) et Gertie-Colourland (Milan)

Coproduction

Folimage, Enanimation, Gertie, France 3 Cinéma, Rhône-Alpes Cinéma, Sayers Studios et Bayard Presse

Distribution

Gebeka Films

Durée 1 h 31 min

Le site officiel du film

www.miaetlemigou.fr

Le blog du film

www.myspace.com/miaetlemigou

Pour prolonger le film

Aux éditions Milan : album du film, romans pour petits et grands, coloriage et livre documentaire (parution en novembre 2008).
Aux éditions Bayard : la revue *J'aime Lire* de décembre 2008 contiendra une pré-histoire de Mia (avant le film).
Le site de Folimage : www.folimage.com

Le Centre national de documentation pédagogique et le réseau SCÉRÉN [CNDP-CRDP] proposent de nombreuses ressources dans le domaine de l'éducation à l'image : ressources en ligne, en libre accès sur www.sceren.fr, et également ouvrages, cédéroms, DVD vidéo libres de droits pour la classe, etc., en vente sur www.sceren.com.
Le CNDP édite *Cinédoc*, les petits guides cinéma pour la classe : des dossiers d'accompagnement diffusés dans les établissements scolaires et en ligne sur le site du CNDP.
Pour tout contact : cinedoc@cndp.fr

Ce dossier a été rédigé par Pierre Lecarme, animateur à l'oral et à l'écrit, auteur de *1001 activités autour du cinéma* (éditions Casterman).
www.pierre-lecarne.net

Coordination Loïc Joffredo

Édition Anne Peeters

Crédits photo © Folimage

Maquette Catherine Villoutreix

Imprimeur Vincent Imprimeries

Réf.: 00008104

cinédoc

le petit guide cinéma pour la classe



sortie en salle
10 décembre



Objectifs

Comme le dit son réalisateur Jacques-Rémy Girerd : « C'est un film personnel, soit ! Mais c'est aussi un film collectif. » Il raconte une histoire inventée par un et plusieurs créateurs du studio Folimage. Ceux-ci ont mis en route un processus de création visuelle et sonore avec des impératifs de temps et de finance. Une technique précise du cinéma d'animation a été choisie : celle du dessin animé en deux dimensions.

Le premier objectif d'un cinéaste est de nous faire ressentir des émotions et de nous donner à réfléchir. Parler ensemble d'une œuvre, c'est se l'approprier en favorisant les échanges entre jeunes spectateurs. Il n'y a aucune obligation à tout vouloir justifier, expliquer, rationaliser ou fournir des réponses types. Chaque spectateur s'approprie une situation avec ce qu'il est, ce qu'il ressent. Donnons aux enfants l'occasion d'écouter comment chacun perçoit et défend son point de vue pour les aider à se construire et à grandir. Incitons-les à devenir, tout simplement, des spectateurs actifs !

Des questions

Ce dossier est la mise à plat subjective de différents éléments composant le récit : les personnages, les objets et ce qui concerne la nature et le surnaturel. À vous de choisir habilement les quelques informations qu'il vous semble important de mettre en avant lors de votre présentation aux enfants, pour qu'ils ne butent pas aux détours du récit.

En fonction des premières réactions spontanées des enfants pendant et à l'issue de la séance, laissez-les exprimer leurs émotions et interrogations. Revenez un temps sur ce document pour organiser un peu plus tard votre séance d'échanges et la mise en place d'activités. Reprenez nos propositions avec votre propre vocabulaire et en évitant d'induire des réponses. Vos questions permettront de vérifier que toutes les informations ont bien été comprises et feront ressortir les impressions des enfants et celles des adultes qui les accompagnent ! Elles seront multiples et diverses. Le film est à la fois l'objet et le support de la prise de parole.

Bonne séance et belles rencontres autour de Mia, du Migou et de leur univers.



Mia est une fillette qui décide de quitter son village natal quelque part en Amérique du Sud pour partir à la recherche de son père. Ce dernier travaille sur un chantier gigantesque dans une forêt paradisiaque qu'un promoteur cynique veut transformer en luxueuse résidence hôtelière. La route est longue et passe par une montagne énigmatique peuplée d'êtres mystérieux. Au cœur de ce monde de légende, la fillette découvre un arbre hors du commun et se confronte aux véritables forces de la nature.

Avec ce deuxième long métrage, l'équipe de Jacques-Rémy Girerd et des studios de Folimage, après La Prophétie des grenouilles, confirme qu'elle garde une belle énergie dans l'artisanat des films d'animation, avec une patte, une identité spécifique et collégiale immédiatement reconnaissable.

MIA ET LE MIGOU

Entretien avec Jacques-Rémy Girerd, auteur, réalisateur et producteur



Point de départ

Il faut revenir six ans en arrière. Je commence à voir le bout de *La Prophétie des grenouilles*. Le film ne dévore plus tout mon temps. Sans que je m'en rende compte, mon esprit commence à vadrouiller ailleurs, du côté d'une nouvelle histoire. Je me laisse un peu aller au plaisir. C'est un moment excitant, avec un futur grand défi à la clef. Bientôt, il n'est plus possible de retenir ce bouillon intérieur. Les premiers nœuds se libèrent. J'aime construire à partir de quatre images fondatrices : une petite fille avec son apparente faiblesse et sa candeur conquérante, un géant tout puissant mais capable de chanceler, l'esprit d'un road-movie et l'instinct irréductible de parler de cette planète qui ne va pas bien, des liens complexes entre parents et enfants, des relations entre les hommes, bref, de la vie, quoi !

Premier acte d'écriture

Avant d'être un scénario, l'histoire prend une forme littéraire, à la manière d'un conte. À ce stade, les mots font la loi. Ça pourrait même devenir un roman. Je m'entoure alors de quelques camarades pour écrire le scénario : Antoine Lanciaux, Iouri Tcherenkov, présents déjà dans *La Prophétie des grenouilles*, puis Benoît Chieux.

Tous les trois sont des graphistes narrateurs. J'aime partager le travail d'auteur, mélanger différents univers personnels, multiplier les sources créatives. L'écriture se transforme alors en aventure humaine.

De l'énergie sur six ans

Six ans, c'est long ! Chacun cherche la meilleure façon de tenir, sans perdre sa fraîcheur. Pour ma part, j'essaie de toujours me placer à la bonne distance du film, sans trop me focaliser. Pour cela, je me rends disponible, libre, à l'écoute et concentré. Loin et près à la fois. C'est un plaisir de susciter un scénario, de mettre des talents multiples au service d'une œuvre, de sentir la force créatrice de ses compagnons de travail. Avec la volonté, malgré des sujets graves, de rester dans le registre de la comédie, de la poésie, de l'humour décalé. Ceci dit, je garde la main sur la direction des comédiens, le jeu des animateurs et la musique. Je tiens à maîtriser tous les ressorts de l'émotion.

Destruction spectaculaire de l'arbre

Chaque histoire doit trouver ses phases de paroxysme. Un film, c'est comme une symphonie, avec ses moments de palpitation, ses chocs émotionnels, suivis d'apaisements ou de libération, comme la scène des retrouvailles entre pères et enfants. On comprend à ce moment-là que le conte de fée va se réaliser. La pluie peut alors tomber sur les personnages du film et les rassembler.

Les traces souhaitées pour les enfants

J'aimerais qu'ils gardent l'idée que, dans la vie, tout n'est pas figé, qu'on a le droit de se tromper, que tout un chacun est perfectible, que les choses peuvent jouer autrement. Un peu comme le petit coin de l'arbre qui n'a pas été touché par la roquette de Jekhide. Il reste toujours de l'espoir, même dans les situations les plus désespérées.

Un réseau de personnages

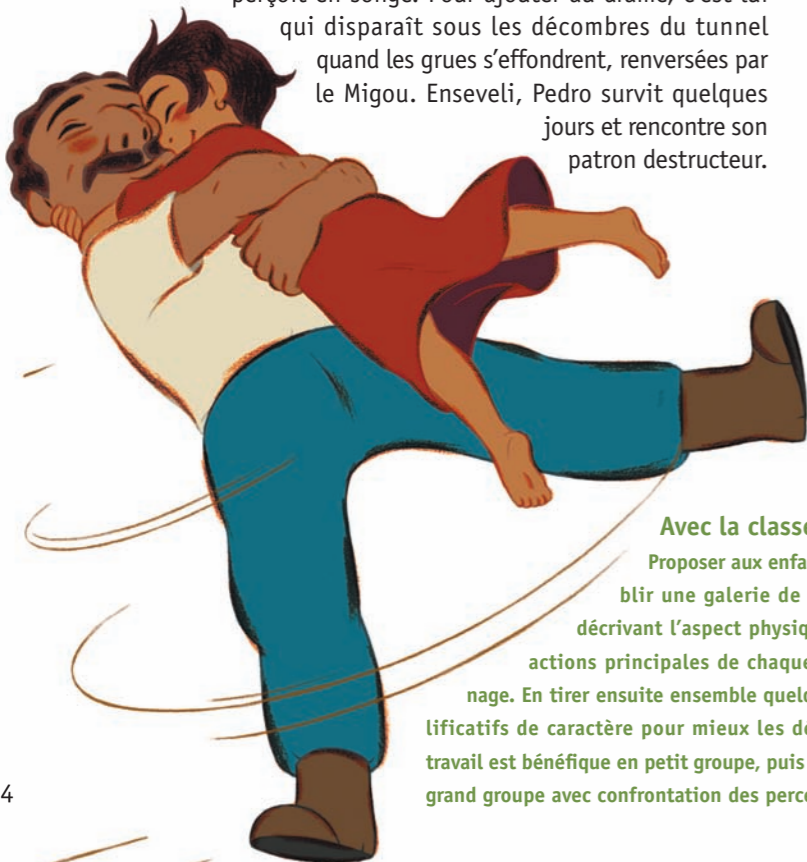
L'histoire de *Mia et le Migou*, particulièrement riche, est construite en arborescence. Il paraît indispensable de repérer les personnages et les différents groupes auxquels ils appartiennent. Mia est le personnage central du récit, l'héroïne qui n'a pas peur d'affronter des épreuves pour accomplir la mission qu'elle s'est donnée : rejoindre son père.

MIA ET SA FAMILLE

C'est une famille très classique avec le père, la mère, la fille et les tantines. Mais la mort de la mère et l'éloignement du père permettent à l'histoire de démarrer et à chaque protagoniste de se repositionner.

Mia est une fillette d'à peine dix ans qui vit aujourd'hui dans un pays sud-américain. Elle a perdu sa mère et décide de rejoindre son père Pedro qui travaille à l'autre bout du pays. Elle affronte les montagnes et la nature pour arriver à ses fins. Elle en sort victorieuse parce qu'elle est déterminée : « Ça ne me fait pas peur », et qu'elle sait s'enrichir de toutes les rencontres de ce long périple. Elle a confiance dans la magie de ceux qui la protègent, tout particulièrement le Migou. Son voyage est un rite de passage, une quête initiatique pour grandir et bientôt devenir une femme.

Après l'Arbre à l'envers, Pedro est le premier personnage que l'on voit dans le film. Appuyé sur une barrière en pleine nuit, le père de Mia regarde les étoiles et, tandis que l'on entend la voix de celle-ci chantant, il l'aperçoit en songe. Pour ajouter au drame, c'est lui qui disparaît sous les décombres du tunnel quand les grues s'effondrent, renversées par le Migou. Enseveli, Pedro survit quelques jours et rencontre son patron destructeur.



Avec la classe

Proposer aux enfants d'établir une galerie de portraits décrivant l'aspect physique et les actions principales de chaque personnage. En tirer ensuite ensemble quelques qualificatifs de caractère pour mieux les définir. Le travail est bénéfique en petit groupe, puis retour au grand groupe avec confrontation des perceptions.

Fraternellement, il va consoler Jekhide, le soigner et le faire renaître à une nouvelle vie.

Dès le départ du film, il est clair que la mère de Mia est bien morte, mais Mia sait la retrouver dans ses rêves. Elle la garde bien présente dans son cœur, soutenue par son message de confiance, « Si tu crois très fort en toi... », que l'on découvre sous la forme d'une courte chanson.

Les trois tantines, aux grands chapeaux des trois brigands de Tomi Ungerer, veillent sur Mia séparée momentanément de son père : « On est responsable de toi. » Elles sont surtout déçues devant le choix de Mia : « C'est décidé, je vais retrouver mon père ! » Elles n'ont pas de noms dans le film et on ne les retrouve qu'au générique final devant les deux familles recomposées.



Entretien avec Benoît Chieux,

Naissance des personnages

Le Migou n'est ni animal, ni végétal, ni minéral, c'est un personnage fantastique qui n'existe pas, c'est pour cela que je l'ai dessiné avec une bouche irréaliste sans langue ni dents : un trou qui lui traverse le visage. Dans *Mia et le Migou*, les adultes sont beaucoup plus enfantins que les enfants qu'ils côtoient. Pour dessiner des enfants, le travail est toujours plus difficile parce que la caricature n'est pas possible, ils s'expriment peu avec le visage, leur langage est plus corporel. Les enfants ont une place centrale très importante qui fait contrepoids avec des personnages plus loufoques comme Nénesse ou la sorcière presque animale.

Je cherche toujours à dessiner des personnages avec un minimum de traits. Le vêtement reflète le caractère général du personnage et évolue avec lui. Regardez la transformation du costume de Jekhide, par exemple.

Les contraintes d'un dessin que l'on anime

Je suis très sensible au dessin, les personnages ne sont pas seulement des formes mais aussi des lignes.



La sorcière dans la cabane est sans doute l'esprit de ces trois tantines, puisqu'elles ont la même voix !

JEKHIDE AU DOUBLE VISAGE

Jekhide est l'un des personnages les plus forts du film et sans doute celui qui suscitera le plus d'interrogation de la part des enfants. Il appartient à deux groupes, celui de la galaxie d'Aldrin et celui des hommes autour du chantier.

Il est d'abord le père d'Aldrin. Les jeunes spectateurs ne parleront sans doute pas spontanément de ses rapports avec son fils. Il est plus facile et confortable pour un enfant de projeter l'image de son propre père sur Pedro que sur celle de cet homme ambitieux, destructeur, amoral... et pourtant attachant. « Jekhide est la contraction de *Jekyll*, le brave docteur, et *Hyde*, le terrible démon », annonce Jacques-Rémy Girerd. Et Benoît Chieux, qui lui a donné figure humaine, précise : « Pour moi, Jekhide est une vraie caricature, une grande gueule avec sa part d'inconscience totale. C'est un enfant gâté. » La clé du caractère de ce personnage tient aussi dans la phrase qu'il profère quand

il détruit l'Arbre à coup de bazooka : « Le problème, c'est l'autre ! » C'est pourtant lorsqu'il accepte enfin d'être aidé par les autres et de les respecter qu'il commence à grandir, à découvrir qu'il aime toujours sa femme, qu'il est plutôt minable face à son fils et que l'ouvrier qu'il méprisait peut lui apprendre son métier de père.

Après avoir évoqué les rapports avec son fils, il est utile d'aborder rapidement le fait que Jekhide est aussi un patron ambitieux et cynique. Mais quelles sont ses intentions quand il construit en pleine nature ce projet immobilier réservé à un public fortuné ? Quelles en sont les incidences écologiques ? Quel est son principal souci ? D'arriver à boucler ce projet pharaonique qui doit lui rapporter un maximum d'argent. Pour cela il a besoin des autres : d'une part des financeurs et des politiques (hommes d'affaires, ministres corrompus et réseaux militaires ou de contrebande) ; d'autre part des ouvriers du chantier. Lorsque Jekhide apprend qu'un ouvrier, Pedro, est sans doute englouti sous les décombres du chantier, il demande simplement que l'on envoie une couronne de chrysanthèmes à la femme du disparu. Quand il a besoin de Mia, il tente de l'amadouer pour se débarrasser du Migou et n'hésite pas à lui annoncer brutalement la mort de Pedro. Son fils lui reproche d'aller trop loin et lui assène un « Papa, arrête ton cinéma ! »

Avec la classe

Ne pas oublier qu'un enfant a tout à fait le droit de ne pas exprimer devant ses camarades un sentiment trop personnel pour lequel il a du mal à prendre du recul. Laisser le travail se faire en lui. Et veiller toujours à revenir uniquement aux descriptifs des personnages du film, en étant bien conscient des images personnelles que chacun projette dans cette analyse.

scénariste et créateur graphique

Le tracé de contour des personnages est ouvert, légèrement coloré et aléatoire d'un dessin à l'autre. Cela me plaît qu'il y ait un peu de maladresse, parfois la beauté du résultat vient de l'imprévu. Les décors sont peints à la gouache en format réduit puis agrandis ensuite au format des personnages pour garder cette impression de taches de couleurs. Nous avons eu recours au travail sur ordinateur et parfois à la 3D pour les hélicoptères, les flammes, l'eau ou la fumée, mais avec le souci de respecter le style très « manuel » du graphisme en deux dimensions, pour conserver une unité.

Faire vivre une séquence

Mon travail n'est pas seulement de dessiner le portrait précis de chacun des personnages, il est aussi de créer un mouvement à l'intérieur de chaque séquence. Je construis la mise en scène comme une musique parfois rapide, parfois lente. L'émotion est aussi créée par le rythme des plans qui s'enchaînent. Je me pose toujours la question du point de vue, de

là où je place ma caméra. Je joue avec les montées, les descentes : toutes les scènes en montagne m'en donnent la possibilité. C'est beaucoup plus facile que de faire vivre les scènes à l'intérieur de l'hélicoptère, plus figées. Mon boulot, c'est de donner vie à chaque personnage et de rendre crédibles leurs relations, leurs évolutions. De longs échanges avec Jacques-Rémy sont nécessaires pour être sûr d'avancer dans la même direction. Je suis très heureux de faire des films pour les enfants, j'ai mis plus de quinze ans pour arriver au plaisir de dessiner, pour inclure dans ma vie le plaisir d'apprendre. Aujourd'hui, j'aimerais savoir dessiner un personnage représentant la sagesse.



LA GALAXIE D'ALDRIN

La famille d'Aldrin est beaucoup moins classique que celle de Mia et plus proche des tribus actuelles et de leur jeu de reconstruction évolutif. Aldrin est un enfant unique solide et responsable qui souffre du manque de disponibilité de son père Jekhide, de sa mère Juliette et de sa mamie Maggy. Trois adultes, qui à l'opposé de ceux de Mia ne sont pas mis en avant par leur statut de père, mère ou grand-mère. Il construira avec Mia une fraternité qui leur fait défaut.

Aldrin est un petit garçon d'une dizaine d'années qui vit au cœur d'une grande ville riche. Parce que son père Jekhide se trouve dans l'obligation de l'emmener avec lui lors de la visite du vaste chantier, Aldrin va rencontrer Mia, découvrir la nature de cette nouvelle région et juger son père. Il croise une première fois Mia quand elle emprunte un car pour rejoindre son père Pedro. Il la retrouve plus tard lorsqu'elle monte avec lui dans l'hélicoptère, alors qu'elle a déjà rencontré le Migou. Aldrin est passionné par les étoiles, sa lunette astronomique lui permet de les observer la nuit... Et de recevoir une petite météorite qu'il offrira plus tard à Mia. Sa mère Juliette est à l'autre bout du monde. Son père n'a guère pris le temps jusqu'à maintenant de s'occuper de lui. Aldrin se rebelle contre Jekhide, refuse ses choix tout en quémandant la part d'affection dont il se sent redevable. C'est ce père qui au finale demande à son fils de lui pardonner.

Juliette, la maman d'Aldrin, est encore une mère absente physiquement, et qui fait passer son travail de scientifique en priorité. Jekhide dit à son fils qu'il ne sait plus trop si sa mère est « une scientifique ou un pingouin ». Grâce à son téléphone, elle tente de rester en contact avec son fils Aldrin en lui redisant combien elle l'aime. C'est de l'Antarctique qu'elle dit aussi son inquiétude devant l'état de la banquise. En cela elle défend une conscience écologique et sa mission se trouve en totale opposition à celle de son époux qui « ne voit la nature que comme un moyen de faire du fric ». Juliette reste optimiste puisqu'elle avoue que « cette nature nous offre parfois des surprises tellement sublimes ».

On découvre **Maggy, la mamie d'Aldrin**, élégante et rose, dans l'appartement de son fils Jekhide, qu'elle appelle « mon poussin, mon bébé ». Elle refuse pour cette fois de garder Aldrin. Elle a décidé, à sa façon, de lutter contre la canicule en se payant une cure en thalassothérapie. Elle est accompagnée par un sympathique rappeur, Charlemagne, typé par son accoutrement, son langage et son attitude. On les retrouvera tous les deux dans les images du générique de fin menant leur petite barque. La grand-mère s'est visiblement émancipée de son petit-fils et de son fils « qui n'a pas su garder sa femme ».

LES HOMMES AUTOUR DU CHANTIER

À côté des rapports familiaux, le film parle à sa façon des rapports professionnels et du monde des affaires et de l'argent. Jekhide en est l'élément fédérateur, mais nullement le maître, que ce soit avec les ouvriers du chantier ou les investisseurs potentiels. Petite leçon sur l'importance de la qualité des rapports humains dans une entreprise, quelles que soient ses finalités de production.

La bande à Nénesse réunit cinq ouvriers, Pedro, Nénesse, Baklava, Jojo la frite et Malakof, éloignés de leurs familles à cause de leur profession. Quand ils ne travaillent pas, ils tuent le temps en jouant aux cartes et en trichant entre eux. L'arrêt de leur chantier, par l'intervention du Migou puis par le désengagement

des financeurs, leur permet de contester les choix de leur patron et de mettre toute leur énergie à retrouver leur collègue Pedro. Ils seront les témoins de la renaissance de leur patron et de leur copain, et surtout des retrouvailles entre les deux enfants et leurs pères respectifs.

Costumes noirs et lunettes rendent identifiables **les hommes d'affaires**. Leur seul intérêt est d'être certains de la fiabilité du projet de construction qu'ils regardent d'abord sous la forme d'une maquette. Prudents, ils exigent de survoler le chantier pour constater l'état des lieux. Johnson, secrétaire de Jekhide, leur sert d'intermédiaire et les accompagne. Nous apprenons plus tard par téléphone qu'ils se retirent du chantier, ce qui fait éclater de rire le secrétaire de Jekhide. Jacques-Rémy Girerd s'est amusé à leur donner les noms de grands réalisateurs : Huston, Bergman,

Mizoguchi, ainsi que, pour le cinéma d'animation, celui de Starevitch, cinéaste russe passé maître dans l'art des marionnettes animées.

Pour Jekhide, l'argent n'a pas d'odeur. On le comprend mieux lorsqu'il fait ses achats d'armes avec Aldrin dans ce sous-sol dont les murs sont couverts d'armes destructrices en proclamant : « Je me sens bien ici, la poudre, la force, le courage... » Ce à quoi son fils Aldrin répond : « Tu parles, ça pue ! » Il faut sans doute aussi expliciter la présence des militaires qui l'escortent et celle des liasses de billets qui circulent. À la fin du film, si tous les protagonistes semblent réunis joyeusement par la pluie, le marchand d'armes reste seul, abandonné dans son local inondé. Comme dans les aventures de Tintin, à la fin, les bandits sont punis ou repentants !

ET D'AUTRES PERSONNAGES...

Il existe d'autres personnages qui font avancer le récit et apportent des touches de solidarité et de gentillesse. On n'oubliera pas ce groupe de petites filles sur la jetée à l'ombre de leurs trois ombrelles, pas plus que Pablo qui se laisse diriger par Mia quand il s'agit de descendre un précipice à la verticale et à bord d'un radeau. On retiendra la bonhomie tranquille du père Mabœuf à vélo suivant la ligne électrique, tout juste après le plan sur l'avion traversant le ciel. On reconnaît, là encore, cette affection pour un monde des transports plus respectueux du rythme des hommes. Maïté, la forte femme qui protège Mia sous sa robe, reste aussi un personnage truculent qui n'hésite pas à mettre sa transpiration à contribution pour que le car puisse poursuivre sa route. Tous les personnages de ce récit ont une existence propre qui dépasse le cadre du film, mais certains disparaissent et ne bouclent pas l'histoire. Cela enlève à cette œuvre la qualité de conte dans lequel tout élément apporté doit être ensuite réinvesti pour conclure l'histoire. Elle donne l'envie au spectateur de laisser pousser lui-même quelques-unes de ces branches.

Avec la classe

Dessiner ou reproduire les hommes autour du chantier. Les identifier par leur nom. Attribuer à chacun un objet qui le représente. Doter chacun d'une première bulle pour retranscrire un extrait de leur dialogue, puis d'une deuxième en forme de nuage correspondant à ce qu'il pourrait penser.



Avec la classe

Représenter chaque membre de cette galaxie par une planète dans le ciel qui porte son nom. Les rapprocher ou les éloigner en fonction des liens qu'ils ont entre eux. Inventer des météorites porteuses de messages entre les uns et les autres pour améliorer leurs relations.

Objets inanimés et animés

Les enfants ont rarement conscience que tout ce que l'on voit et entend dans un film a volontairement été placé là par son réalisateur: rien n'est là par hasard et tout a un sens. Cela est d'autant plus vrai dans un dessin animé où rien de ce qui a été tracé, mis en couleurs ou décrit n'arrive par hasard. Chaque trait, chaque seconde répond à une question et coûte de l'argent. Tout doit donc être au service du récit, du propos ou des sentiments que l'on veut provoquer chez le spectateur.

Les trois grigris apparaissent posés devant la tombe de la mère de Mia. Elle les tient dans sa main ou les porte contre son cœur dans le foulard qu'elle a joliment noué sur sa poitrine. Elle les perd dans la cabane de la sorcière. Ils se composent d'une plume que l'on voit à la main de Mia quand Pedro pense à elle, d'un petit cube d'onyx, et d'un coquillage d'escargot.

Le foulard permet à Mia de se protéger des autres quand elle veut s'isoler devant la tombe de sa mère, de se prémunir du froid après la neige et la glace, de retenir sa tignasse. On fera ici le parallèle avec la petite princesse dans *Azur et Asmar* de Michel Ocelot qui retire son

Avec la classe

Expliquer ce qu'est un grigri: une amulette, un fétiche, un talisman. Demander aux enfants en quoi ces porte-bonheur aident Mia. Imaginer avec eux ce qu'ils peuvent symboliser plus précisément. Par exemple: la plume fait référence à la nature et à l'envie de voler, le cube est un dé qui laisse sa place au hasard, le coquillage d'escargot symbolise la maison que l'on porte sur son dos ou le nécessaire retour sur soi.



Mia n'hésite pas à rentrer dans la cabane de la montagne et à se précipiter sur le saladier rempli de pommes qu'elle dévore. La sorcière lui

reproche cette intrusion dans son local, mais lui confie une dernière pomme que Mia offre ensuite gentiment au Migou. Celui-là en est ravi et l'expédie à travers le trou qui lui sert de bouche. Les enfants ne manqueront pas de se souvenir d'un autre conte dans lequel une sorcière donne une pomme à une jeune fille: Blanche-neige, bien sûr! Où l'on retrouve aussi cet amour partagé de la forêt si pleine d'animaux affectueux et paisibles! Et Jekhide est pourchassé par les animaux après avoir détruit l'Arbre, comme la fameuse sorcière est poursuivie, elle, par les sept nains de Disney.

Le mobile des Migous est une manière très graphique d'annoncer ce drôle de personnage et sa démultiplication, au nombre de sept comme les nains du conte, les sept jours de la semaine, les sept jours de la création... Les enfants pourront prendre du plaisir à recopier ce graphisme et en faire l'objet de différentes décorations.

Entretien avec Serge Besset,

Au cinéma, normalement, le compositeur intervient quand le film est fini, monté, définitif à 98%; et il a quatre mois pour faire son travail. Dans le cinéma d'animation et avec Jacques-Rémy surtout, ça ne se passe jamais comme ça! C'est lui mon référent, il faut qu'il soit content, le film, c'est son bébé. Il dit que la musique c'est 50% d'un film! Le compositeur doit être caméléon, il doit rentrer dans le film, être proche du réalisateur. Certains disent que le compositeur fait le style d'un réalisateur. Le film d'animation est très spécifique. À Folimage, j'ai travaillé sur des courts, des moyens et des longs métrages.

C'est toujours très difficile de se caler sur des images, de coller à elles tout en apportant une autre humeur. Il ne faut pas être dans la redondance, dans le contre-pied, il faut souligner l'affaire. Une musique peut détourner une image, changer complètement son atmosphère. Il faut aller dans le sens de l'image. Dans un film, la musique, c'est la même histoire que les images que l'on fait vivre différemment.



D'autres objets, outils, instruments et moyens de transport parsèment l'histoire. Le petit ventilateur portable est l'outil de confort personnel que porte près de son visage l'un des hommes d'affaires. Les téléphones portables sont souvent des objets qui font avancer le récit (le secrétaire de Jekhide fait le relais avec les financeurs, la maman d'Aldrin reste en contact avec son fils depuis la banquise, le portable du père d'Aldrin se déclenche pour une offre de fidélité alors que l'hélicoptère est sur le point de s'écraser). Ailleurs, ce sont des armes, des billets de banque, des cartes à jouer...

Enfin, de nombreux moyens de transport permettent d'accomplir ces périple pleins de dangers: radeau, autocar bondé et poussif, bicyclette à voiles, hélicoptère dans lequel embarque, contrainte, Mia qui n'hésite pas cependant à faire confiance à la magie pour voler dans les airs...

Avec la classe

Partir des objets est un autre moyen d'entrer dans le film par une multitude de petites ouvertures. Cela permet de vérifier ce qui a été réellement vu sur l'image, entendu grâce à la bande-son et de le distinguer de nos différentes interprétations. Rien n'empêche chaque spectateur de se faire son propre film à condition que cela reste plausible et cohérent. Poursuivre cette visite à partir d'indices ouvre aux intentions du réalisateur: ce qu'il a voulu dire, ce qu'il souhaite transmettre.

compositeur de la musique

Pour Mia, la musique est arrivée avec les premières images. Souvent le réalisateur propose des musiques qu'il connaît. C'est difficile parce qu'il y a toujours pour le compositeur l'impression d'avoir à copier, mais en même temps le compositeur sait vraiment ce que le réalisateur aime. La musique permet de transcender, de sortir le sentiment. On peut être ému par une musique. J'écoute les souhaits, je fais des propositions, on réajuste. Il faut trouver un thème, et ensuite l'orchestrer correctement. Cela passe par beaucoup de doutes, d'incertitudes. Le travail d'orchestration est très long, très solitaire. C'est un peu comme une recette de cuisine, il faut empiler des instruments différents. J'écoute, je teste avec toutes mes machines. Je suis devant mes trois écrans: le premier correspond à mon logiciel et avec mon clavier piano je peux simuler tous les instruments, le deuxième présente ma partition et le troisième les images du film. Il faut toujours tomber synchrones avec les images, tenir compte de la bande-son, des bruitages... toujours très précis chez Folimage! Puisque Mia est le personnage central, il

était important qu'une musique énergique l'accompagne, c'est le rythme de l'aventure d'un long métrage, j'utilise des cordes frottées rapides, énergiques. À d'autres moments, j'épure, comme à sa première apparition quand elle monte vers la tombe de sa mère: je mets en avant une guitare classique sans vibrato. Avec Jacques-Rémy, je ne négocie pas, il me dit oui ou non. Il doute rarement, ajoute quelquefois une intention supplémentaire. La retranscription pour l'orchestre est un moment très lourd, nous avons travaillé avec l'orchestre de Sofia qui réunit de très bons musiciens, notamment de bonnes cordes, qui ont l'habitude des musiques pour les films. Chaque instrumentiste porte un casque sur les oreilles avec un métronome intégré. Ils parlent peu, ils jouent! Le cinéma d'animation exige de la rigueur à tous les niveaux. Pour la musique, il faut être juste, précis, pas question de chuintier à la fin d'une phrase musicale.

Avec la classe

Faire aussi marcher sa mémoire auditive. Repérer dans le film des séquences où la musique prend une grande importance, rechercher les couleurs ou le rythme qu'elle apporte. Identifier les chansons et l'information supplémentaire ou complémentaire que donnent leurs paroles. Observer que tous les bruitages pour ce film ont été créés ou enregistrés sur le terrain. En citer quelques-uns. Demander aux enfants s'ils ont reconnu la voix de l'un ou l'autre des interprètes (voir la liste page 12) et susciter leur avis sur ces choix.

Du naturel et du surnaturel

Depuis la série pédagogique *Ma petite planète chérie* jusqu'au précédent long métrage *La Prophétie des grenouilles* en passant par *Patate et le Jardin potager*, un thème récurrent parcourt les productions de Folimage : celui de la nature et de sa protection. S'y ajoute la présence de personnages relevant du fantastique ou de la poésie, ce qui permet de parler de surnaturel. Encore une autre façon d'appréhender ce film.

LE MIGOU

Pour Jacques-Rémy Girerd, le Migou est « ni un géant, ni un monstre, ni un golem, ni un esprit et pourtant un peu tout cela ! Il est l'expression des forces de la nature, à la fois minéral, végétal et animal ». Il ajoute, comme dans le texte de la chanson finale, que « nous avons tous

un petit Migou au fond de nous. La grande expérience [étant] d'arriver à entrer en résonance avec lui ». On peut le rapprocher de l'ours en peluche de notre enfance, de King Kong tenant sa précieuse protégée au creux de la main et du Yéti que Tintin découvre au Tibet. C'est sous ce nom de Migou que les lamas désignent entre eux l'abominable homme-des-neiges.

Pour Benoît Chieux, il a fallu trouver la vraie identité graphique du Migou : « Le premier croquis était plus sérieux, plus impressionnant, avec un visage inspiré d'un masque africain et puis j'ai décidé de prendre le contrepied de le rendre plus loufoque, plus proche d'un gros bébé. Créer en dessin permet d'apporter des différences, c'est pour cela que le Migou a une bouche irréaliste : un



Avec la classe

À chacun le choix de représenter par le dessin ou de toute autre manière le Migou qui est en lui et L'Arbre à l'envers qui fait rêver et tout de même « un p'tit peu peur ! » Les créateurs du personnage ont imaginé divers croquis, comme on peut le voir sur ces pages [a, b, c,], et le processus a été long pour aboutir au Migou définitif [d]. D'après les enfants, pourquoi chacun des autres Migous a-t-il été abandonné ?

L'ARBRE À L'ENVERS

C'est le premier personnage qui ouvre le film ; lui qui fait le lien entre la nature et la poésie, le concret et le spirituel ; lui qui relie la terre à l'espace peuplé d'étoiles ; lui qui est au centre de l'eau, du végétal de la forêt, des animaux qui y cohabitent, du minéral des montagnes qui l'entourent ; lui qui résiste à la folie incendiaire

d'un homme dépassé par ses ambitions ; lui qui provoque la glace puis la pluie ; lui qui bascule l'équilibre descendant-ascendant... Voilà une autre qualité narrative et graphique de ce dessin animé, celle de nous permettre d'y faire pousser notre petite graine de folie. L'Arbre à l'envers est peut-être aussi le narrateur de cette histoire, le créateur de ce monde, celui qui transmet son pouvoir à son fils le Migou. Il est le vrai sage du film. Les enfants auront sans doute grand plaisir à dire ce que leur inspirent ses racines qui se cherchent dans le ciel et cette végétation luxuriante sous la terre. Laissons-leur aussi leurs propres réponses à la présence de cette fleur ou fruit qui se déploie pour donner vie à une nouvelle branche ou un nouveau tronc. Sa silhouette peut aussi être le point de départ de nombreux dessins d'autres arbres réels ou symboliques dans la même présentation cul par-dessus tête !

Avec la classe

Des échanges et activités sont aussi possibles autour d'autres éléments entre rêves et sciences : les chutes de météorites, la destruction de l'arbre, les incidences proches d'une guerre nucléaire, la neige, la pluie, les étoiles dans la nuit, mais aussi tout ce qui se rapporte aux multiples animaux et à toute la richesse végétale de la forêt.



L'image, le son et la passion !

Pour fabriquer un long métrage, à Folimage, il faut d'abord inventer une histoire : une suite d'idées autour d'une intention forte. Ensuite, il faut l'organiser dans sa tête et en discuter un peu autour de soi. Après, il faut l'écrire pour tout mettre à plat comme on le ferait pour un roman pour les enfants. À partir de là, on réunit un petit groupe de personnes que l'on connaît et reconnaît pour leurs compétences de conteurs d'histoires en images. On dessine beaucoup et discute encore plus ! Le découpage peut commencer. C'est là que se construit le scénarimage : une succession de dessins sans paroles, avec quelquefois des flèches pour indiquer les futurs mouvements. Et on s'aperçoit que déjà près de deux ans sont passés... Bien entendu, il faut quelqu'un pour trouver l'argent destiné à ceux qui vont travailler sur ce dessin animé pendant trois années encore... On fait aussi appel à des collègues italiens pour donner un coup de pouce. Il y a ceux qui se chargent de dessiner et d'animer un personnage, ceux qui s'occupent des décors, des mises en couleurs, ceux qui prennent chaque image en photo avec une caméra, ceux qui s'occupent des effets spéciaux, sans parler de ceux qui créent la bande-son du film. Il y a les dialogues avec un comédien pour chaque personnage. Eux, ils

enregistrent avant les images avec leur personnalité, leurs propositions d'interprétation. Le plus difficile est de jongler avec la disponibilité et l'agenda de chacun. Il y a les bruitages toujours très précis et la musique qui doivent harmoniser le tout et apporter leurs propres univers. Et pendant ce temps, il faut déjà mettre en route le prochain long métrage d'animation, sans parler de tous les courts métrages que l'on fabrique sur place depuis plus de 25 ans. Et cerise sur le gâteau : à l'automne 2008, Folimage quitte ses locaux d'origine pour s'installer dans l'ancienne Cartoucherie de Valence. Mais ça, c'est une autre histoire...

Quelques chiffres

15 nationalités différentes
84 taille-crayons électriques
216 salariés
1218 plans
15 760 boulettes de papier volantes
22 500 crayons HB
90 000 journées de travail
178 960 tasses de café
365 800 feuilles de papier d'animation
8 400 000 euros de budget

