

# KINETIKÔS

Un JEU pour explorer les films en *mouvement* !

## HOP FROG



23

Âge : Dès 3 ans

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Dossier pédagogique pour l'application et le jeu de plateau KINETIKÔS

Rédaction par Mathilde TRICHET - juillet 2023

Illustration Marie POIRIER - Mise en page LOBJET Solène

Production LINFRAVIOLET Co-production Le Blackmaria et Saint-Ex Culture numérique  
- Reims. Soutenu par la Drac Grand Est, la Drac Hauts-de-France, la Région Grand Est,  
la Région Hauts-de-France, le Département de l'Aisne, la Ville de Reims, DSDEN Ardennes,  
Ciné-Jeune de l'Aisne et les pôles d'éducation aux images CICLIC, ACAP, Image Est.



GrandEst



ciclic

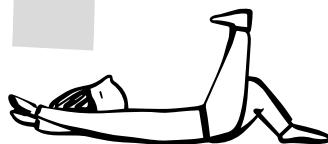


IMAGE EST



Saint-Ex





# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

## HOP FROG

Russie | 2012 | 5' | Dès 3 ans

En lien avec le parcours « **Explorer le cinéma d'animation par le corps** » élaboré par Linfraviolet en co-production avec les pôles d'éducation aux images CICLIC, Le Blackmaria, Image Est, l'ACAP. Avec le soutien de La Région Grand Est, La Ville de Reims.

Sur la chaîne vimeo d'Upopi/Ciclic :

<https://vimeo.com/711964641>

D'autres œuvres du réalisateur sur sa chaîne Vimeo :

<https://vimeo.com/leonidshmelkov>



© Samokat (2015)



Pearfall (2017)

## GÉNÉRIQUE

### Réalisation, scénario, montage

Leonid Shmelkov

### Animation

Leonid Shmelkov, Roman Efremov

### Musique

Tatiana Shatkovskaya-Eisenberg

### Format

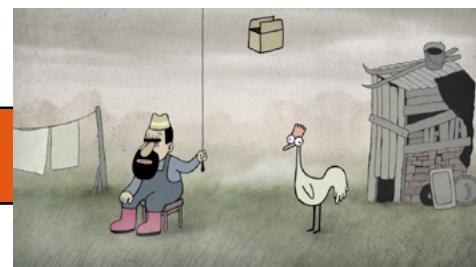
Animation 2D, couleur

## RÉALISATEUR

Le réalisateur russe Leonid Schmelkov est né à Moscou en 1982. En 2005, il obtient son diplôme de l'université d'État d'imprimerie de Moscou, en section « arts graphiques », puis il se spécialise en réalisation de films d'animation à l'école-studio SHAR de Moscou, dont il sort en 2009 en signant le film de fin d'étude *Dog-Walking Ground*. *My Own Personal Moose* (2014), réalisé juste après *Hop-Frog*, reçoit le Prix spécial



*My Own Personal Moose* (2014)

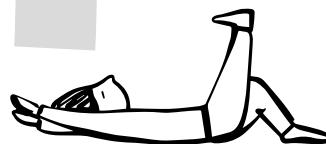


*Very Lonely Cock* (2015)

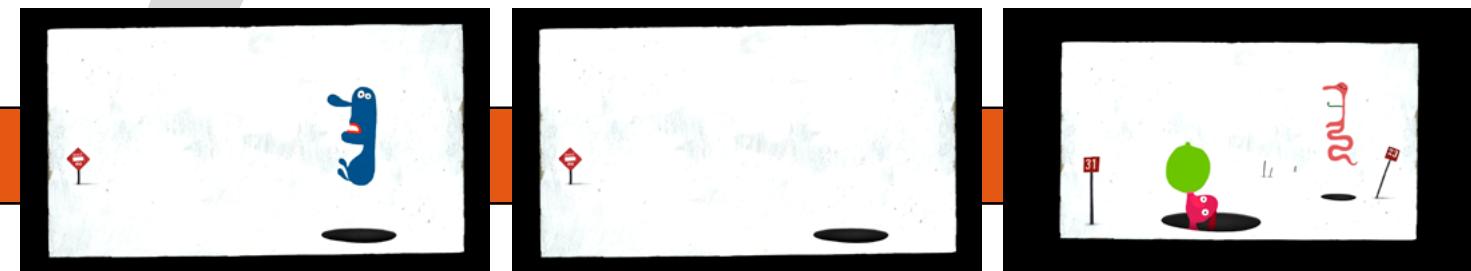
du jury international « Génération Kplus » du meilleur film d'animation à la Berlinale 2014. On y retrouve le même humour décalé que dans *Hop-Frog*, ainsi que des personnages dessinés à la ligne clair, mais ils s'inscrivent cette fois dans des décors nombreux et très travaillés. Surtout, la trame narrative est poussée sur 14 minutes, et le film est empreint de mélancolie et d'angoisses enfantines.

Il réalise *Very Lonely Cock* en 2015, un court métrage à l'humour décapant, puis *Pearfall* (2017) pendant master en animation à l'Académie des beaux-arts d'Estonie, où l'on retrouve le style graphique de *Hop-Frog*. Le travail de la verticalité (sauts, chutes) est essentiel dans ces trois œuvres à l'esprit burlesque.

Depuis l'obtention de son master, Leonid Shmelkov réalise des films courts (dont l'hilarant *Cucumbers*, 2021), écrit des albums pour enfants et enseigne à l'école-studio SHAR.



## HOP FROG



### SYNOPSIS DÉTAILLÉ

Ça commence par un écran noir. Au son, le vent souffle fort. On perçoit aussi des «clops» réguliers, une sorte d'échange entre deux joueurs de tennis. Alors une ritournelle démarra au piano, et le deuxième plan apparaît. Les « clops » proviennent en fait d'une créature-bulle bleue qui saute de son trou et y retourne régulièrement. Le décor est indéfinissable : un espace blanc inscrit de façon légèrement penchée dans un cadre noir ; un panneau « sens interdit » de format carré.

Les plans s'enchaînent alors sur d'autres créatures imaginaires ou bien des animaux

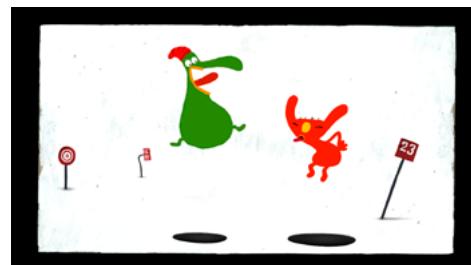
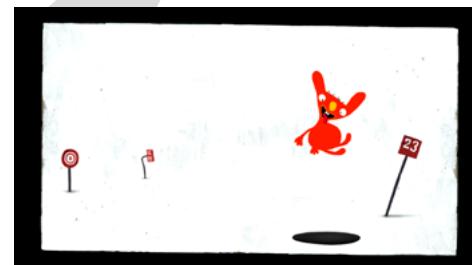
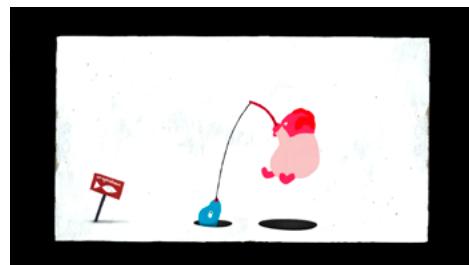
sortant de leur trou, puis y replongeant aussi, tous plus excentriques les uns les autres, tantôt seuls, tantôt en interaction.

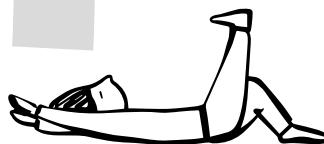
Un lapin craché par un cochon traverse le cadre de gauche à droite, traçant sa route rectiligne de façon imperturbable parmi les poteaux et panneaux indicateurs jonchés ça et là.

Parmi ces êtres excentriques se trouve une créature rouge qui s'amuse à nous faire des grimaces. Un trou s'ouvre à côté du sien et surgit alors une créature verte avec lequel un jeu sans paroles ni règles définies s'engage, pouvant mener à la bouderie par intermittence.

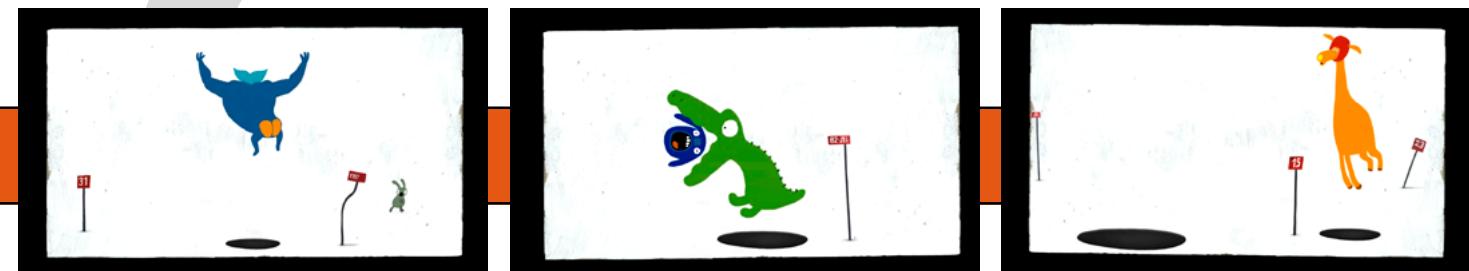
Le lapin poursuit sa route, passant devant de nouveaux personnages rebondissants. Rouge et Vert continue de s'amuser jusqu'à ce que Vert ne ressorte plus de son trou. Rouge en est morfondu. Même le lapin stoppe sa course folle pour aller voir ce qui se passe.

Un bruit de chasse d'eau retentit alors, et Vert ressurgit. Rouge est furieux, mais pas longtemps. Il serre fort Vert dans ses bras.





## HOP FROG



## GENÈSE DE HOP-FROG

Leonid Shmelkov décrit lui-même son film comme une « observation non scientifique du comportement de créatures sauteuses ». Il l'a réalisé alors que sa fille était bébé (la considérait-elle inconsciemment comme une « créature sauteuse » ?). Il n'avait le temps de travailler que le soir, aussi voulait-il faire un court métrage simple au niveau de la production. Un court métrage où il serait question d'amitié, de séparation et d'amour traités de façon légère, drôle et absurde. Alors lui est venue l'idée des trous, qui convoquent l'idée de solitude : chaque personnage y vit seul... Heureusement, parfois, la communication se fait, comme



entre le personnage rouge et le personnage vert, et alors naît une relation.

## POINT DE VUE

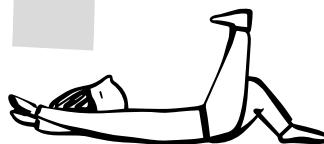
De prime abord, *Hop-Frog* est un film drôle, entre mise en scène de l'absurde et burlesque, avec un rien de scatalogie. On rit de voir un poisson percuter la tête d'un manchot plutôt que de finir sa course dans son gosier. On rit aussi de découvrir qu'un singe bleu a les fesses oranges, qu'il secoue avec nonchalance. Vert a disparu parce qu'il était aux toilettes. Ça gobe, ça crache, ça grimace, ça explose. C'est régressif.

Où sommes-nous, pourquoi ces personnages sautent-ils : ces questions n'ont pas le temps de nous effleurer tant le rythme du film est soutenu, notamment grâce aux bonds et rebonds qui le parsèment ; surtout grâce à l'inventivité du réalisateur et à son sens de l'observation des relations humaines. Car le film, en plus de nous amuser, nous donne en effet à réfléchir à nos comportements humains – l'anthropomorphisme est assumé : les expressions de ces curieux personnages ne sont-elles pas similaires aux nôtres ? Il

y a ceux qui tiennent leur chien en laisse, ceux qui sont catapultés dans l'espoir de devenir des stars (en l'occurrence d'opéra) ou cosmonautes, ceux qui s'exhibent, ceux qui sont toujours pressés, ceux qui pêchent, ceux qui tremblent devant un match de foot, ceux qui ne sont jamais content, ceux qui planent, ceux qui ne pensent qu'à manger, ceux qui chantent en choeur – et l'autre qui vient sonner la fin de la récré –, ceux qui atteignent le plafond de verre...

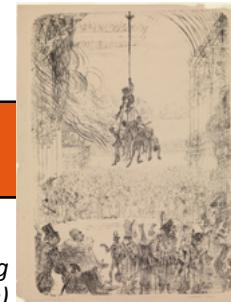
Les associations d'idées de Shmelkov, de prime abord surréalistes, sont en fait très sensées et nous parlent définitivement de nous, de nos problèmes, de nos solitudes, de nos difficultés à composer avec nos voisins, des rencontres fortuites et de ce sur quoi elles pourraient aboutir. De la loi de la nature, aussi. Manger ou être manger – au sens propre... et aussi au sens figuré –.

*Hop-Frog* s'adresse ainsi véritablement à tout public. Les enfants rient de ces drôles de personnages colorés qui s'adonnent à un jeu corporel qu'eux-mêmes adorent : sauter. Ils se reconnaissent dans la bouderie, la colère, l'inquiétude, la tristesse, la joie.



# HOP FROG

James Ensor, *La Vengeance de Hop-Frog*  
(1898), Museum Plantin-Moretus (Belgique)



Pochette de disque, œuvre d'Egor Letov  
du groupe Egor i Opizdenevshie



## POINT DE VUE (suite)

Les adultes peuvent y voir une satire de la société – et singulièrement de la société russe : les panneaux sont tous en cyrillique, et la fin de l'URSS (qu'a connue Leonid Shmelkov) a ouvert la voie à une société capitaliste et individualiste. Chacun dans son trou à s'agiter – a priori en vain. L'important n'est-il pas d'être en lien ? De s'inquiéter pour l'autre ?

Tel semble être le point de vue du réalisateur qui fait carrément sortir Rouge de son trou et détourne la route du lapin qui cherche lui aussi à s'enquérir du sort de Vert - le lapin, animal sauteur s'il en est, qui ne saute pas dans le film... sauf quand il ressort du trou de Vert en lui crachant copieusement dessus. À moins que... le lapin ne soit le « gardien de l'ordre » du lieu ? Avec Shmelkov, les choses ne sont pas si binaires.

## LE TITRE

En anglais, « hop » signifie « sauter » et « frog » « grenouille ». Il n'y a pourtant pas de grenouilles dans le film ! « Hop-Frog » (Прыг-скок, phonétiquement « Pryg-skok » en russe) n'est pas un titre inventé par Leonid Shmelkov. Trois sources au moins peuvent en expliquer l'origine.

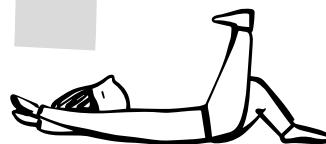
« **Hop-Frog** » est le titre d'une nouvelle de l'écrivain américain Edgar Allan Poe publiée en mars 1849 dans un journal bostonien, *The Flag of Our Union*. Elle fait partie du recueil *Nouvelles histoires extraordinaires* dans sa traduction en français. **Hop-Frog** est un nain enlevé de son pays natal pour devenir le bouffon du roi. Il est boiteux et doit son nom à sa démarche sautillante particulière. Il se vengera cruellement du roi et de ses conseillers moqueurs en leur suggérant de se déguiser en orangs-outans pour amuser la cour, sans oublier de leur préciser de s'enchaîner pour être plus drôles encore. **Hop-Frog** met feu à cette mêlée qui brûle vive. On retrouve dans ce conte la

petite pointe de cruauté et de vengeance qui caractérise les films de Shmelkov - lui sous forme burlesque.

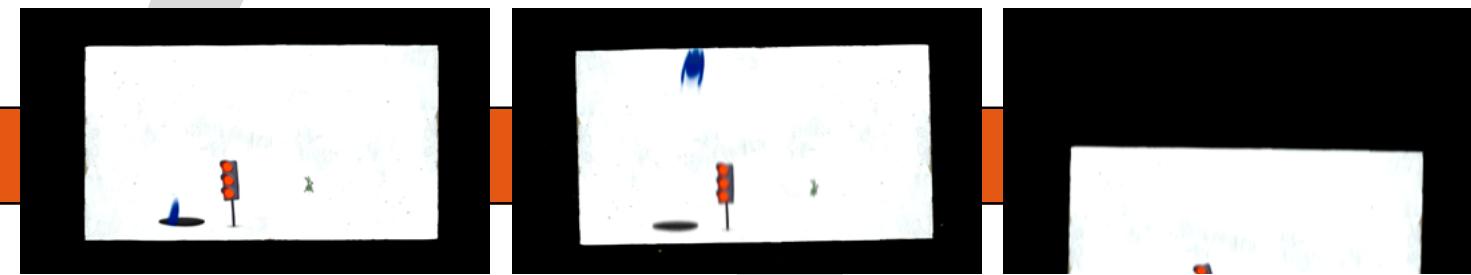
« **Hop-Frog** » est aussi une comptine tirée d'un classique de la littérature jeunesse. Ses paroles entrent en écho avec le film de Shmelkov :

La chanson des grenouilles bondissantes  
Les grenouilles chantent sur les nénuphars  
En duos, en trios, en coa-coa-quartet  
Elles chantent toujours en chœur  
Mais moi je chante tout seul  
Coa !

Enfin, **Pryg-skok** est le dernier titre de l'album Pryg-skok : detskie pesenki (« **Grenouille bondissante : chansons pour enfants** ») enregistré en 1990 par le groupe de rock psychédélique Egor i Opizdenevshie. Une chanson sur le désespoir et le temps qui s'en va, qui crie à la fin :  
« Sautez vers le sol ! Sautez vers les nuages !  
Sautez vers le sol ! Sautez vers les nuages !  
Au-dessus des arbres ! Sous les tombes !  
Sous le cimetière ! Au-dessus du soleil ! »



## HOP FROG



## MISE EN SCÈNE

Alors que le décor est extrêmement simple, la mise en scène de Leonid Shmelkov ne cesse de se renouveler. Il joue avec la taille d'écran blanc sur fond noir, ajoutant un rythme au montage qui se superpose aux autres rythmes qui scandent le film (les sauts, la musique, la bande-son). Il intègre la prise de vue réelle dans l'animation (l'apparition subite d'un poste de télévision), confirmant ainsi l'analogie entre les personnages et nous autres humains.

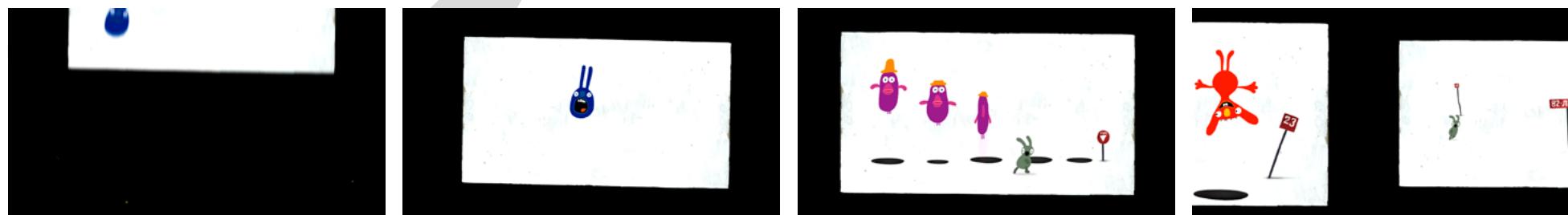
Un effet est particulièrement impressionnant : Shmelkov sort un personnage du cadre (il le fera « descendre » ensuite) sous l'effet d'un saut canonique. À l'image, la créature bleue

passe dans un autre cadre, nous rappelant le support propre au cinéma pendant plus d'un siècle : la pellicule. Il n'était pas rare, pendant les projections de bobines de films, que l'on voie le bas de l'image précédente en haut du cadre, ou que le film ait des ratés. Dans *Hop-Frog*, nous voyons littéralement à l'écran ces petits photogrammes ; ne manquent que leurs perforations latérales. Pendant tout le film enfin, les contours du cadre blanc vibrent en permanence, en hommage là encore au système de projection d'antan, qui nous donnait à voir une image certes imparfaite comparée à la qualité numérique, mais vivante.

Le rythme du film est également assuré par la course du lapin qui court de gauche

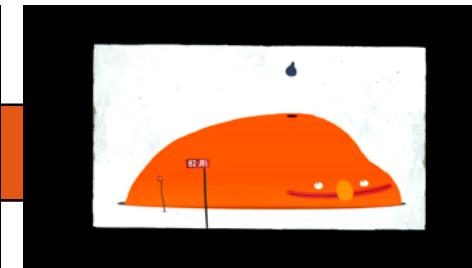
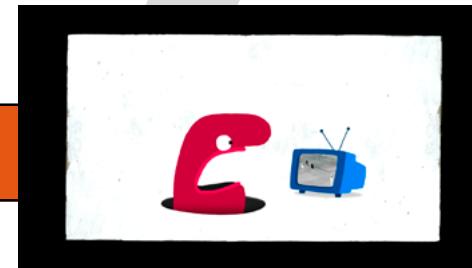
à droite, nous entraînant en apparence toujours plus loin alors que, en réalité, il semble suivre une boucle sans fin : il passe devant Rouge et Vert à deux reprises. Le lapin semble même déclencher les sauts, nous donnant l'impression d'être dans un jeu vidéo (motif qui revient dans l'œuvre de Shmelkov, dans *Pearfall* notamment).

Ce mouvement sans fin est servi là aussi par un passage d'un cadre à l'autre, imageant une ellipse : le temps s'étire et pourtant, les personnages ne sont pas fatigués. Ils sautent sans cesse. Le lapin de ce monde un peu fou nous rappelle alors celui des *Aventure d'Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll (1865), toujours « en retard », à ceci près que, chez Carroll, le lapin est blanc.





## HOP FROG



### PISTES D'EXPLORATION

#### Les émotions

Les personnages de Vert et Rouge surtout sont très expressifs. D'autres aussi. Ils fournissent une belle occasion de travailler autour des émotions, des ressentis, de leur mode d'expression, de représentation. Comment faire que celles qui nous font souffrir ne prennent pas trop de place ? Faut-il les partager ? Avec qui ?

#### Animaux existants ou imaginaires ?

De nombreuses créatures peuplent ce film. Certaines sont de « vrais » animaux. Peut-

on les lister tous ? Un bouledogue (tenu en laisse !), un cochon, un lapin, un manchot, un poisson, un panda, un crocodile, une girafe, un lion... Et puis il y a les autres, sorties de l'imagination du réalisateur. Comment les caractériser ? Rouge a une tête en forme de triangle, Vert n'a pas de bras, le chanteur d'opéra a de grandes oreilles mais pas de membres.

On pourra inventer des créatures issues de notre imagination : les décrire, les dessiner et/ou les peindre. Imaginer des histoires entre elles...

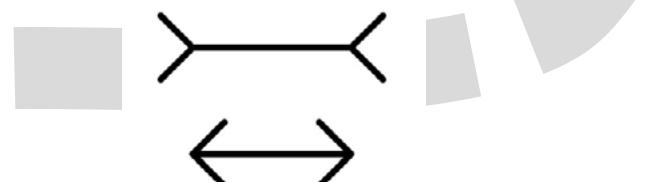
#### Comprendre le fonctionnement du cinéma

Dans *Hop-Frog*, Shmelkov rend hommage au cinéma analogique. Il fournit une occasion

rêvée de parler du principe du cinéma : les images sont fixes, mais en les faisant défiler très vite (24 par seconde), on a l'impression du mouvement.

En observant des illusions d'optique, on réalise déjà que notre œil perçoit des images que notre cerveau a du mal à analyser. Sur la couverture du livre ci-dessous, voit-on un canard ou un lapin ? Et sur l'image à gauche, quel est le trait le plus long ?

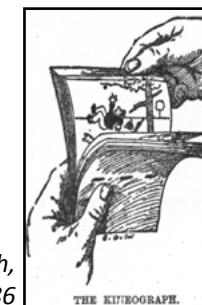
Des bouts de pellicule (il n'en existe malheureusement plus beaucoup...) permettront de voir concrètement qu'un film est une succession d'images fixes. La preuve par les flipbooks, ou folioscopes en français, que l'on consultera à loisir et dont on peut trouver des captations démonstratives sur Internet.

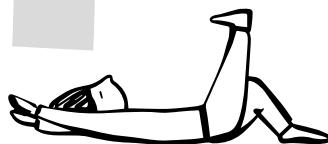


Krouse Rosenthal, Kaléidoscope, 2009



John Barnes Linnet, The Kineograph,  
Zeitgenössische Illustration, 1886





## HOP FROG



### PISTES D'EXPLORATION (suite)

#### Écouter et jouer avec la bande-son

Le cinéma est constitué non seulement d'images, mais aussi de sons. Tous les spectateurs sont-ils conscients de l'importance de la bande-son d'un film ? Des expériences pourront y aider. On pourra par exemple revoir le film en étant très attentifs aux sons. Dans un deuxième temps, on réécouterà la bande-son du film sans regarder les images, cette fois, pour rester concentré sur ce que l'on entend. En plus du piano (morceau composé par Tatiana Shatkovskaya-Eisenberg), on repèrera le bruit des sauts, leur régularité (ou non), les voix (le chanteur d'opéra, les onomatopées), les souffles, les bruitages (la chasse d'eau...). On essaiera de se rappeler à quels moments ils apparaissent, avec quel personnage... puis on vérifiera les certitudes

et les hypothèses en regardant le film à nouveau. À quel moment apparaît le piano, à quel moment il s'arrête, reprend...

On pourra enfin regarder le film en coupant le son et essayer de le brouiller.

Les bruitages permettent aussi d'expliquer l'expérience que fait Rouge quand il lance une pierre dans le trou de Vert, et pourquoi on a entendu son cri en écho juste avant.

**Hop-Frog** donne ainsi l'occasion de découvrir le monde de façon inédite ! On pourra également écouter des morceaux d'opéra suite aux deux scènes faisant intervenir le chanteur. Chacun pourra s'exprimer sur la question suivante : le crocodile apprécie-t-il sa prestation... ou non ?

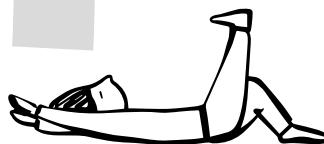
### IMAGE RICOCHET

À la fin du film, Rouge est fou de joie. Il serre Vert (sa couleur complémentaire) dans ses bras.

Avec ses « Nanas », Niki de Saint Phalle exprime elle aussi la joie, comme on le perçoit dans *Les Trois Grâces* à travers leurs couleurs vives, les motifs naïfs sur leurs maillots de bain (un cœur, une fleur...) et leur pose (bras en l'air, reposant sur un pied ; sautillant !).



*Les Trois Grâces,*  
Niki de Saint-Phalle,  
1994



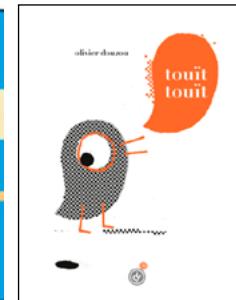
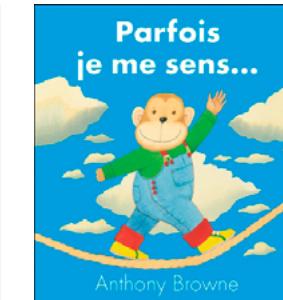
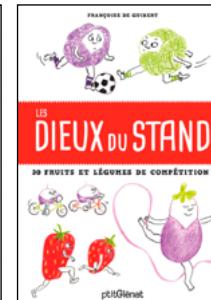
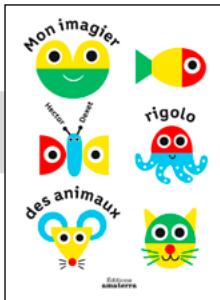
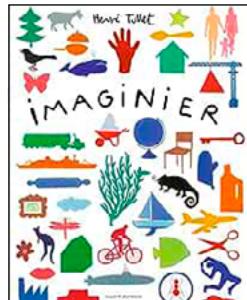
# HOP FROG

## LIVRES EN RÉSEAU

Tous ces livres sont accessibles dès 3 ans.

### Des imagiers

À travers le dessin de ses personnages et leurs aventures, aussi courtes soient-elles (à peine trois secondes pour le bouledogue), Shmelkov stimule notre imagination. Hervé Tullet poursuit le même dessein dans son *Imaginier* (Seuil Jeunesse, 2005). Quant à Hector Dexet (Amaterra, 2019), il propose dans *Mon imagier rigolo des animaux* de passer d'un animal à un autre en sollicitant là encore notre imagination : qu'est-ce qui les met en lien ?



### Sauts et sports

Les bons, rebonds et rebondissements à l'œuvre dans *Hop-Frog* seront prolongés avec *Saute* (Tatsuhide Matsuoka, L'école des loisirs, 2004), où le fait de sauter transfigure les animaux représentés. Dans *Les Dieux du stand* (Françoise de Guibert, Glénat, 2018), ce sont les fruits et les légumes qui se mettent au sport (avec, entre autres, le saut à l'asperge et le citrompoline).

### Éducation routière

*Hop-Frog* est truffé de panneaux souvent caustiques (interdit de pêcher à côté du pêcheur, par exemple). *Mon premier code de la route* (Thierry Dedieu, Seuil Jeunesse, 2011) permet aux enfants de connaître 10

panneaux qu'ils pourront reconnaître sur les routes et dans les rues.

### Exprimer ses émotions

Dans *Parfois je me sens* (L'école des loisirs, 2009), Anthony Browne donne vie à un petit singe vêtu comme un enfant. Sur chacune des pages, il fait part d'une émotion qui le traverse : « Parfois je suis très heureux. » « Parfois je ressens de la colère... »

### Une autre histoire de trou

Dans *Touït touït* (Olivier Douzou, Rouergue Jeunesse, 2014), un oiseau cherche à capturer un ver qu'il a vu sortir d'un trou. Le ver change de trou... L'oiseau décide de souffler pour l'expulser.