



DOSSIER PÉDAGOGIQUE AUTOUR DU FILM



Au cinéma le 19 décembre

LES TROIS BRIGANDS

Les Trois Brigands (Die Drei Räuber)

2007 - Allemagne - 1h20

Réalisation & direction artistique **Hayo Freitag** Scénario **Achim et Bettine von Borries** d'après **Tomi Ungerer** Animation **Michaela Wagner**

Note aux enseignants

La plupart des activités proposées dans ce dossier pédagogique sont prévues pour un niveau de Grande Section Maternelle. Néanmoins, avec quelques adaptations, elles sont adaptables aux autres niveaux.

La fabrication d'un dessin animé

Pour donner vie à un dessin, pour le mettre en mouvement, il faut noircir des milliers de pages, user des centaines de crayons, vider des dizaines de pots de peinture ! De nombreuses personnes travaillent à la fabrication d'un dessin animé. Comme une petite usine, un studio d'animation fourmille d'activité. Chaque personne est affectée à une tâche précise. Les scénaristes écrivent l'histoire, les dessinateurs la transforment en images, auxquelles une ribambelle d'animateurs insufflent la vie et le mouvement. Une équipe de peintres crée les décors du film. Les acteurs prêtent leurs voix aux personnages et les musiciens s'attachent à composer et interpréter la bande sonore. Le réalisateur, tel un chef d'orchestre, dirige l'équipe et veille à ce que l'histoire soit racontée du mieux possible. Une fois l'ensemble monté, le film est prêt à sortir dans les salles de cinéma.

De plus en plus, les films d'animation (ou dessins animés) sont réalisés en image de synthèse. Le film *Les Trois Brigands*, s'il s'attache à mettre en avant sa parenté graphique avec le livre illustré dont il est tiré, fait aussi usage de cette nouvelle technologie, assistée par ordinateur. Ainsi, quelques éléments, comme par exemple la calèche ou les chevaux sur certains plans, ont été réalisés en image de synthèse, pour des raisons pratiques.

activités

PREMIÈRE APPROCHE : ANIMER DES IMAGES FIXES

(Note : cette activité nécessite de disposer du matériel adéquat : une caméra ou un appareil photo couplé à un ordinateur équipé d'un logiciel de prise de vue image par image - voir ressources)

Objectif : sensibiliser les enfants à l'idée d'une séquence d'animation en les invitant à mimer, chacun à leur tour, les différentes poses d'une simple marche. Vous pouvez, pour cela, vous aider des photographies d'E. Muybridge - voir ressources

Exercice de la marche : Tracez une ligne au sol qui déterminera la longueur et la direction de la marche. Sur cette ligne, marquez les repères de chaque pas. Prenez autant d'images qu'il y a d'enfants dans la classe, les enfants prenant la pose les uns à la suite des autres. La caméra pourra être placée soit de profil, soit de face, les enfants avançant progressivement vers elle. Inutile d'être très précis, le résultat sera d'autant plus amusant qu'il y aura quelques à-coups dans l'animation. Veillez à lire la séquence obtenue assez lentement, de façon à bien montrer la décomposition du mouvement.

1/ DU LIVRE AU FILM

Tomi Ungerer - Biographie

Né en 1931, à Strasbourg, Tomi Ungerer grandit sous l'occupation nazie avant de redevenir français à la libération et de se voir interdire l'utilisation du dialecte alsacien. De cette époque, il garde une profonde indignation contre l'ordre établi. Après son échec au baccalauréat, il voyage de la Laponie à l'Algérie. Après un court passage aux Arts décoratifs, il décide de partir aux Etats-Unis où il commence une carrière de dessinateur publicitaire et d'illustrateur Jeunesse. Ses premiers livres obtiennent une reconnaissance publique et professionnelle. Tout en continuant à dessiner, il s'intéresse à la politique et œuvre à la reconnaissance de la culture alsacienne et au rapprochement franco-allemand. Il fait notamment don de milliers de jouets anciens à la ville de Strasbourg et dessine les plans de l'Aqueduc de Janus pour le Bimillénaire de la ville. A la fois auteur Jeunesse, publiciste, satiriste, sculpteur, collectionneur de jouets anciens, voyageur insatiable, Tomi Ungerer a toujours su mettre son dessin au service de ses envies et de ses idées.

Bibliographie, non exhaustive publiée à l'Ecole des Loisirs

Le Géant de Zéralda, Le Nuage bleu, Les Trois Brigands, Otto, autobiographie d'un ours en peluche

1.1 / L'adaptation

Avant d'être un film d'animation, l'histoire *Les Trois Brigands* est racontée dans un livre illustré. Paru en 1961 en Allemagne, il est traduit en français en 1968 et édité par l'Ecole des Loisirs. Après une première adaptation en court métrage en 1991, il est porté à l'écran en version longue en 2007 (long métrage). Ce passage du papier à la pellicule est toujours un exercice délicat : de l'image fixe, composée et accompagnée d'un texte simple et percutant, il faut parvenir à une animation (enchaînement de différents plans) où la voix du narrateur est souvent suppléée par les dialogues. C'est un travail méticuleux qui révèle les spécificités et les contraintes de chacun des deux supports (livre et film).

activités

QU'EST-CE QU'UN LIVRE ? QU'EST-CE QU'UN FILM ?

Après avoir vu le film, présentez le livre illustré aux élèves. Faites-les travailler sur les différences et les ressemblances entre le support livre et le support film. Interrogez-les sur les conditions dans lesquelles on peut les regarder, sur leurs formes, sur qui raconte l'histoire ? Amenez-les enfin à exprimer leur ressenti sur chacun des supports. Lequel ont-ils préféré ? Et pour quelles raisons ?

QUESTION	LIVRE	FILM
Moyens	Un livre, des pages, aspect tactile Activité plutôt individuelle	Un écran, une salle aspect visuel Activité plutôt collective
Formes	Carré, page, papier images fixes un seul dessin par page	Grandeur de l'écran, son images animées dessins nombreux
Narration	Par le texte (même s'il est lu par le maître...) Possibilité de prendre l'histoire à n'importe quelle page, de relire les passages qu'on aime	Par le narrateur (voix off), par les personnages et dialogues obligation de suivre le déroulement du film à l'écran sans arrêt possible



1.2 / La référence au livre

L'adaptation des *Trois Brigands* est d'autant plus intéressante qu'elle fait directement allusion à sa version illustrée : les scènes qui débütent et qui concluent le film reprennent ainsi avec fidélité la composition des pages du livre. Le traitement par aplat d'encre est identique et dénote volontairement par rapport au style graphique choisi pour le film en lui-même.

Les références à l'ouvrage originel vont même au-delà de cette simple copie. Par un jeu d'ombre portée, le réalisateur a choisi d'enlever toute profondeur à l'image et nous donne ainsi la sensation d'être face à une page plate. Un hibou, à sa grande surprise, s'écrase même sur ce décor qui présente une lune en trompe l'œil !...

Dans ce contexte, la silhouette prend toute son importance : elle devient le contour qui permet de reconnaître de loin et le symbole du passage du livre au film.



UN LIVRE-FILM

activités

1. Comparez les premières scènes du film avec les suivantes. Est-ce que le traitement est identique ? Qu'est-ce qui change dans le décor, dans les personnages ?
2. Reparlez ensuite aux élèves du passage où le hibou percute la lune de plein fouet (à la 41^{ème} minute). Faites-les réagir : pourquoi est-ce drôle ? Qu'est-ce qui crée l'effet de surprise ? Amenez-les alors à comparer le début du film avec la suite et indiquez-leur le jeu d'ombres et d'aplats. A travers la discussion et un retour sur le livre, faites-leur comprendre les intentions de l'auteur.
3. Extrapolez enfin en leur faisant jouer avec leur ombre et leur silhouette. Faites-leur tracer le contour d'une partie de leur corps ou de la totalité sur de grandes feuilles, et ce, dans différentes positions. Vous pouvez également travailler sur la silhouette d'objets ou de poupées afin de les faire réfléchir sur l'expressivité de ce support graphique.

2/ L'HISTOIRE, LE TEMPS, LES LIEUX



2.1 / L'histoire

Le scénario du film est fidèle à l'histoire du livre : on y suit la rédemption de trois brigands suite à leur rencontre avec la jeune Tiffany. Touchés par sa gentillesse, ils n'hésitent pas à dépenser leur fabuleux trésor pour l'aider. A cette trame principale, le film ajoute toutefois deux intrigues parallèles : celle d'orphelins en prise avec la Tante, une terrifiante directrice ; celle d'un gendarme rêveur qui passe son temps à verbaliser les animaux de la forêt. L'ensemble permet d'étoffer l'univers et surtout le caractère et le passé des personnages principaux. Il développe aussi le thème principal du livre : la solitude.

Qu'il s'agisse des brigands, de Tiffany ou de la Tante, tous sont seuls au début du film. Et face à l'isolement, l'abandon ou l'incompréhension, chacun réagit à sa façon. Les trois brigands pillent les diligences, sans réfléchir ; Tiffany s'invente une famille indienne par le biais de son imaginaire ; la Tante refoule son aigreur sur les orphelins qu'elle contraint à fabriquer des sucreries. Et ce n'est qu'en se rencontrant que les brigands et la petite fille parviendront à combler le vide de leur solitude.

activités

LE PLAN DE L'HISTOIRE

1. Commencez par faire réagir les élèves sur le film, les moments qu'ils ont préférés, ceux qu'ils n'ont pas aimés. Faites-leur ensuite reformuler les grandes étapes de l'histoire et les personnages que l'on suit. Montrez-leur ainsi que l'histoire se construit sur trois intrigues parallèles.
2. Représentez les grandes étapes de l'histoire par un dessin symbolique (l'attaque de la diligence, le lit où dort Tiffany dans la grotte, la forêt dans laquelle erre le gendarme...). Puis à partir de l'ensemble des dessins, composez une grande carte : ce sera le plan de l'histoire.
3. En prenant appui sur ce plan, faites reformuler aux élèves ce qui se passe dans chaque dessin en évoquant la succession et/ou la simultanéité des événements, en les faisant passer d'un dessin à l'autre. Ils pourront ainsi retrouver la trame du film ou, encore mieux, en créer de nouvelles !

2.2 / Le temps

Les Trois Brigands se situe à une époque incertaine, composée d'éléments empruntés à différentes époques. La tenue des brigands, leur armement ou l'évocation des châteaux renvoient à un Moyen-âge finissant. L'orphelinat et sa machine à fabriquer des bonbons évoquent davantage le XIX^{ème} siècle industriel. Le gendarme, enfin, est une sorte de lien entre passé et présent : moderne par son costume, il est intemporel par sa fonction. Et si le mélange opère, c'est par la force du conte, seul genre littéraire capable d'un tel amalgame.

Pour autant, le récit garde une structure chronologique rigoureuse : l'histoire voit ainsi la succession de trois nuits, toutes ponctuées par une intervention du narrateur. On est certes dans une logique inversée (on suit les nuits, moment de l'activité des brigands, plutôt que les jours), mais le déroulement de l'histoire reste linéaire.

JOUR ET NUIT

activités

1. Discutez avec les enfants de l'époque où se passe le film : de nos jours ? Dans le passé ? Habite-t-on encore des châteaux ou des grottes aujourd'hui ? En essayant ainsi de montrer que le film mélange les époques.
2. Abordez ensuite la chronologie et l'écoulement du temps dans l'histoire. En combien de jours se déroule-t-elle ? Qu'est-ce qui permet de dire qu'on est passé d'une journée à une autre ?
3. En vous appuyant sur des images ou en faisant dessiner les enfants, différenciez dans le film ce qui se passe la nuit de ce qui se passe le jour. Quels personnages voit-on la nuit ? Et le jour, que font-ils ? Quel serait leur emploi du temps ?...



2.3 / Les lieux : 1 - La forêt

La forêt, élément symbolique récurrent des contes, revêt une importance particulière dans le film. C'est un lieu de transition autant que de passage, un lieu incertain, dangereux. Les brigands y ont élu refuge, ils y officient la nuit, mêlant leurs silhouettes aux ombres inquiétantes des arbres tortueux. C'est un lieu d'aventures et d'épreuves. Certains en sortent grandis, comme les valeureux orphelins qui s'y affranchissent du joug de l'horrible Tante. C'est aussi un lieu effrayant pour qui n'y a pas sa place, comme le vérifiera à ses dépens le pleutre cocher à face de crapaud. La forêt, enfin, est un lieu de liberté. Le jour, les animaux y vivent en harmonie. Le gendarme y semble décalé, voulant faire régner l'ordre dans un endroit où les lois humaines n'ont pas cours. Il s'y perd même, pensant, lorsqu'une licorne passe tranquillement devant lui, que son imagination étriquée lui joue des tours.



IL FAUT TROIS ARBRES POUR FAIRE UNE FORÊT

activités

Matériel nécessaire : Papier, feutres vert et marron clair, pinceaux, peinture noire, paire de ciseaux, colle.

Faites dessiner à chacun un arbre comme on le ferait normalement, au feutre par exemple, en utilisant du marron pour le tronc et du vert pour le feuillage. Puis demandez-leur de peindre un arbre à la manière de Tomi Ungerer, en utilisant de préférence une couleur sombre. Composez ensuite 2 forêts à l'aide de ces 2 types d'arbres découpés.

Commentez l'effet obtenu et les différences graphiques.

2.4 / Les lieux : 2 - La caverne des brigands

Inaccessible au commun des mortels, la caverne est un lieu bien caché. De l'extérieur, ce n'est qu'un gros rocher dominant la forêt et surmonté de minuscules échelles tenues par quelques bouts de ficelle. A l'intérieur, c'est un dédale de petites pièces fonctionnelles, un antre que l'on découvre à la manière d'une maison de poupées. Tiffany, dès son arrivée, y accomplira deux actions symboliques. En peinturlurant les pièces de dessins et de couleurs vives, elle attendrira le cœur des brigands par sa présence à la fois enfantine et féminine. En ouvrant les volets, elle chassera l'obscurité de la grotte et la transformera en une demeure vivante et ouverte sur le monde, jusqu'à ce que cette famille reconstituée ne décide, forte de ses nouveaux membres, de s'installer dans l'orphelinat.

CACHE-CACHETTE

activités

Qu'est-ce qu'une cachette ? Quels animaux vivent dans des terriers, des galeries, sous terre ? (Lombric, Lapin, Renard...)

Faire le rapprochement avec l'habitat préhistorique de nos ancêtres : grotte de Lascaux, Chauvet... et leurs peintures...



2.5 / Les lieux : 3 - L'orphelinat

C'est sur les murs de cet effroyable endroit, hauts comme ceux d'une prison, que l'on trouve son unique couleur vive : un rouge chaud, agressif et sanglant. L'organisation de ce petit univers est sans équivoque : à l'extérieur, des champs de betterave à sucre à perte de vue, ternes, sales ; à l'intérieur de l'enceinte, une cour décorée de statues livides, figées dans des poses d'effroi. La Tante y réunit ses petits ouvriers pour les soumettre. Vient ensuite, au rez-de-chaussée, le dortoir, où s'entassent les orphelins. Au sous sol, la fabrique, machinerie monstrueuse que les enfants sont chargés, en guise de punition, de réparer et d'entretenir. La tuyauterie court à travers le bâtiment, comme des veines, pour parvenir jusqu'en haut de la tour, demeure imprenable de la Tante. Là, seule, cette dernière commande à loisir gâteaux et confiseries pour s'adonner en cachette à son péché de gourmandise. La métaphore du camp de travail est très présente : le sifflet qui sonne l'heure de réunion, le regroupement des enfants prisonniers dans la cour, et, enfin, la cheminée qui crache la fumée noirâtre du sucre brûlé, métaphore de la pollution.

Pourquoi les enfants sont-ils malheureux,

pâles, en haillons ?

Faites le parallèle avec la situation de Tiffany

et des brigands. Est-elle plus heureuse avec eux ? Pourquoi ?

activités

3/ LES PERSONNAGES

3.1 / Les brigands

Personnages principaux de l'histoire, les trois brigands fonctionnent comme un ensemble : ils ne se séparent jamais et effectuent leurs attaques en groupe, suivant un rituel précis. A ce titre, ils forment une sorte de Trinité : un seul être en trois corps. Nous avons ainsi un bougon (Rappiat), un gourmand (Grigou) et un gentil attendrissant (Filou). En comparaison du livre, ils sont plus différenciés et individualisés : leurs voix, leur bouches, l'emplacement du fil sur leur chapeau, leurs caractères s'ajoutent à leur armement.

Leur évolution n'en reste pourtant pas moins identique à celle de l'œuvre de Tomi Ungerer. De sombres voleurs, masqués, semblables à la nuit, vont devenir de gentils brigands et perdre leur côté obscur au profit des couleurs chatoyantes de Tiffany. Toute la portée du conte est là : les méchants ne seront pas punis car ils peuvent changer.

LES TROIS BRIGANDS

activités

1. Evoquez avec les élèves leur ressenti sur les brigands. Font-ils peur ? Sont-ils méchants ? Pour quelles raisons ? Comparez le début et la fin du film. Est-ce que les brigands sont restés les mêmes ? Qu'est-ce qui se modifie en eux et pourquoi ?

2. Travaillez ensuite sur les éléments de différenciation des brigands. Combien sont-ils exactement ? A quels éléments physiques, psychologiques et graphiques les reconnaît-on ? Quel est leur brigand préféré ?

3. En partant d'un dessin commun à tous et en vous aidant d'un catalogue et de matières à découper (bouts de laines, chute de tissus, feuilles de couleurs...), aidez-les à imaginer et à composer un brigand. Ils pourront ensuite lui donner un nom et inventer une petite histoire.



3.2/ La petite fille, Tiffany

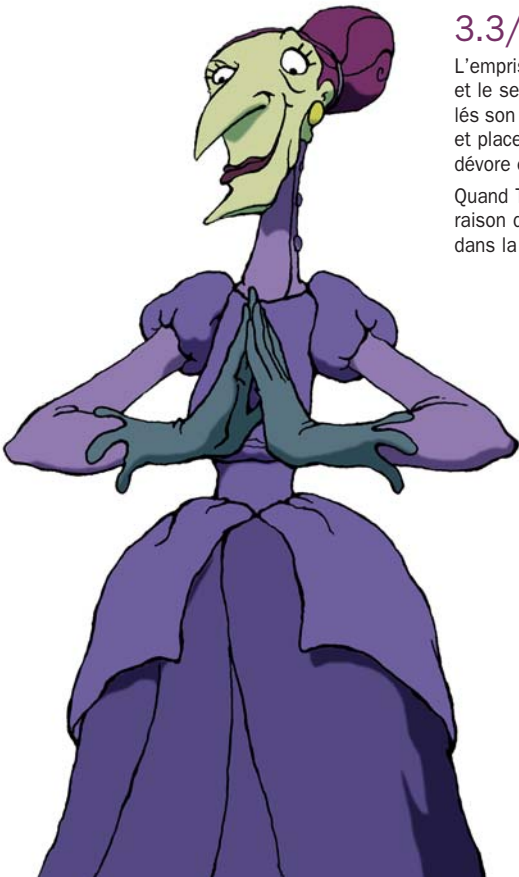
Tiffany est celle par qui tout arrive, le personnage principal auquel le spectateur s'identifie. Volontaire et intrépide, elle n'en reste pas moins un enfant qui comble sa solitude d'orpheline par la présence de sa poupée. Le hasard la place sur le chemin des trois brigands qui, faute d'or, trouvent en elle leur plus grand trésor. Sa force est son imagination ; c'est elle qui lui permet de supporter les épreuves du sort, comme lorsqu'elle décide de lire une histoire à sa poupée alors même qu'elle se trouve enfermée dans une calèche, en route pour l'orphelinat. C'est aussi son imagination qui lui permet de se tirer d'affaire lorsque les brigands attaquent l'attelage. Elle s'invente une famille, se découvre un père riche et emmène dans ses rêves les brigands attendris.



activités

POUR MIEUX CONNAÎTRE TIFFANY

Pourquoi l'emmène-t-on au début du film? Qu'est-ce qu'une orpheline? Est-elle vraiment seule? Comme le narrateur aux spectateurs, Tiffany raconte une histoire à sa poupée. Pourquoi et comment décide-t-elle de convaincre les brigands de l'emmener? Comment fait-elle pour changer leur vie?



3.3/ La Tante

L'emprise que possède la Tante sur les orphelins repose sur plusieurs choses : la menace, l'intimidation, le chantage et le secret. Elle fait passer ses méthodes de marâtre pour des preuves d'affection et lance aux enfants déboussolés son credo "pas de betteraves, pas d'amour". Elle se garde bien de révéler aux enfants la raison de leur dur labeur et place à l'abri de toute convoitise le produit de sa monstrueuse machinerie : les confiseries et les gâteaux qu'elle dévore en cachette!

Quand Tiffany parvient jusqu'en haut de la tour et découvre son secret, le système s'écroule et la Tante perd toute raison d'être. Elle n'a alors plus d'autre alternative que de disparaître en fusionnant avec sa création, en plongeant dans la cuve et en se transformant en gâteau.

activités

POUR MIEUX CONNAÎTRE LA TANTE

Pourquoi est-elle si méchante? Aime-t-elle vraiment les orphelins? Pourquoi fait-elle penser à une sorcière? Est-ce sa voix? Son apparence? Quelle phrase répète-t-elle souvent?

1. Dictée à l'adulte : Les élèves dictent à l'enseignant les différents ingrédients nécessaires à la confection d'un gâteau.

2. Recette du gâteau au yaourt : 1 pot de yaourt, 2 œufs, 2 pots de sucre, 1 sachet de levure, 3 pots de farine, 3/4 pot d'huile.

Mélanger les ingrédients, verser dans un moule beurré et fariné et enfourner à thermostat moyen pendant une demi-heure. Déguster

3. Construction de volume : Construire une pièce montée à partir de matériaux de récupération : cartons, emballages. Chaque élément sera d'abord peint et décoré par les enfants puis assemblé et collé par l'enseignant. Les inviter à associer un goût aux couleurs qu'ils auront choisies.

3.4/ Les personnages secondaires

Le gendarme

Représentant de l'autorité dépassé par les événements, obsédé par le respect des lois, il est incapable de verbaliser. Cependant, il est à l'origine de deux événements clés de l'histoire. Au début du film, c'est par sa faute que Tiffany est emmenée de force à l'orphelinat. A la fin, c'est grâce à lui que les orphelins parviennent à racheter l'orphelinat.

Le cocher

Créature stupide aux ordres de la Tante, crapaud servile et besogneux martyrisé par sa maîtresse, il est le premier à la dévorer lorsque celle-ci se transforme en un appétissant gâteau.

Nicolas et Grégory

Toujours en retard, toujours punis, souffre-douleur de la Tante, ces deux orphelins deviennent malgré eux le grain de sable dans les rouages de l'infamale machine. Après avoir découvert le pot aux roses, ils décident de s'enfuir. La Tante les laisse partir, persuadée qu'ils ne pourront pas survivre dans la forêt. Mais les inséparables amis s'émancipent, rencontrent Tiffany et reviennent finalement pour mettre un terme au règne de la mégère.

Les orphelins

Leurs couleurs sont ternes, pareilles à celles des betteraves qu'ils ramassent à longueur de journée. Tristes et soumis sous les ordres de la Tante, ils redeviendront de joyeux enfants à l'arrivée des trois brigands et de Tiffany. Après s'être empiifrés de gâteaux et de sucrerie, après s'être livrés à une énorme bataille de tarte à la crème, ils se débarrasseront de tous ces mauvais souvenirs et transformeront leur ancienne prison en un refuge bienheureux.

RESSOURCES

Muybridge : Eadward Muybridge de Paul Hill, Phaidon
<http://www.univie.ac.at/cga/art/science.html>

Tomï Ungerer :
www.ecoledesloisirs.fr
www.tomï-ungerer.com

les livres **LES TROIS BRIGANDS** sont disponibles aux éditions



l'école des loisirs



Pour toute information sur le film, sa programmation et les modalités pour organiser une projection scolaire, merci de vous mettre en relation avec la salle de cinéma la plus proche de votre établissement.

Retrouvez aussi **LES TROIS BRIGANDS** sur www.gebekafilms.com

Gebeka Films

13 avenue Berthelot 69007 Lyon
Tel 04 72 71 62 27
info@gebekafilms.com



Les textes ont été rédigés par Thomas Secaz et Jean-Christophe Deveney

