

NOCTURNA, LA NUIT MAGIQUE

de Victor MALDONADO & Adrià GARCÍA

FICHE TECHNIQUE

Titre original : Nocturna, una aventura mágica

Pays : Espagne / France

Durée : 1h20

Année : 2007

Genre : Animation, fantastique

Scénario : Victor MALDONADO, Adrià GARCÍA, Teresa VILARDELL

Son : Nostradine BENGUEZZOU

Montage : Félix BUENO

Musique : Nicolas ERRÈRA

Coproduction : Filmix Entertainment / Animakids Productions / Filmix Animation / Castelao Producciones / Bren Entertainment

Distribution : Gebeka Films

Interprètes (voix françaises) : Jean-Luc REICHMANN (le Berger des chats), Roger CAREL (Moka), Hélène BIZOT (Tim, et l'Étoile), Philippe PEYTHIEU (Murray), Evelyne GRANDJEAN, Catherine CERDA, Florence DUMORTIER (les Ébouriffeuses), Patrick NOERIE (les Lumignons), Hervé CARADEC (l'Informateur), Patrick PELLEGRIN (M. Pi)

Sortie : 24 octobre 2007

SYNOPSIS

Qu'est-ce qui rend la nuit si mystérieuse ?

Qui se cache derrière toutes ces choses inexplicables qui arrivent à la nuit tombée ?

Qu'est-ce qui fait que l'on s'endort et que l'on rêve ?

Pourquoi se réveille-t-on les cheveux en bataille et les pieds pendants sur le côté du lit ?

Que devient notre deuxième chaussette ?

Et qu'en est-il de ce besoin irrésistible d'aller faire pipi ?

Se pourrait-il qu'il y ait quelqu'un, quelque part, qui s'assure du bon déroulement de toutes ces choses ?

Dans l'orphelinat où vit Tim, la vie se déroule au rythme des parties de ballon dans la cour, des courses-poursuites dans les couloirs et des moqueries entre camarades...

Un soir, alors que tout le monde dort, Tim voit disparaître du ciel « son » étoile, Adhara, à qui il a l'habitude de se confier avant de se coucher. Voulant s'approcher, il glisse du toit où il s'est perché et est miraculeusement secouru par le

Berger des Chats. Allant de découvrir que toute une insoupçonnée régit le monde de la nuit, sous le contrôle avisé de Moka. Tim rencontre les personnages qui rendent la nuit si magique et par là-même, découvre que ce nouveau monde est en danger... Une ombre menace les habitants et Tim semble être, malgré lui, le seul à pouvoir les défendre. A moins que les Ébouriffeuses, Monsieur Pi ou Moka ne se décident à l'aider dans sa course contre l'obscurité envahissante...

Une des affiches du film (en anglais)



surprises en surprises, Tim organisation incroyable et

« Ma maman m'a dit que tout le monde pouvait avoir son étoile... »

Tim

« Ceux qui t'aiment ne t'abandonnent jamais, même s'ils ne sont plus là... »

AUTOUR DU FILM

Nocturna, la nuit magique s'adresse à un public très jeune (le film peut être vu à partir de 6 ans). Son thème central (la peur de l'obscurité, qui peut durer jusqu'à l'âge de 10 ans) permettra aux très jeunes spectateurs de trouver une proximité avec le personnage principal. Rien ne heurte visuellement la sensibilité ; cependant, il aborde, outre la peur, des sujets graves tels que la solitude, la différence, la solidarité, la mort.

La structure du film est celle d'un conte sous forme de voyage initiatique, proche du *Magicien d'Oz* de Victor Fleming ou d'*Alice au Pays des Merveilles* (d'ailleurs Tim va entrer dans l'univers de *Nocturna* en faisant une chute). Comme dans les contes d'Andersen, des frères Grimm ou de Perrault, on y côtoie des personnages monstrueux et des événements terribles s'y produisent : la mort et la destruction y sont présents. Mais aussi le rêve, la poésie, la beauté des êtres. Au bout du compte et après bien des doutes, car l'intrigue gardera son mystère jusqu'au bout (par exemple : qui sont réellement les « méchants » ?), nous finirons par découvrir que le seul personnage effrayant est issu de l'imagination de Tim, ou plutôt de sa peur. Comme dans bien des contes, le message pourrait être que, pour grandir, il nous faut apprendre à domestiquer nos peurs.

Maldonado et García ont su créer un univers original, riche et cohérent, issu de l'imaginaire mais aussi de la culture cinématographique et visuelle de ses auteurs. Ainsi, dans la représentation de la ville, on trouvera (nous, adultes) des références à *Metropolis* de Fritz Lang, au *Cabinet du Dr. Caligari* de Robert Wiene, aux décors urbains de Marcel Carné, avec ça et là des clins d'œil à l'esthétique *steampunk* (le quartier général de Moka, le phare). On pensera sans doute aussi à *Cat People* (La Féline) de Maurice Tourneur (les ombres sur les murs, les feulements de l'Ombre), ou au *Nosferatu* de Murnau, à *Shining* de Stanley Kubrick, au détour d'une ébouriffante promenade en tricycle, à *L'histoire sans fin* de Wolfgang Petersen, lors de la traversée de la ville de toit en toit. Ces éléments disparates sont rendus cohérents par le traitement esthétique : le choix judicieux et signifiant des couleurs, le rythme, la musique.

Tim notre héros orphelin, amoureux d'une étoile mais effrayé par l'obscurité, va au cours de cette nuit découvrir l'existence d'un monde parallèle, inquiétant au début et finalement merveilleux, habité par des personnages aussi singuliers que lui. Il va se faire des amis, et en perdre un aussi. Il va apprendre à dominer sa peur et comprendre que si sa mère est partie, elle ne l'a pas abandonné. Il va enfin comprendre qu'il appartient à une communauté, et qu'au sein d'une communauté, chacun a un rôle à jouer. Le voilà prêt à affronter la vie réelle à l'orphelinat.

La peur est une des émotions fondamentales que l'on éprouve au cinéma. Mais il y a aussi les larmes et le rire. Et *Nocturna* nous fait passer des unes aux autres avec sensibilité. Il est une autre émotion que le cinéma nous permet de partager, qui est d'ordre esthétique. S'il est important d'éprouver, il est aussi essentiel de comprendre par quels moyens les auteurs des films construisent ces histoires qui nous permettent d'éprouver des sentiments aussi forts. Il y a bien sûr les situations, l'identification aux personnages, la présence et la mise en valeur de certains objets chargés de sens en eux-mêmes, tous ces éléments qui relèvent de la mise en scène. Mais le choix des couleurs, l'organisation dans l'espace du cadre, le choix du point de vue, le rythme dans la succession des plans, les effets de montage, le rôle attribué aux sons ou aux silences, la musique, contribuent très fortement aux sentiments que l'on éprouve face à un film. Il est sans doute possible de sensibiliser les jeunes spectateurs à cette fonction de l'expression artistique.

PISTES PÉDAGOGIQUES

Personnages

Tim est un petit garçon de 7 ans qui vit dans un orphelinat.

Chaque nuit, terrifié par l'obscurité, il reste éveillé et observe le ciel étoilé. Ses camarades ont tendance à l'exclure de toutes les activités pratiquées à l'école, mais malgré cela, Tim apprécie la vie à l'orphelinat et se crée de toutes pièces un quotidien rempli de jeux sortis de son imaginaire.

Son langage garde l'innocence et la franchise d'un enfant. Il réagit exagérément et perd son sang-froid lorsqu'il est soumis à une contrainte, mais tout ce qui touche de près ou de loin aux étoiles semble avoir

sur lui un effet d'apaisement. S'étant habitué à vivre seul et à s'inventer son propre monde, Tim ne semble pas étonné par la découverte de Nocturna et de ses habitants – car il y a une explication et une raison à tout !

Voici quelques autres *nocturniens*, fidèles et dévoués serviteurs de la nuit :

Chaman, le Berger des chats
Tobermory (le chat chargé de veiller sur Tim)
Moka, le patron
l'étoile polaire
les ébouriffeuses
Monsieur Pi
les rédacteurs de rêves
les livreurs de rêves
le gardien des étoiles (mais existe-t-il vraiment ?)
les culbuteurs
les distributeurs de rosée
les chuchoteurs
les lumignons
les embrumeurs

Voir au bas de cette fiche le lien vers le site du distributeur Gebeka Films qui propose des documents téléchargeables, notamment un dossier de presse très complet (fiche technique, note d'intention, notes sur les principaux personnages).

Avant le film : suggestions d'activités

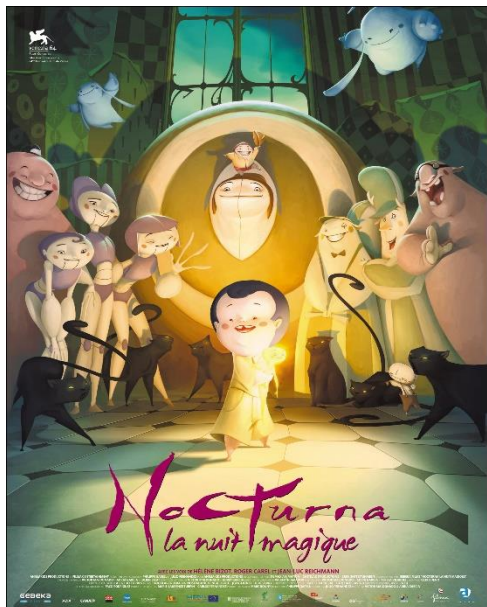
- Une première approche

Demander à quoi fait penser le mot **NUIT**. Et qu'est-ce qui vient à l'esprit quand on entend le mot **DORMIR** ?

Faire réaliser un collage ou des collages à partir des mots ainsi obtenus.

- Autour de l'affiche

Etudier une affiche avant de voir un film est une pratique qui permet de sensibiliser les élèves au contenu de l'histoire qui va leur être racontée, d'ouvrir des attentes en faisant faire des hypothèses.



Une affiche de très bonne qualité est téléchargeable sur le site de Gebeka (voir liens en bas de page).

Décor : peu visible, il renvoie vaguement à des formes et des motifs qui évoquent le début du XX^e siècle (fenêtre, carrelage, tapisserie déchirée par endroits).

Les personnages : peu de personnages reconnaissables si on n'a pas vu le film (ou la bande-annonce), mais ils ont cependant des aspects identifiables (poupées, fantômes, figurines, marionnettes ?). Ce ne sont pas des personnages évoquant des êtres réels, sauf le personnage central et... les chats. Remarquer cependant la joie exprimée par les personnages alors que l'environnement inspire plutôt la tristesse.

Le titre : nous apporte des informations intéressantes qui renvoient au monde du rêve (ou du cauchemar) et du merveilleux. Remarquons le C de Nocturna, en forme de lune.

Couleurs, lumière, composition : ce sont peut-être les éléments dont nous pourrions tirer le plus de profit pour la construction d'hypothèses après avoir évoqué les précédents points. Remarquer la source de lumière principale, inhabituelle et créatrice de contrastes.

- Activités à partir de l'observation de l'affiche

1. Observer attentivement l'affiche et répondre aux questions :

Combien y a-t-il de personnages ?

Lequel est le personnage principal ? Pourquoi ?

Que peux-tu dire des autres personnages ?

Quelles couleurs dominent dans l'affiche ?

Que te suggèrent-elles ?

Que tient l'enfant dans sa main d'après toi ?

2. Voici une liste d'impressions, de sensations et de sentiments. Lesquels éprouves-tu en regardant l'affiche ?

joie	tristesse
peur	tranquillité
froid	chaleur
amusement	ennui
réalité	fantaisie

3. Voici une autre liste de mots. Souligne en bleu ceux qui ont un rapport avec la nuit et en jaune ceux qui évoquent le jour :

obscurité	silence
soleil	lumière
rêve	jeu
bruit	solitude
sommeil	veille
lune	compagnie

4. Lire le synopsis et faire imaginer d'autres affiches sur ce même film *Nocturna, la nuit magique* (en insistant sur l'importance des couleurs).

Remarques: l'activité 3 peut être réalisée avant l'étude de l'affiche; l'activité 4 peut être réalisée après le visionnage du film.

Etude d'un extrait

- Premières séquences

Ce qui suit est un commentaire des 4 premières séquences du film (jusqu'à la neuvième minute environ).



1. Un petit garçon dessine une carte du ciel sur le toit en terrasse d'un immeuble, en s'aidant d'un livre d'astronomie. C'est le soir, un chat s'approche. Les plans se succèdent en fondu enchaîné pour montrer un passage indéfini du temps, jusqu'à ce qu'une cloche rappelle qu'il est temps de rentrer. Le garçon vient d'écrire le nom d'une étoile : Adhara.



Le dernier plan de cette séquence propose une transition intéressante : le chat s'avance sur le toit et s'arrête devant le soleil couchant pendant qu'un panoramique bas haut fait passer la gamme des couleurs du jaune doré (l'univers lumineux du jour) au noir un peu vert (nuit peuplée d'étoiles). La queue du chat semble reproduire la même arabesque que le nuage au loin, dans un jeu d'échos que nous retrouverons tout au long du film.



2. Dans le grand dortoir, les enfants s'apprêtent pour la nuit. En fait, ils jouent. Un groupe a transformé un des lits en bateau de pirates. Les plumes des oreillers volent. Seul, à l'écart, Tim fait sa toilette et se dessine un large sourire au dentifrice sur la glace.



Un adulte entre dans la pièce : c'est l'heure de se coucher. Vue par des yeux d'enfant (en contre-plongée), la figure paraît menaçante, encadrée par la porte aux lignes verticales accentuées, en contre-jour, la lampe qu'il tient éclairant son visage par le bas. Tous les ingrédients visuels de ce qui inspire la crainte sont ici convoqués.



Sur la glace de Tim, le sourire au dentifrice a glissé et s'est transformé en une moue de dépit. Car Tim sait ce que ce moment signifie pour lui : les lumières vont s'éteindre.



Effectivement, les enfants se couchent, éteignent les lampes. Tous sauf Tim qui va se livrer à un étrange rituel : il va pousser son lit jusqu'à la fenêtre (grincements sur le carrelage), et va l'ouvrir, ce qui agace ses compagnons qui lui rappellent qu'il n'a pas le droit de le faire (il utilise pour cela un pommeau qu'il a caché sous son oreiller). Mais apaisé, sous la lumière d'Adhara, Tim pourra maintenant passer la nuit.



[Cette mise en place de l'histoire permet plusieurs remarques : Tim n'a pas de famille. Il vit avec d'autres enfants, sans doute dans un orphelinat. Il s'intéresse aux étoiles. Il a peur du noir, bien qu'il prétende le contraire, mais pas de transgresser des interdits. Et enfin, sa singularité le met à l'écart des autres avec qui il ne partage ni les intérêts ni les jeux. Par ailleurs nous pressentons aussi que quelque chose va se jouer entre l'ombre et la lumière.]



Alors apparaît le titre, sur des images des toits de la ville endormie, paisible, éclairée par la lune.



3. Matin suivant. Explosion de lumière jaune sur la suite du générique. Dans le dortoir: cheveux ébouriffés, pipi au lit, chaussette égarée... Tim se réveille bien après les autres. Le temps de remettre son lit en place...



... quand il arrive dans la grande salle à manger tous sont installés.



Il ne lui reste plus qu'une table à l'écart : sa solitude est représentée par le grand vide laissé dans le cadre.

En quelques plans rapides, on assiste aux activités de la journée : en classe par exemple, il découpe des guirlandes d'étoiles, au fond de la salle.



Fin de l'après-midi. Sur son tricycle, Tim se précipite dans les couloirs, dans des plans qui ne manqueront pas d'évoquer (pour les adultes) *Shining* de Stanley Kubrick.

L'impression de danger est suggérée par la vitesse, le rythme auquel les plans se succèdent, les différences marquées dans la taille des plans, les changements brutaux de point de vue.



Quand il arrive dans la grande salle de jeux, un de ses compagnons le met au défi de relancer le ballon qu'ils ont envoyé près de lui. Tim shoote de toutes ses forces et le ballon rebondit en direction de la cave. A lui de le récupérer.



Tim va se précipiter à la poursuite du ballon. Les plans se succèdent dès lors avec des angles de vue extrêmes (contre-plongée suivie d'une plongée très prononcée, quasi-verticale, vertigineuse) et un assombrissement progressif des teintes.



Les couleurs froides (ici le vert) vont peu à peu dominer l'ensemble de l'image d'où ne ressort que le rouge du ballon (couleur par ailleurs associée ici aux jouets : ballon, tricycle, ourson...).



La cave, l'escalier qu'il faut descendre vers l'obscurité. Nous sommes à l'opposé du domaine de prédilection de Tim : le toit de l'immeuble, le ciel, la lumière des étoiles.



Le ballon continue sa descente, mais Tim ne pourra pas faire un pas de plus. Les autres garçons exigent qu'il rapporte ce ballon puisque c'est lui qui l'a perdu.



D'un côté l'obscurité, de l'autre, l'ombre du bras de son compagnon qui lui indique le chemin et pointe aussi, comme une menace. Mais pris à la limite entre l'ombre et la lumière, sur ce seuil immatériel qu'il ne parvient pas à franchir, il renonce.



Et se retrouve renvoyé à sa solitude dans la grande salle de jeux maintenant vide et sombre : la couleur verte, mouvante, commence à gagner sur la lumière ambrée du soir.



4. Dans le grand dortoir, tout le monde est couché ; une à une, les lampes s'éteignent. A nouveau une plongée prononcée (peut-être le point de vue d'une étoile) nous montre que le combat entre l'ombre (à droite) et la lumière (à gauche) se prépare. Tim commence son rituel. Mais cette fois-ci, plus rien ne va se passer comme d'habitude. Tim a trop peur et il le sait, ne peut attendre aucun soutien de la part des autres.



D'autant plus que le garçon dont il a perdu le ballon et qui l'a mis au défi de le ramener, lui a dérobé le pommeau de la fenêtre.



Tim a beau forcer, il ne peut pas ouvrir la fenêtre. Un faisceau de lumière bleutée éclaire faiblement la scène, mais par la porte qu'il a laissée entrouverte entre aussi une ombre noire qui se propage. L'image, légèrement inclinée, accentue l'impression de malaise.



La musique contribue à nous faire ressentir cette peur, ainsi que la texture opaque, bitumeuse, de l'ombre prête à happer le malheureux. Il n'y a pas d'échappatoire : l'ombre cerne maintenant Tim.



Mais au moment où le plan va devenir complètement noir, la musique cesse et l'ombre disparaît.



Tim regarde autour de lui, étonné de cette soudaine disparition, se ressaisit... (le plan a perdu son inclinaison, comme pour marquer un retour à la normale)



... et trouve la force de s'enfuir. Car sa peur est toujours là.

En courant vers la sortie, d'où provient la source de lumière, Tim projette son ombre sur le sol. Ombre qui grandit et qu'il ne voit pas. Mais nous spectateurs, oui. Et si cette ombre était une représentation de sa propre peur qu'il va emporter avec lui ?

Après le film : quelques suggestions

- Comprendre le dénouement

Faire décrire et expliquer les derniers plans du film en essayant de comprendre comment Tim en est arrivé là.



- Se souvenir du film

Il n'est pas toujours facile de se souvenir en détail d'un film ; pour éviter que cela soit fastidieux, proposer une activité ludique de type VRAI/FAUX.

Le Berger des Chats dispute Tobermory	V	F	M. Pi est chargé d'éloigner Chaman de Tim	V	F
L'Etoile Polaire commande les Lumignons	V	F	Les Chuchoteurs rédigent les rêves	V	F
L'Ombre obéit à Moka	V	F	Adhara est l'étoile préférée de Tim	V	F
Murray est un Lumignon très courageux	V	F	Les Ebouirfeuses sont le bras droit de Moka	V	F

- Apprivoiser l'ombre

En petits groupes, organiser une petite représentation théâtrale particulière : un théâtre d'ombres.

Dessiner des personnages d'une scène de Nocturna (on peut la réinventer), les découper et les coller sur un crayon.

Matériel nécessaire : un drap blanc et un projecteur.

SITOGRAPHIE

Les dossiers pédagogiques cités ci-dessous comportent des prolongements très utiles après le visionnage du film, notamment ceux qui proposent de faire la part entre l'imaginaire propre aux contes et la réalité.

Ainsi, le dossier préparé par Stéphanie Ledu-Frattini pour Gebeka Films propose des explications scientifiques et des activités autour de divers thèmes abordés par le film.

- ▶ Site du distributeur : <http://www.gebekafilms.com/gebeka.php> – onglet CATALOGUE, puis dans la liste de films chercher NOCTURNA (dossier de presse, dossier pédagogique, vidéos, photos, affiche)
- ▶ Plus de photogrammes : <http://www.allocine.fr/film/fichefilm-109619/photos/>
- ▶ Fiche ABC Le France (extraits de presse) :

<http://www.abc-lefrance.com/fiches/Nocturnanuitmagique.pdf>

- ▶ Dossier pédagogique Les Grignoux (extrait) : <http://www.grignoux.be/dossiers-pedagogiques-259>
- ▶ Affiche en anglais (illustration d'Enrique Fernández) :
http://www.catsuka.com/interf/icons2/nocturna_poster3.jpg,
<http://enriquefernandez0.blogspot.com/2006/06/nocturna.html>
- ▶ Maldonado et García travaillent actuellement sur un nouveau projet : The strange case of dad's missing head (voir page de Catsuka) : http://www.catsuka.com/news_detail.php?id=1234622360

[Voir toutes nos fiches pédagogiques de films](#)