

## Fiche pédagogique

## L'ogre de la Taïga

Quatre contes et merveilles de Russie

## FIFF

27<sup>e</sup> Festival International de Films de Fribourg  
16-23.03.2013

**Programme de quatre courts métrages d'animation, Russie, 2004, 2010, 2007, 2005**

**Réalisation :**

Konstantin Bronzit, Sergeï Merinov, Inga Korjnera, Natalia Berezovaya

**Production :**

Studio Pilot

**Version française**

**Durée :** 55 minutes

**Public concerné :** dès 5 ans

**Résumé**

Ce programme comporte quatre films russes réalisés par quatre réalisateurs et réalisatrices, avec des techniques ou styles d'animations différents mais traditionnels. Les films sont indépendants les uns des autres, mais sont rassemblés sous le titre du programme : *L'ogre de la Taïga*. Les contes dont ils sont adaptés viennent de quatre régions différentes de la Russie. Dans les intermèdes entre les films, un narrateur donne des informations sur le pays et la région dont est issue l'histoire.

**Le Chat et la Renarde**

de Konstantin Bronzit, Russie, 2004.  
Abandonné dans les bois par son maître, un chat fait la connaissance de la renarde. Pour obtenir d'elle le gîte et le couvert, il lui fait croire qu'il est le gouverneur de Sibérie, « Mistigri Ivanovitch ».

**Les Trois Chasseurs**

de Sergeï Merinov, Russie, 2010  
Trois chasseurs, attrapés par le géant de la forêt, doivent raconter chacun leur tour une histoire au sujet d'un animal sans jamais prononcer son nom. Ils auront la vie sauve seulement si le géant ne trouve pas l'animal dont il s'agit...

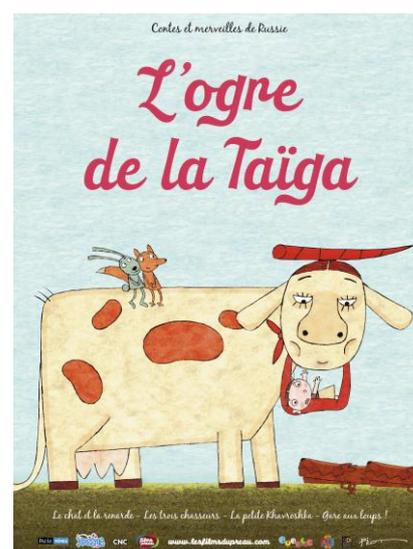
**La petite Khavroshka**

d'Inga Korjnera, Russie, 2007

Khavroshka, la petite orpheline, est considérée comme une domestique par la marâtre et ses trois filles qui l'ont recueillie. Heureusement, son amie la vache veille sur elle.

**Gare aux loups!**

de Natalia Berezovaya, Russie, 2005  
Un bélier et une chèvre fuient leur propriétaire à la recherche d'une vie meilleure... Ils se cachent dans un bois et se réchauffent auprès d'un feu de camp... jusqu'à ce que des intrus viennent mettre en danger leur apparente tranquillité.

**L'affiche du film**

## Disciplines et thèmes concernés

### Arts

Mobiliser ses perceptions sensorielles en observant des œuvres.

**Objectif A 12 AV**

### Sciences de la nature

Explorer la diversité du vivant en repérant des propriétés et/ou des caractères communs au vivant

**Objectif MSN 18**

### Formation générale, MITIC

Exercer un regard sélectif et critique en dégagant des critères qualitatifs simples pour distinguer et exprimer des différences entre les supports de communication ; en exprimant ses préférences et en échangeant avec ses pairs sur ses perceptions et ses plaisirs.

**Objectif FG 11**

Décoder la mise en scène de divers types de messages (explorer les principaux éléments qui composent une image fixe ou animée)

**Objectif FG 21**

### Français

Dégager le sens global et les idées principales de documents oraux, organiser et restituer logiquement des propos.

**Objectifs L1 13-14 – L1**

Mobiliser et développer ses connaissances langagières (lexicales). Utiliser les temps de verbe en fonction de la chronologie des événements.

**Objectifs L1 16-L1 26**

Exercer un regard sélectif et critique. Découvrir et utiliser la technique de l'écriture et les instruments de la communication.

Reformulation de l'histoire entendue avec ses propres mots ou avec l'aide de l'enseignant.

**Objectif FG 11 – L18**

Emettre une opinion en l'argumentant.

**Objectif FG 13**

### Géographie

Se situer dans son contexte spatial et social en se familiarisant avec la lecture d'une carte.

**Objectif SHS 11**

## Commentaires

« Je vais vous parler de la Russie, le plus grand pays du monde. Plusieurs centaines de nationalités vivent sur cet immense territoire et chacune a ses propres traditions et légendes. Chacun de ces contes est aussi magnifique qu'une pierre précieuse. »

Ainsi commence chacun des 52 films de la série *La Montagne des joyaux* illustrant les contes folkloriques des peuples de Russie. Un conte tatar, une histoire venue de l'Oural, une légende de Sibérie ou de la vieille Russie... Ce projet initié par Alexander Tatarsky alors président et directeur artistique du studio d'animation PILOT voit le jour en 2004 pour se terminer en 2011. Il avait l'ambition de montrer aux enfants comment accepter et apprécier le multiculturalisme de leur pays.

Ces courts métrages de 13 min chacun sont indépendants les uns des autres. Ils sont réalisés par des équipes différentes, utilisant les techniques les plus variées (papiers découpés, dessins, aquarelle, marionnettes...). Beaucoup de ces courts métrages ont été sélectionnés dans de prestigieux festivals à travers le monde (Berlin, Séoul, Annecy, Hiroshima...)

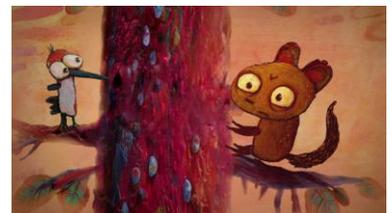
*L'ogre de la Taïga* est le second programme regroupant quatre contes de la série *La Montagne des joyaux*. Le premier programme était *La balade de Babouchka*. Les quatre films sont réalisés à partir de techniques d'animations traditionnelles et artisanales.

Ces quatre courts films d'animation font découvrir la Russie aux petits au travers des contes et des intermèdes informatifs. Ils y découvrent une écriture différente avec les textes en cyrillique (alphabet russe), un drapeau, une architecture, la sonorité d'une langue à travers des prénoms,...



### Le Chat et la Renarde

C'est l'histoire d'un chat insupportable abandonné dans les bois par son maître. Il s'invente une vie pour obtenir d'une renarde le gîte et le couvert en lui faisant croire qu'il est le gouverneur de Sibérie. Sous le charme de la position, la renarde lui propose d'être sa femme. Pour le nourrir et s'occuper de son mari, la renarde va se montrer rusée et manipulatrice avec les grands animaux de la forêt. Elle leur fait croire que le petit chat est très puissant et que leur survie tient au fait qu'ils doivent lui faire des offrandes en nourriture. Par crainte et ignorance, l'ours, le sanglier et le loup se plient à ses exigences. Ainsi, la renarde et le chat mènent une vie paisible dans la forêt, nourris par les grands animaux.



### Les Trois Chasseurs

C'est à qui aura la langue la mieux pendue : trois chasseurs, attrapés par le géant de la forêt, doivent raconter chacun leur tour une histoire au sujet d'un animal sans jamais prononcer son nom (le lièvre). Ils auront la vie sauve seulement si le géant ne devine pas l'animal dont il s'agit. Le conte est construit sur la devinette et l'imaginaire. Sous cet angle, il rappelle le conte allemand *Rumpelstilzchen* ou le passage du *Hobbit* où Bilbo et Gollum se posent des énigmes.

Pour les tout petits, cette histoire n'est pas évidente à saisir. Il est donc nécessaire de les préparer en leur faisant imaginer un animal

et en essayant, par une description, de le faire deviner à ses camarades. Ce conte est intéressant par la constatation que le même sujet, ici le lièvre, peut être décrit ou expliqué de manière différente selon les personnes. Les enfants pourront alors comprendre qu'il n'y a jamais qu'une seule façon de voir les choses !



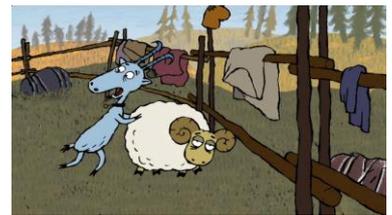
### La petite Khavroshka

A la mort de ses parents, une petite fille et sa vache sont emmenées par une vilaine femme et ses trois méchantes filles. Mais elle est considérée comme leur domestique et jalosée pour sa beauté. Les trois sœurs et la marâtre lui mènent la vie dure. La petite Khavroshka communique avec ses parents qui veillent sur elle depuis « l'autre monde » à travers l'oreille de la vache. Se rendant compte qu'il se passe quelque chose d'étrange, la mère-sorcière envoie ses filles espionner. La première n'a qu'un œil et s'endort. La seconde a deux yeux et s'endort. La troisième a trois yeux : elle s'endort mais le troisième œil est aux aguets et voit ce qu'il se passe. Elles décident de tuer la vache. La petite Khavroshka récolte ses os et les enterre. Un beau pommier pousse sur la tombe. Le fils du Tsar passant par là et voyant le magnifique arbre et ses fruits, annonce que la fille qui lui apportera une pomme deviendra son épouse. Les 3 sœurs échouent et se font éjecter par l'arbre. Khavroska s'approche : le pommier se plie et lui offre ses fruits. C'est ainsi qu'elle part avec le prince pour une vie meilleure et heureuse : « *Ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants.* »

Nous retrouvons des thèmes et une structure d'un conte de fée classique. Cette histoire peut être comparée avec *Cendrillon* : la marâtre et ses trois filles, l'épreuve pour devenir la femme du prince,

la jalousie, la souillon orpheline qui deviendra princesse, la magie des animaux protecteurs ou des fées (vache, oiseaux,...),...

Ce conte aborde la mort. Les parents sont emmenés « dans l'autre monde » par des oiseaux noirs, mais veillent sur leur fille. La vache est tuée et un pommier pousse où elle a été enterrée. Il peut être utilisé comme base de discussion pour ce thème difficile.



### Gare aux loups !

Un bouc et un bélier s'enfuient de la ferme pour éviter de passer à la casserole. En chemin, ils trouvent un crâne de vache. Ils se cachent dans une forêt qui devient hostile la nuit : peur des bruits et de l'obscurité, grand froid... Mais ils trouvent un feu de camp...de loups ! Le bouc use de ruse et invente des histoires pour manipuler les loups et éviter qu'ils se fassent manger. Il leur fait croire que le crâne de bœuf est un crâne de loup et qu'ils en ont plein leur sac. Les quatre loups apeurés s'enfuient et croisent un ours qui ne croit pas à leur histoire et demande à voir. Mais le bouc et le bélier se sont cachés dans un chêne. L'ours demande à ce qu'on aille chercher des glands... Mais les deux compères tombent de l'arbre...et sur l'ours qui prend lui aussi peur !

Finalement, s'étant faits respecter, le bélier et le bouc décident de s'installer dans la forêt...avec l'aide de l'ours et des loups. Dès lors, ils mènent une vie paisible.

Ce conte peut être rapproché et comparé au premier, *Le Chat et la Renarde*. Ils montrent tout deux comment par la ruse, les animaux peuvent devenir « plus forts » que leurs prédateurs (ours, loups,...) et vivre ensemble sans peur.

## Objectifs pédagogiques

- Identifier et caractériser des personnages.
- Identifier des techniques de film d'animation et les différents procédés narratifs (voix off)
- Identifier des éléments de la culture russe.
- Repérer la Russie sur une carte du monde.
- Identifier la structure d'un conte.
- Comprendre et donner son impression sur un film.
- Identifier et caractériser des émotions et des sentiments.
- S'exprimer sur les sentiments et les émotions des personnages, mais aussi les siens, en tant que spectateur.

## Pistes pédagogiques

### 1. Les quatre films

Après avoir demandé aux enfants de raconter les quatre films, leur faire constater les liens thématiques, stylistiques, les similitudes et les différences. Pourquoi sont-ils associés sous un titre? Quels sont les thèmes ?

Ont-ils une morale ?

Leur faire parler du titre « L'ogre de la Taïga », leur demander ce qu'ils en pensent et s'ils se souviennent d'avoir vu un ogre.

### 2. Le conte

Qu'est-ce qu'un conte ?

Comment est-il construit ?

Lequel est structuré comme un conte de fée ?

Lequel est basé sur la devinette ?

A quels autres contes ou histoires que les enfants connaissent, les films leur font-ils penser ?

### 3. Les animaux

Lister les animaux rencontrés dans les films.

Quelle place ont les animaux dans ces quatre films ? Est-elle différente, hiérarchisée ?

Comment sont-ils représentés ?

Est-ce que certains apparaissent dans plusieurs films ?

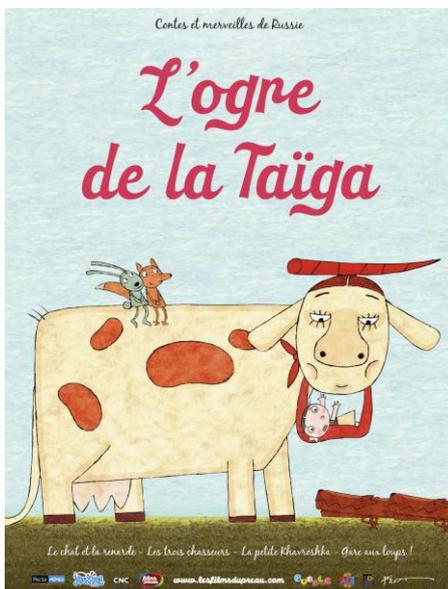
Les animaux sont-ils « humanisés » ?

Quelles émotions les animaux ressentent-ils ? Sont-elles similaires à celles des humains ?

### 4. La Taïga et la Russie

Définir ce qu'est la Taïga. Montrer sur une carte du monde.

Identifier les éléments qui définissent dans les quatre films et les intermédiaires, la Russie et la Taïga (emblème, capitale, forêt, noms, animaux, drapeau, maisons,...)



## Activités proposées

1. Comparer avec divers autres films d'animation de diverses techniques.
2. Décrire l'affiche. Comment est-elle construite ? (titre, illustration, informations, logos,..) De quel film est tirée l'illustration ?
3. Comparer la structure narrative de ces quatre histoires avec des contes suisses et d'autres pays.
4. Inventer un conte à l'aide d'images, de jeux de cartes avec des personnages, lieux et actions,... qui donnent une structure. Dessiner l'histoire sur plusieurs feuillets, puis l'enfant écrit ou dicte le conte.
5. Fabriquer un livre de contes avec des personnages en pâte à modeler, à la peinture, ou des marionnettes en prenant des photos et en les imprimant. Ou tenter de monter un film d'animation en image par image avec les programmes disponibles sur les ordinateurs.

6. **Diverses activités** sont proposées sur le site du distributeur français film où du matériel peut être commandé : [http://www.lesfilmsdupreau.com/pdfs/guides/ogr\\_1.pdf](http://www.lesfilmsdupreau.com/pdfs/guides/ogr_1.pdf)
- 

## Pour en savoir plus

Diverses infos sur le film, activités,..:

<http://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=ogr>

---

Maude Paley, enseignante, janvier 2013.



**PLANETE CINEMA**

Festival International  
de Films de Fribourg