

DE 4 PARTIR

# Les deux moustiques



## Jannik Hastrup

Né le 4 mai 1941 au Danemark. Scénariste, producteur, réalisateur de courts métrages dans les années 60 et 70 pour le studio danois Dansk Tegnefilm Produktion, Jannik Hastrup signe son premier long métrage, *Le Secret de Moby Dick* en 1984. Suivront notamment *Olivier et Olivia* (1990) récompensé au festival de Cannes Junior en 1991, *L'Ombre d'Andersen* en 1998 et *L'Enfant qui voulait être un ours*, sorti en France en décembre 2002.



## Flemming Quist Møller

Né en 1942 au Danemark : musicien, acteur, réalisateur, scénariste, auteur et illustrateur de livres pour enfants, notamment de *Jungle Jack 1 et 2* en 1993.



Dagmar et Egon sont deux moustiques hors normes. Dagmar, la femme moustique passe son temps à danser et en pince pour Egon. Egon, le moustique cycliste souhaite parcourir le monde sur son vélo de course. L'amour devra attendre qu'Egon ait satisfait ses désirs peut-être un peu enfantins. Lorsque la méchante reine des fourmis rouges et ses soldats tuent la reine des fourmis noires, nos deux héros vont être plongés dans une aventure qui mettra leur amitié et leurs attentes à l'épreuve.

## Techniques d'animation :

éléments découpés, ordinateur 2D

**Production :** Dansk Tegnefilm 2 APS

**Producteur :** Marie BRO

**Musique :** Jesper Mechlenburg

→ Animation / Danemark / 2007 / 1h19 / 35 mm / couleur / VF.

## POINT DE VUE



**Couleurs chaudes et pastels**, lent travelling à l'intérieur des bois, nous voilà introduits dans un univers chatoyant et léger. Une petite taupe aveugle nous propose de suivre les aventures d'un moustique prêt à naître, un excentrique moustique-cycliste... patience. Looping, double-looping, brins d'herbes et racines font office de rampes et de tremplins pour Egon qui s'en donne à cœur joie et rêve de parcourir le monde sur son vélo mais, comme dans tout conte qui se respecte, les héros vont devoir composer avec le monde qui les entoure, les aventures qui les attendent.

Les deux moustiques n'est sans doute pas un film d'action mais une histoire drôle et anarchique, grouillante de personnages affectueux et hauts en couleurs qui pousse la chansonnette - tous des insectes. Peuplé d'emprunts à d'autres univers enfantins, les réalisateurs nous convoquent du côté d'*Alice au pays de merveilles* (La chenille fumeuse et ses commentaires décalés), reprennent des figures traditionnels du conte (le géant, la méchante reine...) ou des figures de filmographies plus contemporaines : Mille et une pattes (la compagnie de cirque et l'insecte bagarreur, le bestiaire utilisé).

La comédie musicale est aussi au rendez-vous, de nombreux interludes de danse et de musique ponctuent le film. La musique légèrement jazzy convoque l'imaginaire des spectateurs dans un univers peu usité au cinéma. La danse n'est pas très travaillée, elle est constituée de quelques pointes et pirouettes et relève plutôt de l'univers sautillant propre au film.

Mariant éléments découpés et travail en 2D, le film fonctionne sur un principe de mise à plat, la profondeur est très réduite, l'esthétique privilégie les mouvements latéraux. Les personnages en papiers découpés évoluent toujours de trois-quart face, comme des pantins du théâtre animé de la fin du XIX<sup>ème</sup> siècle, simplification qui relève d'une volonté d'épuration technique, d'efficacité et de plaisir de la manipulation, du jeu animé. À l'occasion d'une chute de vélo, les réalisateurs ne résistent pas au plaisir de disloquer temporairement leur héros, révélant un instant l'envers du décor, le personnage désarticulé, décomposé, clin d'œil à leur travail d'animateurs, tentation de détruire/révéler l'illusion.

Ce qui saute aux yeux, outre l'aspect farfelu des personnages sur lequel nous reviendrons, c'est la grande variété des palettes de couleurs utilisées pour vêtir les personnages. Chaque costume, chaque famille d'insectes est caractérisé par une palette graphique spécifique, lumineuse et très détaillée, comme un dessin d'enfant très appliqué. L'ensemble crée un univers très chatoyant et gai, enlevé comme les pas de notre danseuse, ou les réflexions décalées des uns et des autres.

Tenir le rythme, créer du suspense, tel n'est pas le souci des réalisateurs qui cèdent volontiers au plaisir de la digression, introduisant des histoires dans l'histoire, développant des personnages secondaires qui commentent les faits. Une brèche est apparue dans la narration traditionnelle, sans se prendre au sérieux, les fourmis qui ne savent qu'obéir à leur reine sont gentiment moquées ; le soldat de la reine rouge goûte au plaisir d'un spectacle réussi et regrette ouvertement d'avoir à capturer Egon ; la reine des abeilles ne sait pas résister aux souhaits de ses enfants... Dans le même esprit, le géant ne fait qu'une brève apparition et ne constitue jamais un danger, chacun est pris dans ses préoccupations personnelles et ses conflits intérieurs, le souci de construire des personnages allant dans le sens de l'intrigue passe à l'arrière-plan. Pourtant, l'histoire se termine bien : la méchante reine est chassée, la princesse retrouve ses droits, tout le monde danse et chante jusqu'à la venue de l'hiver...

Jannik Hastrup et Quist Moller nous offrent un joyeux moment de cinéma, plein de personnages bienveillants et fantaisistes qui virevoltent et s'entrecroisent. Ici les méchants sont convoqués, mais toujours évités (l'araignée, la reine rouge), la place est faite aux plaisirs de la vie : danser pour l'un, faire du vélo, jouer d'un instrument, écouter, regarder... Et si un personnage ne sait pas faire la révérence, mange trop de miel, se montre trop cajoleur, querelleur... c'est un signe de vitalité et chacun compose avec (sauf l'ancien, le père chenille un peu grincheux). Éloge de la diversité et de la légèreté, « le coeur a ses raisons que la raison ignore ».

## PISTES DE LECTURES



**La technique du papier découpé :** Construire un insecte articulé en papier découpé, relier les différents membres à l'aide d'attaches parisiennes. Dessiner un fond coloré contrastant avec l'animal sur une feuille de papier. Déposer le personnage en papier découpé sur le fond. Sur le principe du flip-book, se munir d'un appareil photo numérique, faire bouger les membres de l'animal un à un et prendre une photographie à chaque fois. En imprimant les photographies sur du papier un peu rigide vous pouvez constituer votre jouet optique. Autre possibilité, à l'aide d'un logiciel d'animation très simple vous pouvez animer vos photos. Voir par exemple le site suivant qui référence et met en ligne des logiciels gratuits : <http://www3.ac-nancy-metz.fr/cddp57/cinema/download.php?lng=fr> Pour voir des flip-book en ligne : <http://www.benettonplay.com/toys/flipbookdeluxe/player.php?id=208390>

**Bestiaire :** Recenser les animaux présents dans le film, relever leurs caractéristiques, identifier les comportements propres à chaque famille d'insecte.

**Références :** Relever les références faites à d'autres films ou contes et l'utilisation qui en est faite.

Géraldine Canonge