



31^e FESTIVAL DES
3 Continents
 NANTES, DU 24 NOVEMBRE AU 1^{ER} DÉCEMBRE 2009

Le petit chat curieux Tsuneo Goda (Komaneko)

Document pédagogique

Conçu et réalisé par Guillaume Mainguet,
 Moridja Kitenge Banza et Ismaël Marionneau
 Texte pistes pédagogiques par Nicolas Thévenin
 Proposé par l'équipe Continent J



Synopsis du film	p3
Biographie du réalisateur	p3
Propos du réalisateur	p4
Avis Continent J	p5
Pistes pédagogiques	p6



Tsuneo Goda

Komaneko

Fiche technique

Japon • 2006 • couleur • 60' • sans parole • 35mm

dessins originaux scénario et réalisation Tsuneo GODA

animateur stopmotion Hirokazu MINEGISHI, Tokiko OHMUKAI, Mina NOHARA

marionnettes Yoshiko ABIKO

intervalles Takashi KOMAE

direction artistique Shinji YABE (LOCUST)

photo Masafumi NAGASAKA / Hiroshi FUKUMI

musique Aikamachi + Nagie

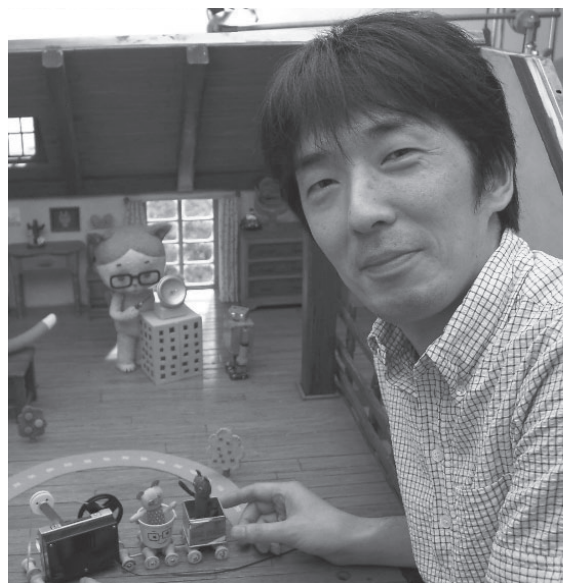
Synopsis

Dans la charmante maison de Grand-papa, la vie s'écoule paisiblement au rythme des saisons. Komaneko, la petite chatte, ne manque ni d'idées, ni d'amis pour occuper ses jour-

nées. Mais quelquefois, d'étranges créatures viennent perturber le cours tranquille de l'existence... Heureusement, Komaneko et ses amis trouvent toujours une bonne solution.

Biographie

Tsuneo Goda a commencé sa carrière en réalisant des publicités pour la télévision. C'est en développant le personnage de DOMO, la mascotte de la chaîne de télévision japonaise NHK qu'il découvre sa passion pour l'animation. Ce personnage est repris dans le monde entier à partir de 2007 sur les ondes de NICKELODEON TV et récompensé au Festival d'Annecy. Il est également illustrateur de livres. En 2003, il crée son propre studio de production Dwarf inc.



Propos du réalisateur

Propos recueillis dans le dossier de presse du film

« À l'origine, Le Petit Chat curieux - Komaneko était un événement visant à présenter la technique du "stop-motion" ou image par image lors d'une exposition en 2003 au sein du Tokyo Metropolitan Museum. Nous avons recréé un studio de tournage pour nous permettre de filmer en direct. Le concept partait de l'idée d'une mise en abyme, c'est-à-dire que les visiteurs nous voyaient filmer en "stop-motion" le personnage de notre histoire (une chatte en l'occurrence) réalisant son propre film d'animation en "stop-motion.»

De cette façon, le court métrage Le Premier Pas a vu le jour, des producteurs ont été séduits et nous ont suggéré de faire un long-métrage pour le cinéma. Après dix mois de production, le film a pu sortir en salles et l'imagerie Komaneko s'est rapidement développée sur le marché japonais : poupées, carnets de notes, jeux pour console portable, breloques, stickers...

Faire des choses avec ses mains, c'est exprimer sa personnalité, montrer comment on est véritablement. Koma fabrique des marionnettes et elle y met tellement de passion, que ses poupées s'animent et deviennent presque aussitôt ses amies. Nous avons fait ce film avec la même passion...

Les animateurs quant à eux, ont travaillé avec une minutie extrême, préparant par exemple plusieurs paupières qui permettent de modifier les expressions. Nous sommes parvenus, me semble-t-il, à retranscrire des sentiments relativement complexes et pas seulement la tristesse ou le bonheur.

Ce film est muet... Au début, j'avais écrit un story-board avec des dialogues, mais la productrice ne reconnaissait pas Komaneko, nous avons donc décidé de faire un film sans parole et trouvé un enfant pour retranscrire les onomatopées émises par Koma !

L'animation de marionnettes dégage une douceur très adaptée aux tout-petits, proche de leur "doudou." Nous avons aussi rythmé le film par de simples dessins animés, ce qui permet de capter à nouveau l'attention, surtout chez les plus jeunes. Tous les décors ont été faits à la main en miniature... Comme l'histoire se déroule sur plusieurs semaines, nous devons montrer les changements de saison, de météo (la pluie, la neige), de luminosité (en plein air, dans la maison)... Ce qui n'est pas si simple. Nous avons beaucoup appris, comme Koma dans le court métrage De vrais amis .»



Avis Continent J

Un crayon et une caméra à la main, Komaneko, chat curieux et inventif prépare son premier film... À la façon d'un marionnettiste, il dessine chez lui les costumes, fabrique les décors et ses personnages, règle l'éclairage, et tourne quelques plans, avec plus ou moins de difficulté. En fait, Komaneko dévoile au spectateur les secrets techniques de sa propre existence à l'écran : il s'apprête à réaliser un film en « stop-motion ».

Le premier intérêt de ce petit bijou de l'animation est cette double narration, mise en abîme du film dans le film pour bambins. Qu'il soit le personnage principal du film ou une simple marionnette en carton, Komaneko est dans les yeux du parent ou de l'enfant un compagnon attachant, sensible et drôle, digne du charisme d'un véritable héros.

Le deuxième intérêt du film est son extrême précision au niveau de l'animation ; expres-

sions, décors, tous les ingrédients de l'identification au personnage sont réunis pour permettre aux plus jeunes spectateurs de passer un très agréable moment. La qualité de l'animation est soulignée par une bande sonore dynamique dont une remarquable bande originale, aux couleurs jazz, pop et blues.

Si ce jeune héros connaît des journées somme toute banales, faite du doux rythme de la maison familiale et de quelques balades en forêts, son parcours singulier d'apprenti cinéaste révèle les grands événements des petits riens du quotidien.

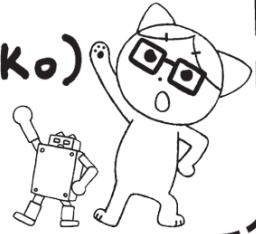
Un vrai bon premier moment de cinéma pour les tout-petits, une indéniable découverte agréable pour tous les autres spectateurs.

Moridja Kitenge Banza

Guillaume Mainguet Commission Continent J

Le Petit Chat curieux (Komaneko)

Un film de Tsuneo Goda



Pistes pédagogiques

Education à l'image

Comme soucieux d'une véritable visée pédagogique, *Komaneko* amorce les aventures du personnage éponyme, une petite chatte intrépide et inventive, par une mise en abîme : un film dans le film. C'est en effet tout le processus de fabrication d'un film d'animation qui est rendu transparent et décliné étape par étape, par l'intermédiaire des mises en scène minimalistes inventées par Komaneko : élaboration de personnages (poupées) depuis des modèles dessinés, construction d'un décor (à plat et en volumes) pour l'arrière-plan, prises de vue image par image (stop motion), et même les aléas d'un tournage (lorsqu'une mouche vient parasiter le déroulement des opérations). Komaneko, ensuite spectatrice de ses propres réalisations sur grand écran, ne voit finalement sa maîtrise de la fiction dépassée que lorsque les créatures qu'elle a créées se révèlent douées de leur propre mobilité et s'animent lors de son sommeil.

Le cinéma est donc décrit comme un artisanat, une activité besogneuse et transmissible (le père de Komaneko est également scénariste ou cinéaste, et assidu à l'écriture) mais aussi comme impliquant une faculté à observer le monde et son agencement. C'est ce que doivent apprendre Komaneko et son ami Radi-bo lorsqu'ils tentent de saisir la nature avec leur caméra : filmer, c'est accepter d'influer sur ce qui est enregistré, mais aussi

jouer avec ces dérèglements. Le film prend par ailleurs à sa charge cette réflexion sur la création, humble et sensée, en ayant recours à des techniques d'animation élémentaires, auxquelles il confère une tournure très moderne, grâce à une grande fluidité de mouvements et de déplacements.

Le mélange de simplicité et d'ouverture se retrouve dans la plupart des travaux de Tsuneo Goda, réalisateur de *Komaneko*, et notamment dans sa conception antérieure du personnage de Domo-kun, figure très expressive du monstre gentil, mais également symbole du développement croissant de l'imagerie et du merchandising de la culture japonaise « kawai ». Domo-kun, tout comme *Komaneko* (ou encore Hello Kitty), sont en effet les vecteurs d'un rapport émerveillé et diffus au monde.

Initiations

Komaneko, petite chatte humanisée dont la seule expression orale est le miaulement (en dehors de ces borborygmes que les variations font exister en tant que langage à part entière, les dialogues n'existent pas) fait aussi l'apprentissage des relations sociales et du rapport aux autres. Ainsi le film traduit une somme d'expériences, qui conduisent le personnage éponyme à faire naître des amitiés, en dépassant des appréhensions initiales. Une nouvelle fois, le rapport à la technique, à



La manipulation d'objets et à leur réparation, plus largement aux savoir-faire manuels appliqués à l'invention d'histoires, conduisent Komaneko et Radi-bo à mettre en chantier un plateau de tournage épique, en dépit de la divergence de leurs centres d'intérêt (les poupées bricolées de Komaneko face au robot futuriste de Radi-bo). Le film joue aussi, à ce titre, de l'imitation entre les activités des parents et de celles des enfants, le père de Radi-bo s'attelant pendant ce temps à remettre en état un vieux poste de radio. Mais c'est dans le dernier épisode, qui est aussi le plus long et le plus réussi graphique-

ment, que se déploie nettement une gamme d'émotions et de bouleversements nés de la rencontre avec l'altérité. Komaneko, effrayée par une sorte de yeti des bois, surmonte rapidement sa peur pour tenter de nouer contact avec la créature, qui s'avère être un enfant-chien déguisé, avant qu'ils ne se trouvent tout deux en face d'un véritable monstre. Le régime des représentations de l'enfance est donc convoqué dans certains de ses fondements (la peur et le courage, la fabulation, la différence, le jeu des apparences et de la vérité) dans un élan qui excède la destination à un (très) jeune public.

Thématiques du film

- La fabrication d'un film d'animation mise en abîme.
- La création artistique et ses implications.
- L'apprentissage de la collaboration.
- La nécessité d'aller vers l'Autre.

Tout sur le film

<http://www.gebekafilms.com/gebeka.php>



Continent J et le Festival des 3 Continents remercient pour leur soutien à ce programme le Conseil Général de Loire-Atlantique, la Ville de Nantes et le Conseil Régional des Pays de la Loire, ainsi que pour leur collaboration l'association Bul'Ciné, l'association Makiz'art, l'IUFM de Nantes, le CRDP des Pays de la Loire, l'Inspection académique de Loire-Atlantique, le Muséum d'Histoire Naturelle de Nantes et la Maison des Citoyens du Monde de Nantes.



Les 3 Continents
NANTES

7 rue de l'Héronnière -BP 43302
44033 Nantes cedex 1
www.3continents.com

Responsable des actions pédagogiques: Guillaume Mainguet
guillaume.mainguet@3continents.com
02 40 69 90 38