

L'AMITIÉ BRILLE ENCORE PLUS FORT À NOËL



# TONY, SHELLY ET LA LUMIÈRE MAGIQUE



## Synopsis

Tony, 11 ans, est né avec une particularité unique - il brille. Il passe ses journées à la maison dans son bunker de couvertures et rêve de se faire un ami. Avant Noël, une fillette singulière du nom de Shelly emménage dans son immeuble et bouleverse son monde. Ensemble, ils se lancent dans une aventure extraordinaire : trouver l'origine des mystérieuses tâches d'obscurité qui aspirent la lumière hors de leurs maison.

## Informations techniques

Réalisation ..... Filip Pošivač  
Scénario ..... Jana Šrámková  
Image ..... Denisa Buranová  
Montage..... Marek Kráľovský  
Son ..... Péter Benjámín  
Lukács  
Musique..... Ádám Balázs  
Producteurs ..... Jakub Viktorín  
Pavla Janoušková Kubečková  
Production.....  
Nutprodukce, Nutprodukcia  
Coproduction ..... Filmfabriq  
..... Česká televize,  
Kouzelná animace republic  
..... RTVS - Rozhlas a  
televízia Slovenska  
Distribution France ..... Eurozoom  
Ventes Internationales ..... Level K



## AVANT DE VOIR LE FILM

- \* **Décris les deux personnages. Est-ce qu'ils ont des particularités physiques ? Quelles sont leurs émotions ?**
- \* **Comment est leur environnement ?**
- \* **A quelle période semble se dérouler le film ?**
- \* **Est-ce que les personnages sont dessinés, peints.... Décris le type d'animation qui a l'air d'être utilisé pour le film.**
- \* **D'après les éléments de l'affiche et le titre du film, imagine l'aventure qui attend les deux personnages.**

# C'est quoi la stop-motion ?

La Stop Motion est une technique d'animation image par image, qui permet de mettre en mouvement des objets du quotidien ou des jouets. La technique consiste à prendre en photo des scènes qui se succèdent en déplaçant lentement les objets. Ces photos mises bout à bout forment un film d'animation lorsqu'on lance la lecture. Pour faire une seconde de film il faut prendre 24 photos !



## LE MOT DU RÉALISATEUR FILIP POŠIVAČ

« À l'université, on avait la possibilité de se former à tous les types d'animation : du dessin animé à l'animation 3D sur ordinateur. Mais de toutes les techniques, le stop-motion était de loin la plus proche de moi, celle qui m'était la plus familière. En stop-motion, on doit d'abord fabriquer la marionnette, un objet avec lequel on entretient d'emblée une relation émotionnelle. La marionnette comporte déjà en elle-même une forme de « grammaire », une façon de s'exprimer qui lui est propre. Avec elle, l'animateur entretient une relation bien différente, bien plus forte qu'avec un simple fichier sur ordinateur ! »



**CORALINE**  
de Henry Selick  
(à partir de 10 ans)



**CHICKEN RUN**  
de Peter Lord et Nick Park  
(à partir de 6 ans)



**L'ÉTRANGE NOËL  
DE MONSIEUR JACK**  
de Henry Selick  
(à partir de 8 ans)



**FANTASTIC MR FOX ET L'ILE AUX CHIENS**  
de Wes Anderson  
(à partir de 10 ans)



**MA VIE DE COURGETTE**  
de Claude Barras  
(à partir de 8 ans)

# LA FABRICATION DE TONY, SHELLY ET LA LUMIERE MAGIQUE



# La Stop Motion en République Tchèque : une longue tradition

À la différence des dessins animés et des films en image de synthèse qui se sont développés dans des proportions industrielles à l'échelle planétaire, les films en Stop Motion, plus artisanaux dans leur fabrication, ont rarement occupé le devant de la scène avant le succès, dans les années 1990, des films du Studio Aardman (*Wallace et Gromit*) et de Tim Burton et Henry Selick (*L'Étrange Noël de Monsieur Jack*). La grande exception à cette règle est la République Tchèque où se met en place, dans le tournant de la Seconde Guerre Mondiale, une véritable « école » du film de marionnettes à la renommée bientôt internationale. Parmi les personnalités artistiques majeures de l'animation tchèque citons tout d'abord Hermina Tyrlova qui réalise



## C'EST OÙ LA RÉPUBLIQUE TCHÈQUE ?

La République tchèque, aussi appelée la Tchéquie, est un pays d'Europe centrale, limité par la Pologne au nord et au nord-est, la Slovaquie à l'est, l'Autriche au sud, et l'Allemagne à l'ouest et au nord-ouest. Constituée de la Moravie à l'est et de la Bohême à l'ouest, la République tchèque est entrée dans l'Union européenne en 2004. Sa capitale est Prague. La langue du pays est le tchèque.

entre 1942 et 1986, dans le studio de Zlín, en Moravie, une soixantaine de courts métrages pour enfants, utilisant une diversité de matériaux (marionnettes en bois, figurines en fil de laine etc...) parmi lesquels *La Révolte des Jouets* (1945) et la célèbre série *Ferda la fourmi*. À ses côtés débute Karel Zeman qui invente, dans les années 1950, un cinéma d'un genre nouveau associant acteurs, décors peints, trucages et animations. Ses adaptations de Jules Verne en longs métrages, comme *Les Aventures Fantastiques* (1958), lui vaudront le surnom de « Méliès Tchéque ». Un second foyer de création apparaît à Prague autour de la figure majeure de Jiří Trnka. Génie précoce, héritier direct du théâtre de marionnettes tchèque qui est en soi un véritable art national, Trnka est à la fois sculpteur, dessinateur, peintre et scénographe. Entre 1947 et 1969, il fait atteindre aux films de marionnettes des sommets. *Le Rossignol et l'empereur de Chine* (1949),

## LE MOT DU RÉALISATEUR FILIP POŠIVAČ

« La tradition des films d'animation et de la marionnette animée est très forte en République tchèque et particulièrement en Bohême. Je crois que son héritage constitue de fait une sorte d'évidence pour tous les artistes. Personnellement, ma passion pour cet univers remonte à l'enfance où ma grand-mère m'emmenait voir des spectacles de marionnettes. »

*Les Vieilles légendes tchèques* (1952), *La Main* (1965) sont parmi les chefs d'œuvre du genre par la qualité de leur mise en scène et de l'animation des personnages. Bretislav Pojar, l'un de ses plus proches collaborateurs, apporte de nouvelles innovations sur le plan de l'écriture cinématographique (*Un Verre de Trop*, 1954) et des techniques avec notamment des marionnettes en semi-relief (*La série des Oursons*, 1965-1972). L'école de Trnka et de Pojar rayonne jusqu'en Chine et au Japon où elle influence des réalisateurs comme JIN Xi (*Le Pinceau Magique*, 1955) et Kihachiro KAWAMOTO (*Ne Cassez pas les branches*, 1968). Citons également dans leur sillage Lubomír Beneš qui crée avec Vladimír Jiránek en 1976 les célèbres personnages de *Pat et Mat* pour la télévision. Avec Jan Svankmajer, l'animation tchèque de marionnettes prend un tournant surréaliste. Son cinéma expérimental traque « l'inquiétante étrangeté » entre vie des marionnettes, mémoires des objets, pulsion des matières organiques, jeu des comédiens. Un temps interdit de tourner dans son pays, Svankmajer connaît une renommée internationale notamment avec *Possibilités du dialogue* (1982), l'un des chefs-d'œuvre du court métrage et le long métrage *Alice* (1988) adapté de Lewis Carroll. Les années 1980 sont également marqués par les films de Jiří Barta tournés eux aussi vers l'expérimentation et conjuguant expressionnisme et surréalisme comme dans *Kryšar, le joueur de flûte* (1985). Après l'effondrement du bloc soviétique, le cinéma des pays d'Europe de l'Est doit s'adapter au marché. Après quelques années de repli, on observe dans les festivals internationaux une « renaissance » de l'animation tchèque de marionnettes avec une nouvelle génération de réalisatrices et réalisateurs : citons pour les courts métrages les films expérimentaux de Daria Kashcheeva *Daughter*, 2019 et *Electra*, 2023 et ceux, pour enfants, de Martin Smatana (*Hello Summer*, 2019). Le long métrage tchèque revient aujourd'hui sur le devant de la scène avec *Même les souris vont au Paradis* de Jan Bubeníček et Denisa Grimmová (2021), *Tony, Shelly et la lumière magique*, de Filip Pošivač (2023) ; *La Vie, en gros* de Kristina Dufková (2024).

Xavier Kawa-Topor, auteur avec Philippe Moins de *Stop Motion, un autre cinéma d'animation*, éditions Capricci, 2020.



# LES INSPIRATIONS DU FILM L'immeuble de Tony et Shelly

## LE MOT DU RÉALISATEUR FILIP POŠIVAČ

« Le travail d'Antoni Gaudi m'a beaucoup inspiré ainsi que l'architecture des immeubles de Budapest que j'ai découvert au cours d'un séjour en Hongrie, avec leurs cours intérieures, leur atmosphère très particulière et leur vie un peu secrète. Plus largement l'architecture Art nouveau telle qu'on la trouve à Budapest et à Prague m'a aidé à dessiner l'immeuble. »



## ANTONI GAÜDI

Antoni Gaudí (1852-1926) est grand architecte espagnol. Enfant, il a une santé fragile et doit souvent manquer l'école. Il observe alors beaucoup la nature, thème qui aura une grande influence sur son travail. Les bâtiments imaginés par Antoni Gaudí sont très reconnaissables par leur extravagance. On trouve la plupart de ses projets à Barcelone en Espagne. Son oeuvre la plus connue et visitée est la basilique de la Sagrada Familia à Barcelone, ville espagnole où l'on trouve la plupart des projets de Gaudi. La Sagrada Familia, si impressionnante, est d'ailleurs toujours en construction ... depuis 1882 !



## L'ART NOUVEAU

Ce mouvement artistique est reconnaissable par ses courbes, ses arabesques et son inspiration puisée dans la nature et ses éléments. L'Art Nouveau est très populaire en Europe à la Belle Époque (1890-1914). Il touche plusieurs domaines allant de l'illustration, à la céramique, aux objets de décoration intérieure, et même les entrées du métro de Paris ! Budapest, la capitale de la Hongrie, est très réputée pour ses nombreux immeubles dans le style Art Nouveau.



# LE GENIUS LOCI

## LE MOT DU RÉALISATEUR FILIP POŠIVAČ

« En préparant ce film, j'ai fait beaucoup de recherche autour de ce concept de « Genius loci ». J'y suis moi-même très sensible sur un plan personnel. Quand je me rends dans un nouvel endroit, quand je pars en vacances, quand je vais au cinéma, je suis persuadé qu'il y a dans certains lieux un esprit particulier. Cet esprit dépend des gens qui l'habitent ou l'ont habité. Et la manière dont il reste, dont il s'imprime, dépend des gens. »



## C'EST QUOI LE GENIUS LOCI ?

C'est une expression latine, la langue que parlait notamment les Romains de l'Antiquité. On peut la traduire par « génie des lieux » ou « esprit des lieux ». Comme l'explique le papa de Tony « l'esprit fait de notre maison ce qu'elle est ». Cela signifie que les lieux sont vivants, comme les humains, et perméables aux événements. La maison de Tony et Shelly est ancienne, l'esprit des lieux se nourrit des énergies négatives et cela crée les tâches d'obscurités que les deux enfants doivent combattre par la lumière !

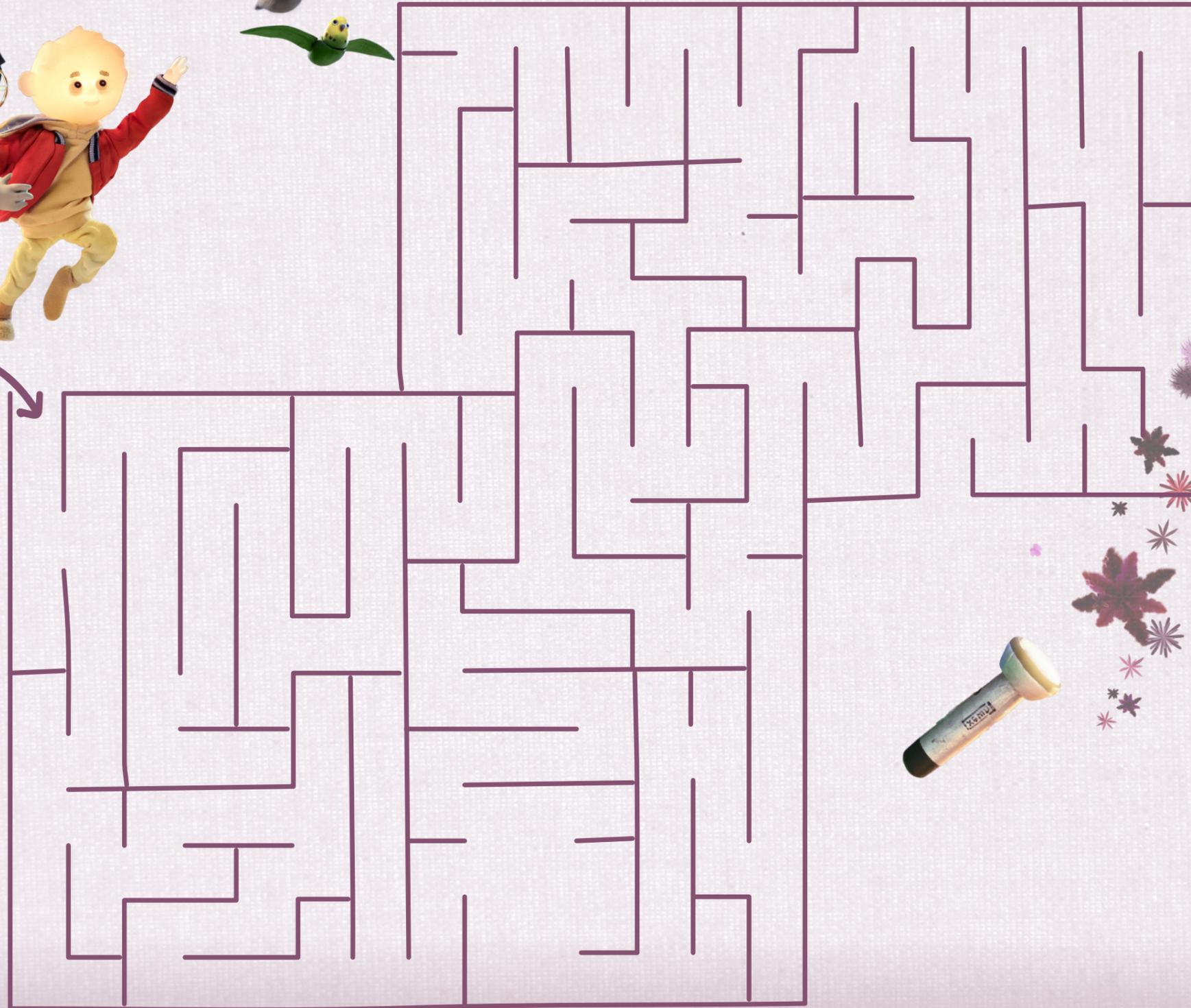
## D'AUTRES « GENIE DES LIEUX » : LES « NOIRAUTES » DE MIYAZAKI

Inventées par le réalisateur japonais Hayao Miyazaki, ces petites créatures s'appellent en japonais *susuwatari*, mot traduit en français par « noirautes ». Elles apparaissent pour la première fois dans son film *MON VOISON TOTORO*. Ce sont alors des petites boules de suie, que l'on peut difficilement attraper - et très peu de personnes ont la capacité de les voir ! Comme des insectes, elles aiment se cacher en groupe dans de vieilles maisons ou des endroits sombres. On retrouve ces petites créatures sous une forme différente dans un autre film du réalisateur *LE VOYAGE DE CHIHIRO*. Cette fois-ci dotée de jambes, elles s'apparentent plus à des fourmis puisqu'elles travaillent durs en portant des charges et s'occupant du charbon. Même si les noirautes changent d'un film à l'autre, dans les deux cas elles tissent des liens forts avec l'enfance.



# ACTIVITÉS

## Trouve la lumière magique !



# ACTIVITÉS

## Fabrique tes marionnettes en papier

Fais-toi  
aider d'un  
adulte

### MATÉRIEL

### INSTRUCTIONS

des ciseaux



des attaches  
parisennes



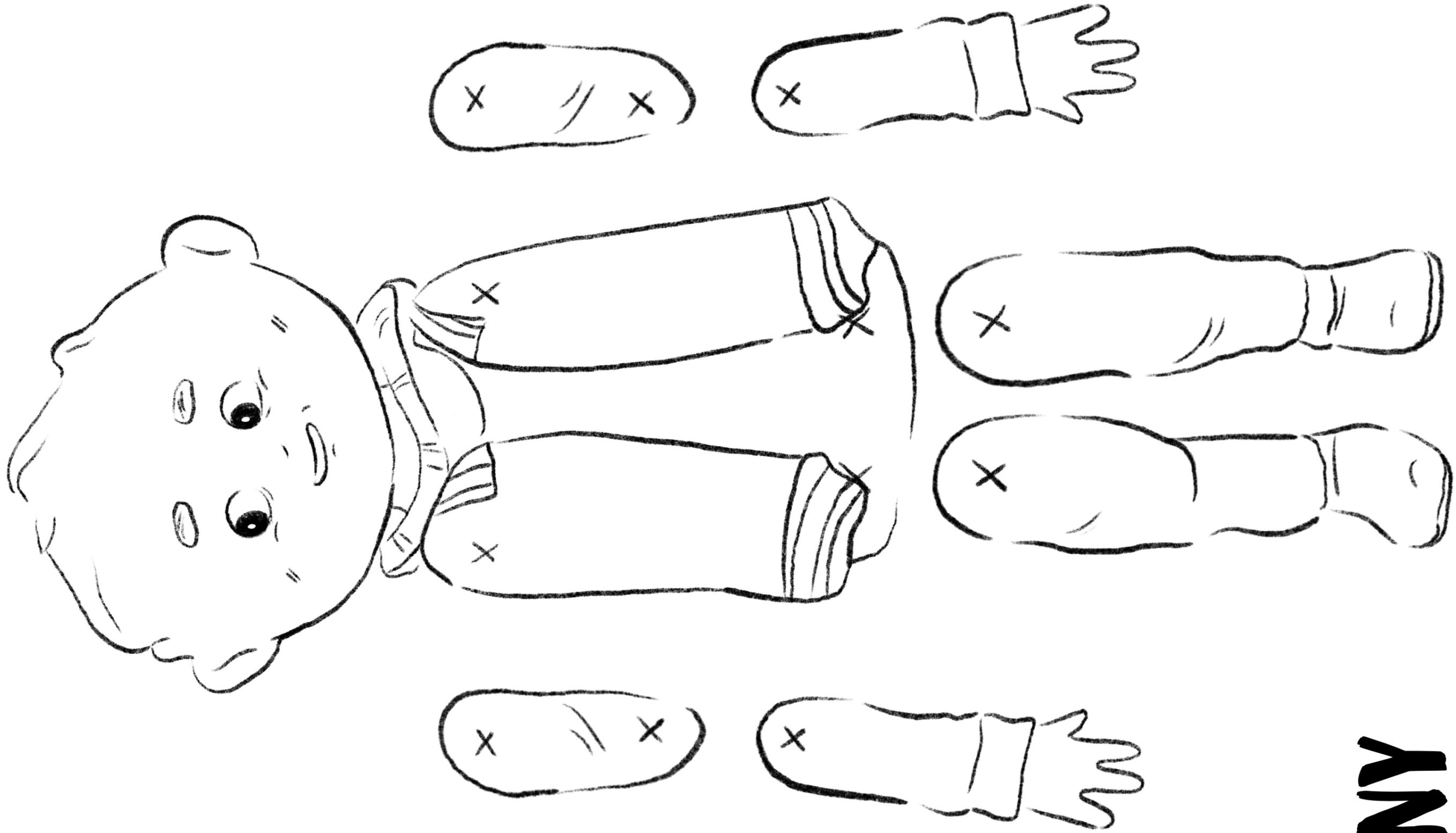
une perforatrice  
(facultatif)



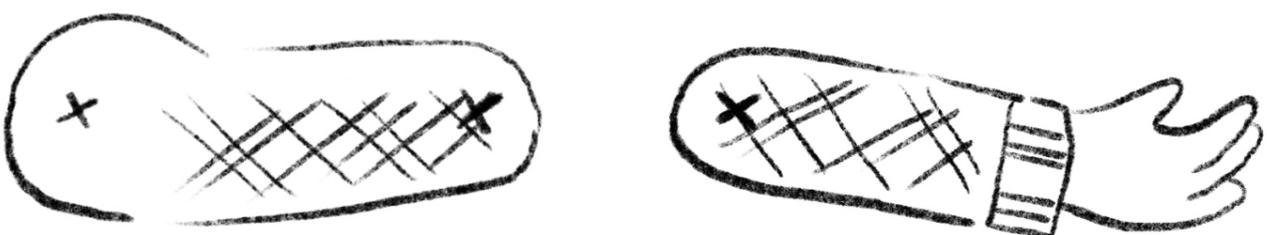
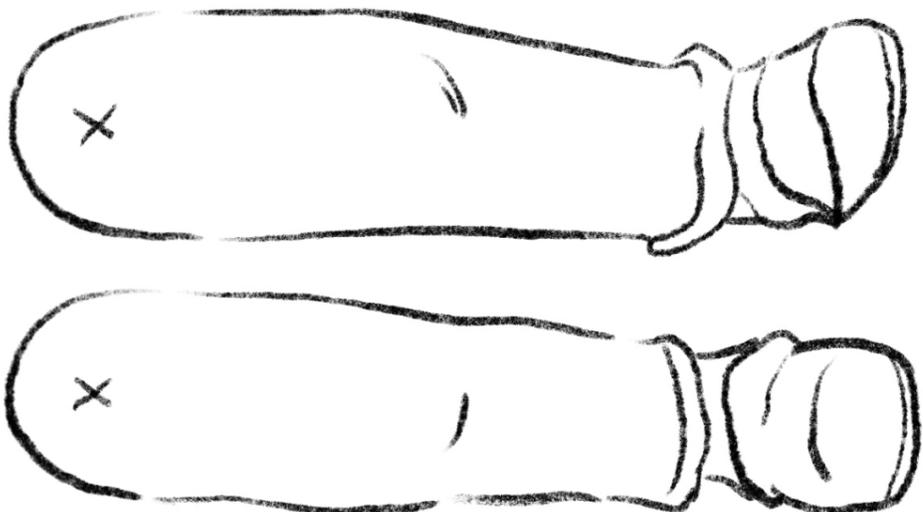
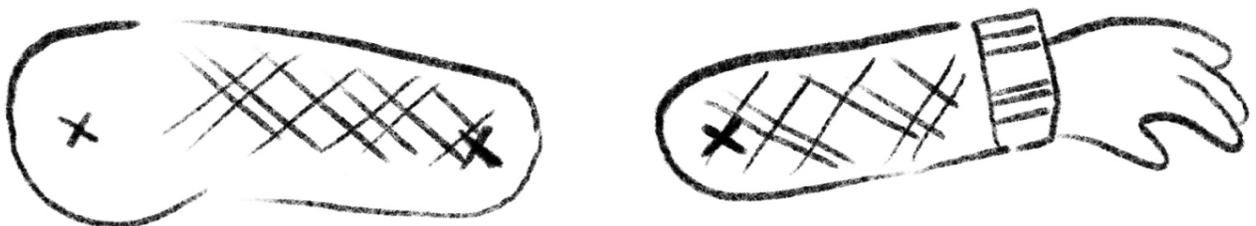
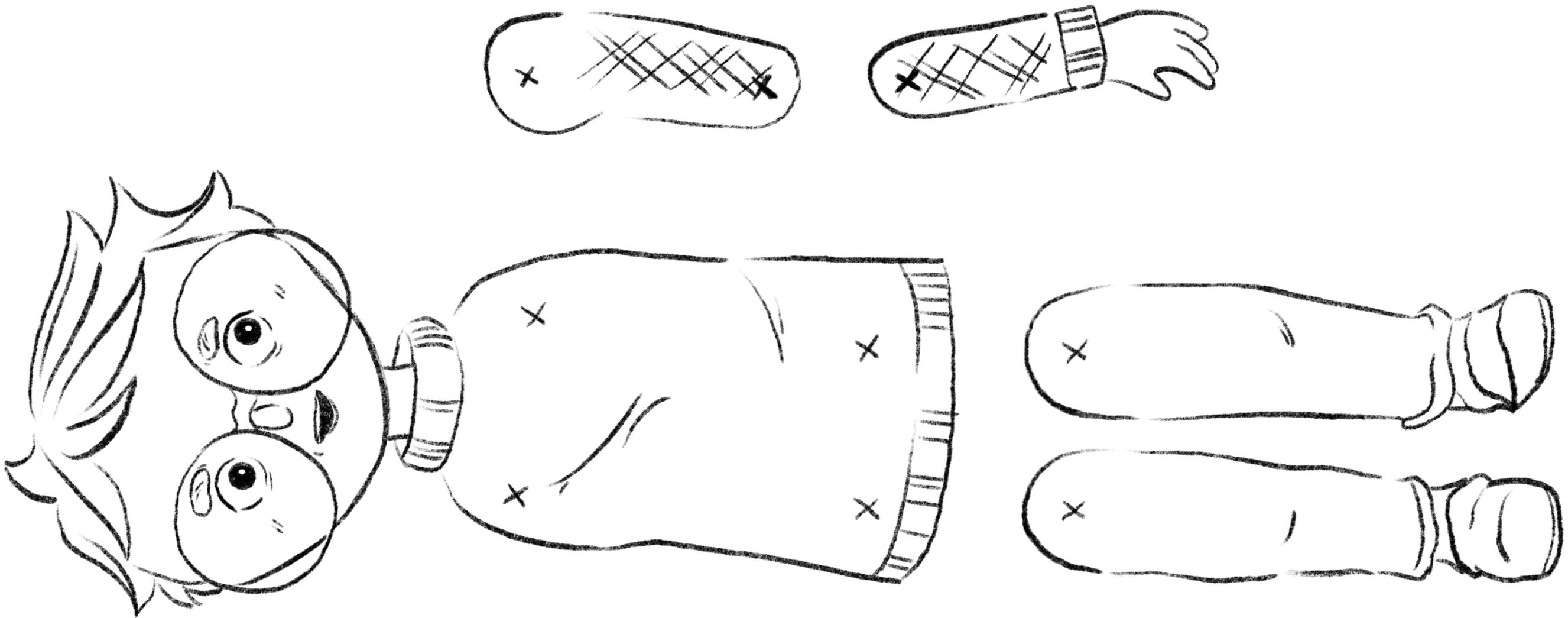
- Colorie ton personnage
- Découpe chaque partie du corps
- Avec des ciseaux ou une perforatrice perce chaque partie du corps sur les petites croix
- Place une attache parisienne afin d'articuler ton personnage et de créer ta marionnette en papier !



Utilise ces  
modèles  
pour t'aider



**TONY**



**SHELLY**

# TONY, SHELLY ET LA LUMIÈRE MAGIQUE

## LE JEU DE L'OIE



### JEU DE PLATEAU OU GRANDEUR NATURE

Partez à l'aventure afin d'aider Tony et Shelly à sauver l'esprit de la maison !  
Ce jeu de plateau reprend les règles du jeu de l'oie traditionnel.

Pour jouer il vous suffit d'un seul dé.  
Pour les pions, vous pouvez les créer vous-même avec la planche qui accompagne ce plateau. Si vous jouer à la version grandeur nature, vous êtes vous-même le pion !  
Pour gagner il vous faut tomber précisément sur la case 25. Si vous la dépassez, vous reculez du nombre de case restante. Si vous ne voulez pas partir à l'aventure seul vous pouvez créer des équipes de deux ou de trois !

## RÈGLES DU JEU

Le plus jeune (ou l'équipe avec le plus jeune) commence. Le reste du tour se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui joue lance un dé à 6 faces et avance du même nombre de cases que le chiffre qu'il a fait au dé, et ainsi de suite.

**ATTENTION, CERTAINES CASES ONT DES EFFETS ! PARFOIS POSITIFS, PARFOIS NÉGATIFS...**

- **LES CASES JAUNES**  
Ce sont des cases neutres. Tu peux te reposer en attendant ton prochain tour.
- **LES CASES VERTES**  
Ce sont des cases Bonus. Elles te permettent de te rapprocher plus rapidement de la solution pour sauver la maison !
- **LES CASES VIOLETTES**  
Ce sont des cases Action : répond à la question ou fais ce que la case te dit. Attention, si tu n'y arrives pas tu recules d'une case !
- **LES CASES ROUGES**  
Ce sont des cases Malus : cette quête pour sauver la maison est remplie de pièges, essaye d'en éviter le maximum.
- **LA CASE NOIRE**  
C'est la case de la Voisine !  
Si tu tombes sur cette case, c'est qu'elle t'a attrapé... Retourne à la case départ et recommence ton aventure...

**TOUTES LES AUTRES INFORMATIONS DONT TU AS BESOIN SONT DIRECTEMENT INDICUÉES SUR LES CASES DU PLATEAU.**

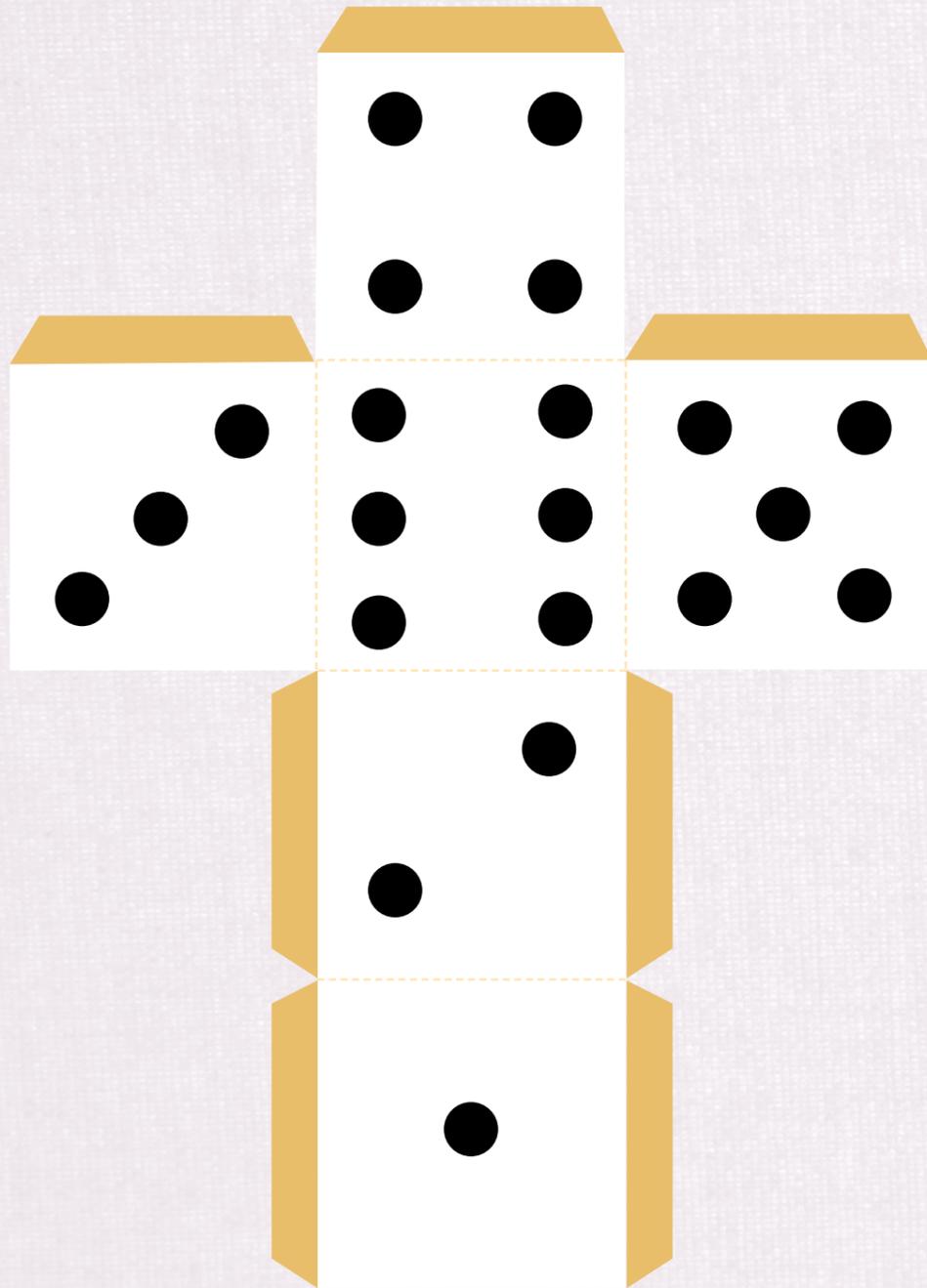


# TONY, SHELLY ET LA LUMIÈRE MAGIQUE

## FABRIQUE TON DÉ & TES PIONS

### • LE DÉ À 6 FACES

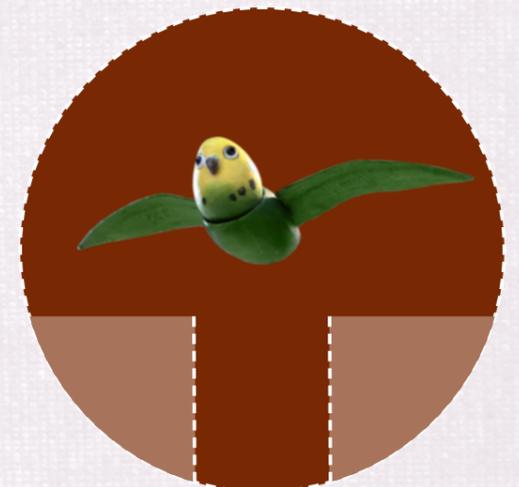
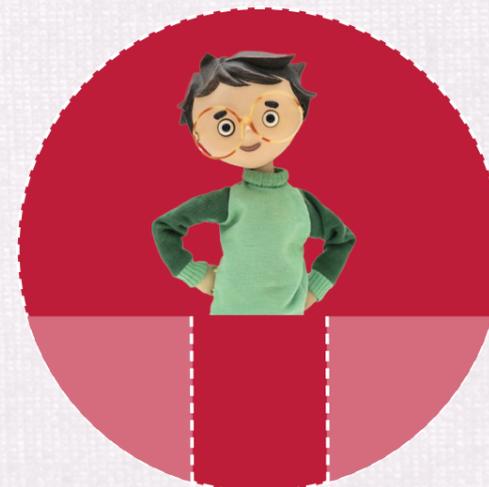
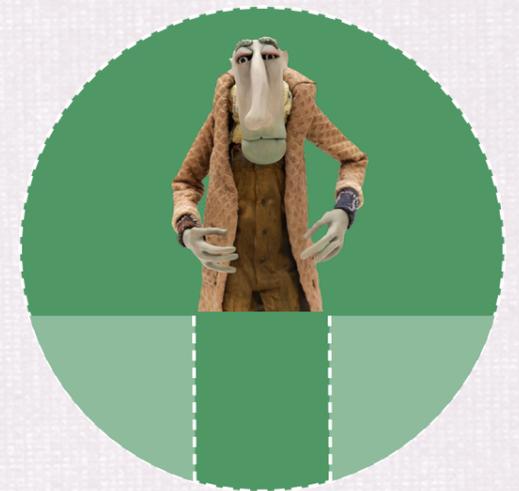
Découpe ton dé (n'oublie pas les languettes jaunes), plie sur les pointillés. Pour finir colle les languettes à l'intérieur de ton dé.



### • LES PIONS

Découpe chaque cercle, puis découpe à nouveau sur les lignes en pointillées. Replis les languettes vers l'arrière. Et voilà, tes personnages tiennent debout !

**TU AS À PRÉSENT TOUT CE QU'IL FAUT POUR PARTIR À L'AVENTURE AVEC TONY ET SHELLY ! BONNE CHANCE DANS TON EXPLORATION!**



# TONY, SHELLY ET LA LUMIÈRE MAGIQUE



1 DÉPART

UNE NOUVELLE JOURNÉE COMMENCE CHEZ TONY

2 ACTION

MAIS QUI EST CETTE FILLE AVEC CETTE LAMPE MAGIQUE ?

3

VOICI LA VOISINE ET SA FILLE ! ATTENTION À ELLES...

4 MALUS

OH NON ! ELLE A ATTRAPÉ TONY RECULE D'UNE CASE

5

DE SON CÔTÉ SHELLY VOYAGE DANS UN MONDE IMAGINAIRE

6 MALUS

OH NON ! UN MONSTRE APPARAÎT ! RECULE D'UNE CASE

7 BONUS

CHOUETTE ! TONY VIENT SAUVER SON OISEAU ! AVANCE DE DEUX CASES

8 BONUS

PENDANT CE TEMPS, SHELLY S'ÉCHAPPE ! RELANCE LE DÉ !

9

TONY RETROUVE SHELLY DANS LA COUR

10 MALUS

LA CORDE DE TONY EST TROP COURTE, IL RENTRE CHEZ LUI PASSE TON TOUR

23 MALUS

TONY A RÉUSSI MAIS EST ÉPUISÉ... PASSE TON TOUR

22

TONY VA À LA RENCONTRE DE L'ESPRIT POUR LE GUÉRIR !

21 LA VOISINE

LA VOISINE A PRIS LE CONTRÔLE DE LA MAISON ! RETOUR À LA CASE DÉPART...

20

IL FAUT SAUVER L'ESPRIT DE LA MAISON !

19 BONUS

IL FAUT AIDER LE VIEUX GARDIEN ! AVANCE D'UNE CASE

18 ACTION

ATTENTION, LA VOISINE RÔDE... NE BOUGE PLUS JUSQU'AU PROCHAIN TOUR

17

C'EST LE GARDIEN QUI NOUS PROTÈGE DE LUI DEPUIS LE DÉBUT

16 BONUS

C'EST L'ESPRIT DU LIEU ! IL FAUT LE SOIGNER ! RELANCE LES DÉS !

15

IL FAUT EN SAVOIR PLUS SUR CET ESPRIT !

14 MALUS

OH NON ! LE GENIUS LOCI VOUS A TROUVÉ. PASSE TON TOUR 2 FOIS OU FAIS 6 POUR TE LIBÉRER.

13

MAIS OÙ CONDUIT CE PASSAGE ?

12 BONUS

SHELLY NOUS MONTRE UN PASSAGE SECRET, REJOUÉ !

BRAVO

LA MAISON EST SAUVÉE ! TONY ET SHELLY PEUVENT RESTER ENSEMBLE !

24

LA MAISON S'ILLUMINE !

11

SHELLY VIENT RENDRE VISITE À LA FAMILLE DE TONY

