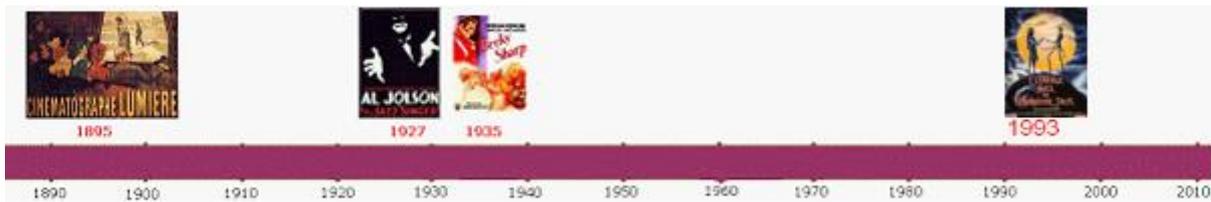


L'étrange Noël de Monsieur Jack – Henri Selik – 1993



États-Unis, 1993.

Titre original : *Nightmare Before Christmas.*

Idée originale et personnages : Tim Burton.

Adaptation : Michael Mc Dowell.

Réalisation : Henry Selick.

Scénario : Caroline Thompson.

Paroles et musique originale : Danny Elfman.

Décors : Deane Taylor.

Supervision du storyboard : Joseph Ranft.

Supervision de l'animation : Eric Leighton.

Supervision des armatures : Thomas St-Amand.

Supervision de la fabrication des personnages : Bonita De Carlo.

Supervision de la fabrication des moules : John Reed.

Supervision de la construction des décors : Bo Henry.

Supervision de l'atelier de maquettes : Mitch Romanuski.

Directeur de la photographie : Peter Kozachick.

Montage : Stan Webb.

Adaptation française : Philippe Videcoq, Georges Costa.

Voix françaises, voix américaines : Jack Skellington (Olivier Constantin, Chris Sarandon), Sally (Dorothee Gemma, Catherine O'Hara), Oogie Boogie (Richard Darbois, Ken Page), le Maire (Danie Iberetta, Glenn Shadix), Le Savant fou (Bernard Tiphaine, William Hickey), Am (Michel Costa, Paul Reubens), Stram (Céline Monsarrat, Catherine O'Hara), Gram (Bertrand Liebert, Danny Elfman), le Père Noël (Henri Poirier).

Production : Tim Burton, Denise Di Novi.

Coproduction : Kathleen Gavin.

Distribution : Walt Disney.

Sortie française : décembre 1994.



L'histoire :

« *L'Étrange Noël* raconte l'histoire de Jack Skellington : c'est le "Roi des citrouilles" de *Halloween Ville* », résume Tim Burton. L'histoire commence comme une comédie musicale. Les habitants de Halloween viennent de célébrer leur fête annuelle. Mais Jack, le héros du jour, se sent seul et mélancolique. Suivi de son chien, Zéro, il erre par cimetièrre et forêt. Pendant que l'étrange créature féminine conçue par le docteur Finkenstein, Sally, secrètement amoureuse de Jack, l'épie, bientôt rattrapée par son créateur. Jack, lui, fait une découverte accidentelle : happé dans le tronc creux d'un sapin, il pénètre dans la merveilleuse Christmas Town, colorée, gaie, lumineuse et emplie d'enfants sages. De retour à Halloween, Jack expose son projet aux habitants. Il charge trois chenapans du nom d'Am, Stram et Gram d'enlever celui qu'il nomme le « Perce-Oreilles » et décide de le remplacer la nuit de Noël. Et le docteur Finkenstein, au grand dam de Sally qui craint pour l'avenir de Jack, crée de magnifiques

rennes de traîneau. Après quelques tentatives infructueuses, Am, Stram et Gram livrent le «Perce-Oreilles » à Jack. Le gros Père Noël est envoyé, illico presto, dans les pattes du redoutable Oogie Boogie, cauchemar suprême de Halloween. Et Jack, malgré une tentative de Sally d'empêcher son départ, s'envole à bord de son traîneau pour Christmas Town. Fidèle au rôle qu'il s'est attribué, le brave Jack emplis les bottes et les maisons de Christmas Town des cadeaux concoctés par les habitants de Halloween. Hélas! Ils sont si effrayants que la panique s'empare de la bonne ville. La police, dûment alertée, fait donner la DCA contre le traîneau du « Père Noël ». Et la merveilleuse idée de Jack se volatilise... Pendant ce temps, le Perce-Oreilles subit les pires outrages. Sally, courageusement, tente de le secourir mais tombe à son tour dans les pattes d'Oogie. Jack, qui a repris ses esprits, arrive sur ces entrefaites. Il a pris sa décision. Noël doit avoir lieu avec le vrai Père Noël. Il empêche de justesse le massacre du Perce-Oreilles et de Sally et fait disparaître Oogie Boogie au cours d'un combat homérique. Jack renvoie le Perce-Oreilles au Pays de Noël. Et Sally, enfin libre de ses mouvements, avoue son amour à Jack...

L'étrange Noël de Monsieur Jack est en fait un long poème que Tim Burton écrit dans les années 1980, il travaille alors chez Disney : *Cauchemar avant Noël* :

<http://www.tim-burton.net/films/les-longs-metrages/the-nightmare-before-christmas/>

Le film a été tourné image par image (stop-motion) avec des marionnettes en trois dimensions filmées dans des décors miniatures.

Technique du stop-motion (rappel) : la technique est la même que celle du dessin animé : une scène constituée d'objets est filmée à l'aide d'une caméra dédiée à l'animation pouvant enregistrer un seul photogramme. Entre chaque prise de vue, les objets de la scène sont légèrement déplacés. Lors de la restitution à la vitesse standard européenne de 24-25 images par seconde, ou 30 images par seconde aux États-Unis, l'illusion est donnée de mouvements faits par ces objets pourtant immobiles.

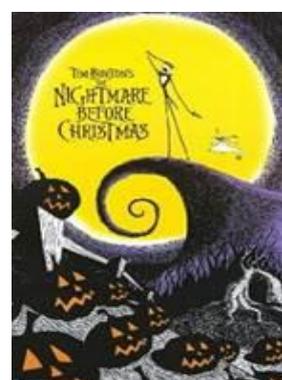
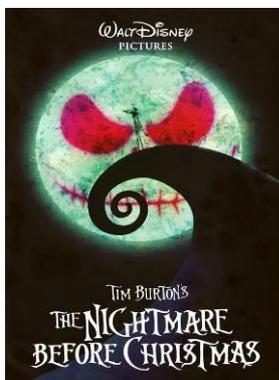
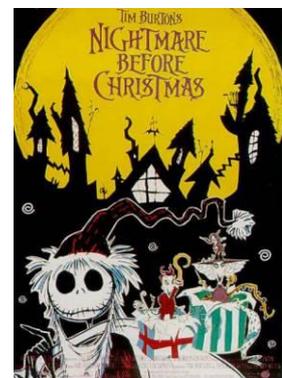
On trouve dans les œuvres de Tim Burton des thèmes récurrents :

- Amour du récit noir et de l'esthétique gothique
- Influence de l'expressionnisme allemand
- Fascination pour les monstres mythiques
- Héros solitaires et incompris
- Remise en question de l'American Way of Life (obésité, identité...)
- Des mondes qui s'opposent...

Avant la projection :
Les affiches



<http://www.enfants-de-cinema.com/2011/telecharger/affiches/etrange-affiche.pdf>



-Demander aux élèves de repérer les éléments communs à toutes les affiches : la lune, le fond noir, les éléments caractéristiques d'Halloween, citrouilles, squelettes, chauves-souris, maison hantée... Essayer de repérer le ou les personnages que l'on retrouve sur chacune des affiches. Evoquer l'atmosphère du film et en déduire à quel genre il appartient.

-Comparer les écrits, titre en français, titre en anglais. Donner la traduction du titre anglais, « Cauchemar avant Noël » et tenter de mettre les deux en relation, qu'est-ce qui peut justifier cette traduction ?

-S'intéresser à la typographie des titres : que peut-elle suggérer ??



Choisir des mots en rapport avec le film, dresser une liste et les écrire en utilisant ou en inventant d'autres caractères typographiques (polices de l'ordinateur).

-Introduire le film en faisant des recherches sur l'origine d'Halloween, les traditions, la légende de Jack O'Lantern, le Père Noël, le mythe du double...

Lien vers le site de Tim Burton consacré au film :

<http://www.tim-burton.net/films/les-longs-metrages/the-nightmare-before-christmas/>

Après la projection :

- Deux mondes opposés :

Selon le niveau des élèves, on s'attachera à mettre en parallèle les deux mondes qui se font face en les confrontant (sources : http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/cinema/?page_id=498):

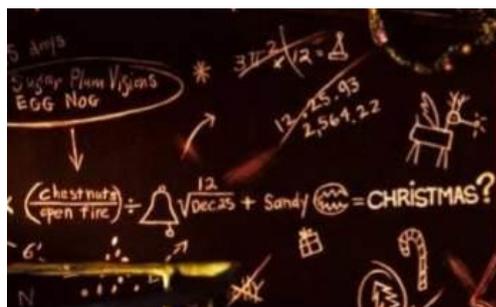
- d'un point de vue descriptif :

Noël	Halloween
Un monde « parfait » où vivent de « bons » citoyens, aux silhouettes rondes et généreuses.	Un monde « anormal » où vivent les exclus, les démunis, personnages monstrueux, aux intentions maléfiques.
Les symboles : la palette de couleurs (rouge, vert, or), le sapin, les décors de Noël (boules, guirlandes, chaussettes, hotte...), les rennes, les lutins...	Les symboles : l'obscurité, le clair de lune, les citrouilles, les décors (épouvantails, squelettes, cimetière...), les araignées, les chauves-souris..., les fantômes, les sorcières...

- d'un point de vue plastique :

	Le monde d'Halloween	Le monde de Noël
La lumière	sombre, obscur	Lumineux, scintillant
Les couleurs	gris, noir, terne	rouge, vert, blanc
Les personnages	biscornus, rapiécés, disproportionnés	rondouillards, souriants,
L'ambiance	lugubre, angoissante	chaleureuse, joyeuse, conviviale

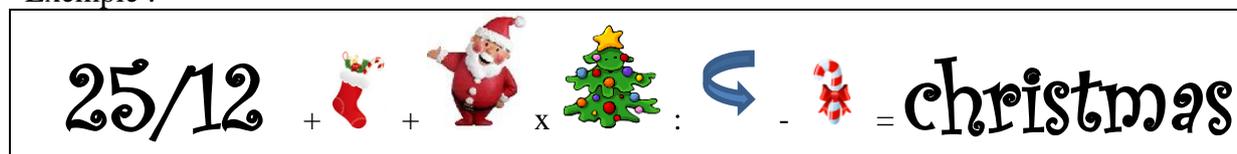
La formule mathématique :



Comme Jack, inventer une formule mathématique pour expliquer Noël. Faire un « brain storming » pour répertorier les propositions des élèves sur ce que leur évoque « Noël » : guirlande, boule, étoile, sapin, Candy cane, jouets, cadeaux, neige...

En utilisant différents caractères (+, =, -, x, /, \leftarrow , \rightarrow , ...) et le dessin des éléments relatifs à Noël, construire la formule :

Exemple :



Jouer avec la typographie, les couleurs, la taille des polices, utiliser la technique du dessin mais aussi celle du collage...

Procéder de la même façon pour inventer une formule mathématique qui explique Halloween.

Monstres et épouvantails :

Répertorier les caractéristiques de la monstruosité :

- Gigantisme : Polyphème le Cyclop, King-Kong...
 - Hybridation : le Minotaure
 - Déformation physique : bosse, atrophie d'un membre, cicatrices...
Quasimodo (Notre-Dame de Paris), Elephant Man,
- **Créer un monstre en volume :**

- Bandes plâtrées ou papier mâché :

Collecter des objets destinés à être jetés (bouteilles vides, cartons d'emballage alimentaire, flacons de lessive ou de shampoing, petits jouets cassés, etc.). Imaginer un monstre en puisant dans les références liées aux albums jeunesse (bibliographie ci-dessous).

Choisir des objets qui vont permettre de fabriquer le corps, cela peut être un seul objet ou plusieurs objets. Recouvrir de bandes plâtrées afin de les fixer les uns aux autres jusqu'à ce que les objets soient complètement masqués. Peindre la sculpture qui aura été préalablement fixée sur un socle. Ajouter tout type d'éléments pouvant accentuer la monstruosité (griffes, bosses, verrue, cicatrices...)

Galerie de monstres en matériaux recyclés :



- Fil électrique :

Construire un personnage monstrueux avec du fil électrique dénudé, en jouant sur la disproportion de différentes parties du corps. Pour cette technique, il est facile de jouer sur la taille des membres par exemple. On peut choisir de laisser la production dans l'état ou on peut aussi la recouvrir de différents matériaux que l'on enroule autour du fil ou autour de la silhouette (tissus, rubans, ficelle...).

- Créer un monstre en 2D :

Imaginer un monstre en utilisant plusieurs techniques : collage, peinture, dessin...

Faire référence au travail effectué en amont sur les personnages et leurs caractéristiques : des parties du corps en surnombre, disproportionnées (grosse tête, petits membres...), hybridation (différentes parties de différents corps que l'on associe), ajouts d'attributs (antennes, griffes, cornes...). Répertorier également les « attributs » du monstre : cicatrices, points de suture, verrue, griffes, bosse, crocs...

<p>Recherche de disproportion (petite ou très grosse tête).</p>	<p>Multiplication d'éléments : plusieurs bras, plusieurs têtes, tentacules...</p>	<p>Ajout d'éléments : ailes, queues, antennes, cornes...</p>	<p>Effets de textures : écailles, plumes, poils, rugosité...</p>

Récupérer des tissus, des matériaux de textures différentes et les coller en les insérant sur certaines parties de la production.

Concernant les textures, récupérer des matériaux évoqués, suggérés, aperçus dans le film et tenter de recréer un paysage et des personnages en les utilisant.

Halloween : tissus déchirés, troués, rapiécés, recousus, toile de jute, morceaux de pull déchiré, détricoté, morceaux de bois, de métal, cailloux, paille, boutons, filasse, laine, ...

Noël : jouets en bois, peluches, coton, papiers brillants, papier cadeau...

Ombre et lumière :

Inventer un univers fantastique. Construire des pantins, des squelettes à suspendre. Peindre l'intérieur d'un carton, d'une grande boîte à chaussures, en noir. Suspendre les personnages fabriqués, et percer le carton sur les côtés de manière à pouvoir « coincer » une lampe électrique pour obtenir un faisceau lumineux et observer « le bal des ombres ».

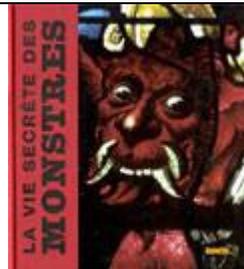
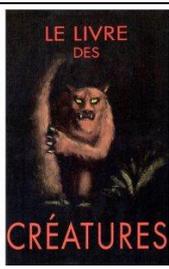
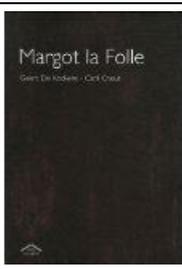
Le masque à deux visages (mairie de la ville) :

Fabriquer une tête (ballon recouvert de papier mâché) et imaginer deux têtes différentes de part et d'autre du ballon. Imaginer deux expressions différentes, joie-tristesse ..., jouer sur les oppositions. Cette activité peut également être réalisée avec la technique du modelage.

Références artistiques :

		
<p>Théâtre d'ombres, Christian Boltanski , 1984</p>	<p>Masques, James Ensor</p>	<p>L'invention collective, René Magritte, 1935</p>
		
<p>Le Cyclop, Jean Tinguely et Niki de Saint Phalle, 1969-1994</p>	<p>L'arbre-Serpent, Niki de Saint Phalle, 1987</p>	<p>L'Enfer, volet droit du triptyque Le Jardin des délices de Jérôme Bosch, 1503</p>

Ouvrages de référence :

			
<i>La vie secrète des monstres</i> , Bruno Gibert, Palette, 2005	<i>Le livre des créatures</i> , Nadja, l'Ecole des Loisirs, 1997	<i>Sculptures ou créatures?</i> , Béatrice Fontanel, Palette	<i>Margot la folle</i> , Geert de Kockere, Carol Cneut, Circonflexe, 2005

Halloween town et Christmas town.

(sources : [http://enfancesau cinema.net/pdf/Etrange Noel Plan de l intervention.pdf](http://enfancesau cinema.net/pdf/Etrange_Noel_Plan_de_l_intervention.pdf),
<http://sites.crdp-aquitaine.fr/ecolecinema/letrange-noel-de-monsieur-jack/>)

Comparer les caractéristiques architecturales des deux villes.

Halloween town	Christmas town
Filmée de nuit, ciel gris, nuageux. Pour représenter ce monde, les animateurs droitiers ont dessiné de la main gauche et inversement pour les gauchers afin d'obtenir cet aspect bancal. Monde dans lequel les lignes sont souvent obliques, brisées, tranchantes où symétrie et dissymétrie se côtoient pour donner une impression d'austérité. Monde vertical.	A l'inverse dans la ville de Noël, tout est rondeur et lumière. On y voit des lignes douces, rondes, rassurantes, sécurisantes. Les couleurs de Noël, rouge, vert, or, blanc, nous rappellent la chaleur de ces moments qui font rêver.

Hors-champ :

A partir d'images, de photogrammes du film, imaginer le hors-champ. Prolonger l'image en utilisant les caractéristiques développées ci-dessus, après les avoir détaillées avec les élèves.

Halloween town :



Christmas town :



Références artistiques :



La cabane à sucre, Anarchitecture, Richard Greaves



La Casa Batlló, Gaudi, 1904-1906



Entée du parc Güell, Gaudi, 1900-1914