

Dossier pédagogique

NOCTURNA, LA NUIT MAGIQUE

Adrià García et Victor Maldonado



Ce document a pour but d'aider les enseignants à animer des discussions avec leurs élèves sur le film. Nous proposons des entrées thématiques, accompagnées de questions qui permettent de déclencher les échanges et à relever des éléments précis.

Dossier réalisé par Sonsoles Martín Yañez
22ème FESTIVAL CINESPAÑA TOULOUSE 29 Sept - 8 Oct 2017
scolaires@cinespagnol.com / www.cinespagnol.com

DOSSIER PROFESSEUR

NOCTURNA, LA NUIT MAGIQUE

Réal. Adrià Garcíà et Victor Maldonado // Espagne // 2007 // 1h20 // **Prod.** Anima-kids Productions, Filmax Entertainment, Castelao Production, Bren Entertainment // **Distr.** GEBEKA



Qu'est-ce qui rend la nuit si mystérieuse ? Pourquoi se réveille-t-on la bouche sèche et les cheveux en bataille ? Et que devient notre deuxième chaussette ? Se pourrait-il qu'il y ait quelqu'un, quelque part, qui s'assure du bon déroulement de la nuit ? C'est ce que Tim découvre bientôt... Une fable moderne, entre Tim Burton et Hayao Miyazaki, pour surmonter sa peur du noir.

Goya du Meilleur film d'animation en 2007

1. LES OBJETS COMME PARTIE DU RÉCIT.

Quels objets sont importants dans le récit? Pourquoi?

A l'heure d'écrire un scénario puis après le mettre en images, le réalisateur peut utiliser différents outils qui aident à la construction du film. L'utilisation des objets comme symboles pour nous envoyer un message ou comme éléments déclencheurs d'une action est très habituel dans le cinéma. La présence de certains objets facilite la compréhension de l'histoire, cet outil est donc très présent dans le cinéma pour enfants.

Le ballon rouge :

Ce ballon rouge est utilisé comme symbole qui va aider à la transmission d'un message aux spectateurs et déclenche également toute l'aventure de Tim.

Au début du film, Tim veut jouer avec les autres enfants mais par erreur il envoie le ballon à la cave. Il n'ose pas aller le récupérer car il a peur de l'obscurité. A la fin du film, Tim a dépassé sa peur, il va donc chercher le ballon à la cave pour jouer avec les autres enfants.

Le ballon sert de liaison entre le début et la fin du film et représente l'évolution de Tim.

La poignée :

La poignée est un élément clé dans le récit car c'est suite à sa disparition que Tim va découvrir Nocturna. Les scénaristes utilisent très souvent des outils comme celui-là pour déclencher des actions.

Toutes les nuits Tim s'approche de la fenêtre pour voir son étoile, Adhara, avant de dormir. Pour ouvrir cette fenêtre, il utilise une poignée sous son oreiller. Le jour où perd le ballon un enfant veut se venger de lui en lui enlevant la poignée. Suite à ça, Tim monte sur le toit pour voir son étoile et il tombe sur Chatman.

Décrivez la scène finale. Pourquoi le film finit ainsi?



La scène finale du film met en évidence le chemin parcouru par Tim.

Après avoir vaincu l'obscurité, il récupère le ballon de la cave afin de jouer avec les autres enfants. A travers cette scène nous comprenons le message que le réalisateur veut nous envoyer :
il faut vaincre ses peurs pour avancer.

2. LE RÉCIT INITIATIQUE.

Tim évolue-t-il au cours du film ? A quel moment précisément ? Que va-t-il apprendre toute au long son aventure ?

Le film est construit sous la forme de récit initiatique où Tim évolue grâce à différentes situations qu'il doit affronter. Afin de retrouver son étoile, Adhara, il commence une aventure avec Tombery et Chatman. Nocturna est le lieu de passage, d'épreuve et de dépassement de soi. Vu que la plus grande peur de Tim est l'obscurité cela semble évident que ça soit pendant la nuit qu'il doit dépasser ses limites.

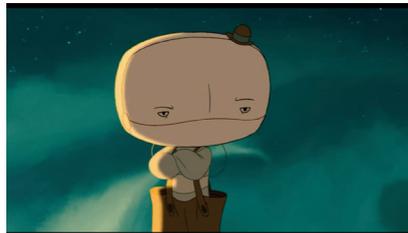
La séquence où l'enfant affronte l'obscurité est représentative de l'idée d'apprentissage et d'évolution. Tim doit dépasser sa peur s'il ne veut pas que toutes les étoiles s'éteignent.

« Je n'ai plus peur. Tu n'existes pas », Tim.



3. LES PERSONNAGES.

Quand les réalisateurs présentent les personnages, ils doivent montrer aux spectateurs le caractère de chacun pour qu'ils comprennent bien l'histoire. Selon les photographies suivantes, est-ce que vous pensez que les réalisateurs montrent bien la personnalité de chacun ?



Moka et M.Pi nous montrent un caractère méchant et coquin. Alors que Chatman et Tobermory montrent clairement leur gentillesse.

Comment évolue la relation entre les personnages ?

La naissance de l'amitié entre les différents personnages va leur permettre de gravir des étapes et chacun va apprendre de l'autre. Chatman connaît très bien Nocturna, Tim est spécialiste des étoiles et Tombemory est toujours prêt à protéger l'enfant.

Au début de l'aventure Chatman veut juste que Tim s'endorme pour finir son travail. Il lui explique le fonctionnement de Nocturna et le fait que chaque enfant a un chat qui veille sur lui. Dans le cas de Tim, c'est Tobermory. A propos de ça Chatman dit : « Un chat quasi comateux et un môme insomniaque, une équipe de choc ».

Plus tard dans le film le berger de chats dit à Tim : « On fait une super équipe ».

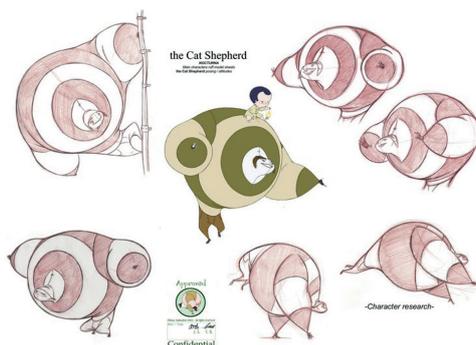
Quand Tim sauve la vie de Chatman, lui dit : « C'est normal. On est une équipe ».

4. L'ANIMATION, FEUILLETOSCOPE.

Tous les personnages de NOCTURNA sont conçus d'abord en papier par leurs créateurs. Pour que les personnages bougent il faut dessiner les gestes de chacun.

Nous vous proposons de découper Tim dans la feuille annexe et de créer votre propre feuilletoscope.

Un feuilletoscope, en anglais *flip book*, est un petit livret de dessins ou de photographies qui représentent un personnage ou un animal en mouvement, dont les gestes sont décomposés chronologiquement, et qui, feuilleté rapidement, donne à l'œil l'illusion que le sujet représenté est en mouvement, illusion optique provoquée par la persistance rétinienne et l'effet phi.



5. TRAVAIL DE CRÉATION.

Regardez les deux affiches qui ont été créés pour le film. Après avoir vu le film, dessinez votre propre affiche.

