



MUSIQUE
D'ALAN SILVESTRI

CHANSON INTERPRÉTÉE
PAR ELTON JOHN

LES AVENTURES DE ZAK ET CRYSTA

DANS LA FORÊT TROPICALE

UN FILM DE BILL KROYER

LIVRET PÉDAGOGIQUE

Splendor

LES AVENTURES DE ZAK ET CRYSTA

DANS LA FORÊT TROPICALE

UN FILM DE
BILL KROYER

ÉTATS-UNIS - 1H16 - 1992 - À PARTIR DE 6 ANS

LIVRET PÉDAGOGIQUE RÉDIGÉ PAR **MARINE LOUVET**

SOMMAIRE

RÉSUMÉ COURT

L'HISTOIRE

AUTOUR DU FILM

LES PERSONNAGES

DES FORÊTS ET DES HOMMES

PISTES PÉDAGOGIQUES

I. LE VOCABULAIRE DE LA FORÊT TROPICALE

II. DÉCOUVRIR DES ANIMAUX

III. LES TRACES DES HOMMES

IV. LE POINT DE VUE



RÉSUMÉ COURT

Crysta est une fée qui vit au cœur de la forêt tropicale de Ferngully entourée de Magie Lune, une vieille dame à la sagesse ancestrale, de son père, de son ami Pip's, d'animaux et de nombreuses autres créatures féériques. La vieille femme transmet à Crysta la magie de la forêt car la jeune fille devra être capable d'en user si Hexxus, une figure maléfique alimentée par la folie des hommes, venait à s'approcher de Ferngully. Curieuse et intrépide, Crysta ne s'en soucie guère jusqu'à ce que les hommes fassent à nouveau irruption dans la forêt féérique.

L'HISTOIRE

À l'intérieur de la terre, dans les grottes, on trouve des pochoirs appelés mains négatives. Ils sont la trace du passage des hommes là, il y a des milliers d'années. Le film s'ouvre sur ces mains humaines dont la forme se confond peu à peu avec celle des arbres, puis des animaux également peints sur les parois des grottes. Dans un mouvement glissant, on quitte la grotte au rythme de la voix de MAGIE LUNE qui raconte un temps où humains et êtres sylvestres ne faisaient qu'un. La vieille femme dit : *« Notre monde était alors beaucoup plus grand, la forêt s'étendait à perte de vue. Nous autres, les esprits des arbres, entretenions l'harmonie entre tous les êtres vivants, mais nos plus proches amis étaient les humains. Et puis, comme cela arrive quelques fois, l'équilibre naturel fut bouleversé et Hexxus, l'esprit même de la destruction, jaillit soudain des profondeurs de la terre et fit pleuvoir son poison. La forêt faillit alors être anéantie, nos rangs furent décimés et les humains, effrayés, s'enfuirent à jamais. On pense aujourd'hui qu'ils ne survécurent pas. C'est seulement en convoquant les pouvoirs magiques de la nature que je pus enfermer Hexxus à l'intérieur d'un arbre enchanté et sauver Ferngully »*. Magie transmet les récits passés à CRYSTA, jeune fille, car bientôt elle ne sera plus là et il faudra bien que quelqu'un prenne le relais. Crysta n'écoute que d'une oreille car elle ne peut croire qu'un jour l'esprit maléfique d'HEXXUS, enfermé il y a bien longtemps par la vieille dame dans un arbre enchanté pourrait à nouveau sévir.

Petite fée aux oreilles pointues qui connaît la forêt comme sa poche, Crysta vit entourée d'autres fées et créatures magiques. Il y a PIPS, ailé comme elle, mais aussi de petits bonshommes qui voyagent sur des coléoptères. Curieuse et pleine de vie, Crysta s'élance dans la forêt parcourant des décors majestueux, une végétation vaste, protéiforme et luxuriante. Emportée par son élan et malgré les mises en garde de ses compagnons, elle poursuit au-delà de la ligne de frondaison. Perchée au-delà de la cime des arbres, elle perçoit pour la première fois l'étendue du vaste monde, mais aussi au loin, exhalant du cœur de la forêt, près d'anciens volcans, une fumée sombre.

Seulement, Crysta ne sait rien de l'au-delà de son monde. Intriguée, elle retourne voir Magie pour lui faire part de ce qu'elle a remarqué. Mais elle ne sait définir les montagnes, ni la fumée, ce « *je sais pas quoi (...) un étrange nuage noir qui viendrait de sortir de terre* ». Magie Lune, elle, sait que Crysta a vu la montagne du danger, elle sait aussi que le nuage décrit par Crysta est de la fumée. Magie Lune explique à Crysta qu'il y a des mondes parmi les mondes : « *Chaque parcelle de l'univers est reliée aux autres par la délicate toile de vie, qui est elle-même accrochée entre les forces de la destruction et la magie des forces de la création* ». Crysta aimerait apprendre la magie, faire pousser une graine d'un vert lumineux entre ses mains par la seule force de la pensée, mais elle n'y parvient pas encore. Magie la rassure, tout le monde peut invoquer les pouvoirs de la toile de vie. Trop curieuse de la fumée aperçue, Crysta manque de concentration. Sa grand-mère la congédie hâtivement. Au moment où la jeune fille disparaît, la vieille fée fend la forêt d'un geste. Les arbres se couchent de part et d'autre de son champ de vision et laissent entrevoir au loin l'inquiétante fumée. Dans un souffle, Magie s'exclame : « *Hexxus !* »



Retournée à son ami Pip's qui entonne quelques notes de pipeau au creux d'un arbre, Crysta fait la connaissance inopinée de BATTY, une chauve-souris à la logorrhée sans queue ni tête, prise dans un vol sens dessus-dessous. Par une antenne enfoncée sur sa tête, Batty est reliée aux hommes. De sa bouche sortent des bribes de paroles humaines, des extraits d'émission de télévision, de radio ou de publicité. Pour se présenter à Crysta et Pips, Batty se lance en un rap ciselé, dans un autoportrait qui dresse en creux celui des scientifiques qui l'ont maltraitée. Crysta, qui n'a connu jusqu'ici que les récits relatant le temps où les humains vivaient en symbiose avec la nature, découvre la face sombre de l'homme. Mais elle ne veut rien entendre des souffrances qu'a endurées Batty, chauve-souris de laboratoire. C'est pleine de nostalgie et de tendresse qu'elle prononce le mot « humain », quand ce seul mot fait frémir Batty. Pour le peuple de la forêt, les humains n'existent que dans les contes d'humains.

Piquée de curiosité, Crysta fait tout de même fi des recommandations de Magie et des dires de son père et file tout droit jusqu'à la montagne du danger. Batty met Crysta en garde contre les humains qui y vivent, mais Crysta n'est mue que par son désir de découverte. Lorsqu'elle s'approche des frontières de Ferngully, la fumée gagne du terrain, elle est maintenant proche. Aux confins de la forêt, Crysta découvre des arbres marqués par une croix rouge, puis entend une musique. C'est celle du baladeur de ZAK, bûcheron embauché par une entreprise pour marquer d'une croix rouge tous les arbres à abattre.

Depuis une imposante broyeuse équipée de caméras vidéo, TONY et RALPH, contre-maîtres et conducteurs de la machine, surveillent les faits et gestes des bûcherons en sirotant des sodas, fumant des cigarettes et en se goinfrant de gâteaux. Crysta, elle, observe Zak cachée derrière une feuille. D'arbre en arbre, il accomplit sa tâche jusqu'à ce qu'il tombe soudainement sur un arbre massif à l'allure inquiétante. Comme les autres, il le marque d'une croix sans savoir qu'il vient de réveiller la colère d'Hexxus. Il aperçoit alors dans la végétation une minuscule lumière bleutée. C'est le halo qui entoure Crysta. Démasquée, cette dernière tente d'échapper à Zak qui se lance à sa poursuite. Lorsqu'il l'attrape, ébahi par sa trouvaille, il ne prête pas attention à l'immense arbre coupé qui s'apprête à lui tomber sur le coin de la tête. En hâte, Crysta lance une formule magique pour le sauver, mais elle bute sur les mots et réduit Zak à la taille d'un insecte. Minuscule Zak tombe sur une toile d'araignée accrochée à un arbre prêt à être englouti par la broyeuse. Crysta tente de l'en détacher en vain quand Batty vient à la rescousse juste à temps.

Sonné, Zak ne se rend pas compte qu'il est devenu minuscule, Crysta profite de sa confusion pour lui faire les poches. Effrayé par les humains, Batty se méfie de Zak. Crysta, elle, ne se méfie que du « monstre ». C'est ainsi qu'elle nomme la broyeuse. Zak reprend ses esprits et fait un pas de côté qui l'entraîne dans une chute de branche en branche. À son échelle, il découvre le monde merveilleux de la forêt. Debout sur une feuille comme sur un tapis volant, il plane jusqu'à ce qu'il croise un varan qui tente de faire de lui son repas. C'est alors que Zak réalise qu'il ne fait plus que quelques centimètres de haut. Zak ordonne à Crysta de lui redonner sa taille initiale sur le champ, Crysta tente des formules qui font passer Zak par diverses formes animales sous les yeux amusés de Batty. Éprouvé, Zak renonce à poursuivre et préfère être emmené auprès de Magie Lune comme Crysta le préconise. En déambulant dans la sublime forêt de Ferngully, Zak et Crysta font connaissance. Très vite, leur rencontre prend des allures d'idylle.

De leur côté, Tony et Ralph s'attaquent maintenant à un arbre massif. C'est celui qui renferme le terrible Hexxus. Une fois coupé en deux, puis transformé en planches, une sève est libérée qui, au contact du poison des hommes, devient maléfique. Hexxus prend alors les commandes de la machine et donne l'ordre à Tony et Ralph terrorisés de rejoindre Ferngully avant le lendemain. Dans une chanson folle, il explique comment il se nourrit des machines des hommes pour décupler son pouvoir. Passant de tuyau en tuyau, on le voit grandir comme un génie maléfique.

Inquiets de la disparition de Crysta, Pips et ses amis volant à dos de coléoptères tombent sur un gros boîtier orange. C'est le baladeur de Zak. De leur côté, Zak et Crysta continuent de faire connaissance. Crysta est curieuse de la vie des humains, elle découvre là un monde qu'elle ne connaît pas. Elle ignore ce qu'est une ville, un métier et ne comprend pas l'étrange vocabulaire de Zak fait de « cool », « sensas », « meuf », « canon ». Zak, quant à lui, ne sait rien de la forêt. Lorsqu'il entaille l'écorce d'un arbre pour y graver le prénom de Crysta, la petite fée se désespère. Mais Zak sait capter son attention et l'entraîne sur la rivière jusqu'à la forêt enchantée de Ferngully.

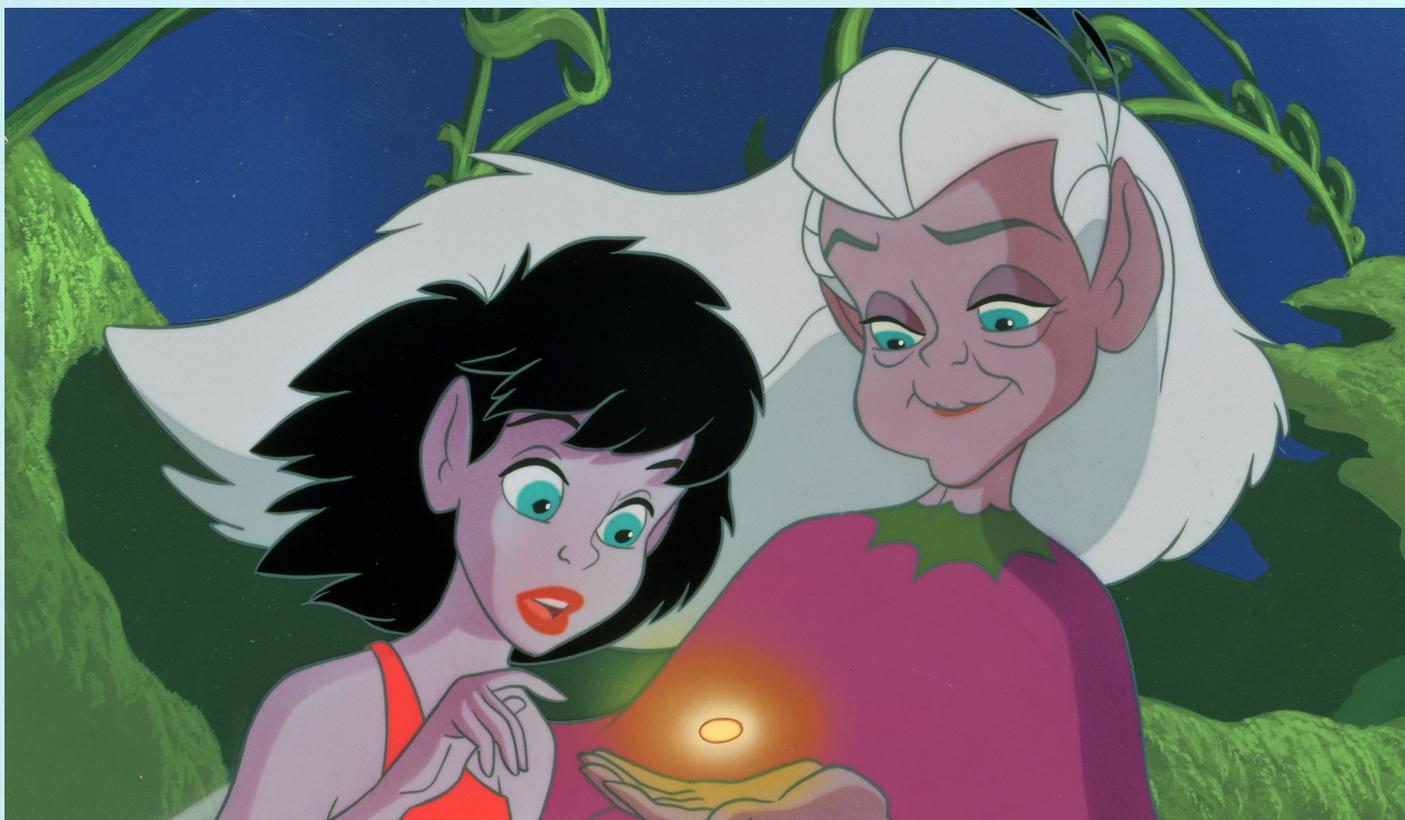
Arrivé à Ferngully, Zak fait la connaissance de la communauté des fées et autres créatures. Chacun est méfiant et Pips, jaloux. Les deux rivaux se battent à propos du baladeur. À nouveau, Zak sait tourner la situation à son avantage. Il lance un morceau de musique, monte le volume et se lance dans une danse endiablée. Peu à peu, tout le monde danse en cœur tandis que Pips trépigne de rage. Du haut de son arbre, Magie Lune observe l'incroyable remue-ménage d'un œil inquiet.

Tandis que la nuit tombe, Zak et Crysta poursuivent leur découverte de Ferngully, glissant de décors féériques en décors féériques. Sous la lumière de la lune, ils s'étreignent et s'embrassent. La jeune Crysta est étonnée de ce geste de tendresse tandis que Zak n'en revient pas : il a quitté le sol et un instant, vole de même que Crysta. Troublée, cette dernière s'éclipse car elle n'oublie pas que Zak doit retrouver sa vraie taille. Esseulé, longeant la rivière, Zak découvre que les chutes d'eau sont pleines d'essence. C'est le signe que la broyeuse approche. Réduit à la taille des êtres de la forêt, voilà soudain Zak soucieux du sort qui pourrait être fait à ses nouveaux amis et surtout à celle qu'il aime.



Au côté de Magie, Crysta découvre que les arbres marqués de rouge sont désormais coupés. La trahison de Zak l'emplit de tristesse et de colère. Tout Ferngully accable le petit humain de reproches. En décidant de dire la vérité sur les actes des hommes, Zak fait amende honorable

et s'attire la sympathie de Batty. Magie se joint au rassemblement et proclame : « *Depuis la nuit des temps, nous sommes les gardiens et les médecins de la forêt, mais nous avons oublié les pouvoirs magiques de la nature. L'heure est venue aujourd'hui d'invoquer à nouveau ces pouvoirs. Et n'oubliez pas, toute la magie des pouvoirs de la création existe dans chaque petite graine.* » D'un geste, la vieille femme enveloppe l'arbre où les habitants de Ferngully sont réunis et l'entoure de racines si puissantes qu'ils semblent maintenant protégés de tout. Ce dernier geste coûte la vie à Magie qui, en mourant, transmet définitivement son pouvoir à Crysta.



Non loin de là, Hexxus gagne du terrain. La peur domine la forêt, les arbres tombent un à un et Zak aussi bien que les fées ne savent comment enrayer ce massacre. C'est en alliant leur force que Zak, Crysta et tous les autres viendront à bout d'Hexxus. Ensemble, ils prennent le contrôle de la broyeur. Le moteur coupé, Hexxus manque d'énergie et commence à disparaître. Mais alors que la machine s'enflamme, il réapparaît plus virulent que jamais, sous la forme d'un gigantesque squelette noir.

Les paroles de Magie en tête, Crysta se sacrifie en se jetant dans la bouche du monstre pour y planter une graine de vie. L'horrible créature voit alors pousser en elle un arbre qui la dévore de l'intérieur. S'unissant à Crysta, les êtres de la forêt aident la graine à pousser. La machine étouffe peu à peu sous les racines profondes. Le calme revenu, Crysta a disparu et on la croit perdue à jamais. Mais, telle une reine de la nature, elle réapparaît au creux d'une fleur et sur son passage, tout fleuri.

Si Hexxus ne peut plus faire de mal à Ferngully, les hommes eux le peuvent toujours. Désormais, Zak sait qu'il a une mission.

AUTOUR DU FILM

Le long-métrage animé *Les aventures de Zak et Crysta dans la forêt tropicale* est l'adaptation d'un roman de littérature jeunesse de l'auteure australienne, **Diana Young**. Imprégnée des légendes de son pays et des forêts tropicales du Queensland situées au nord-est de l'Australie, cette dernière met en scène au cœur d'une forêt luxuriante des créatures féériques qui voient leur équilibre bouleversé par l'arrivée des hommes et de leurs machines. Célébrant la défense de la nature et le respect des êtres vivants, l'histoire offre une vision à la fois engagée et poétique de la relation que l'homme pourrait entretenir avec son environnement.

Le projet d'adapter ce texte en un long-métrage d'animation est à l'initiative de **Wayne Young**, producteur australien et compagnon de Diana Young. Malgré son enthousiasme et sa conviction que le projet verrait le jour, le couple met sept ans à monter le projet et dix ans s'écoulent entre l'impulsion initiale et la sortie du film. Il faut dire que la fin des années 1970 et le début des années 1980 sont marquées par un déclin d'intérêt pour le cinéma d'animation. Walt Disney meurt en 1966 et les studios se trouvent alors à un tournant de leur histoire. Ils mettent un certain temps à trouver le souffle de leur ligne éditoriale à venir. En 1989, le succès de *La petite sirène* qui sera suivi de près par ceux de *La Belle et la Bête* (1991), *Aladdin* (1992), du (Le) *Roi Lion* (1994) et de *Pocahontas* (1995) ouvre un nouvel âge d'or du cinéma d'animation. C'est ce regain de popularité des productions animées qui donne le courage à Wayne Young de débiter la production de *Ferngully, the last rainforest* (titre original). Cette époque est marquée par des films dont l'action repousse les frontières du monde occidental, qui portent un regard sur des peuples et des territoires jusqu'ici peu exploités par les grosses productions. *Ferngully* s'inscrit dans cette veine, tout en portant un discours engagé sur la déforestation, chose rare à l'époque de sa sortie.

L'américain **Bill Kroyer** est choisi pour assurer la réalisation. Il a alors une quarantaine d'années et est réalisateur, graphiste et dessinateur de storyboard. De 1975 à 1982, il travaille pour les studios de Walt Disney où il assure un travail de designer graphiste, met au point des effets spéciaux pour des films tels que *Rox et Rouky* (1981), *Tron* (1982). En 1986, ils fondent avec sa compagne **Susan Kroyer** la société de production Kroyer Films, spécialisée dans l'animation 2D par ordinateur et dans le dessin traditionnel. Au sein de la société, Bill Kroyer réalise le court-métrage *Technological Threat* qui sera nommé aux Oscars en 1988. Susan Kroyer assure le design des personnages. Dans ce court-métrage sans dialogue, le réalisateur met en scène un huis clos au sein duquel des employés représentés par des loups en costumes - qui ne sont pas sans rappeler le célèbre Loup de Tex Avery - travaillent sans relâche à noircir du papier sous les ordres d'un patron inhumain. S'ils ont le malheur de montrer le moindre signe de fatigue, ces derniers sont immédiatement avalés par une trappe et remplacés par un robot. Fou de rage, le dernier loup se venge en décidant de détruire un à un chaque robot dans une surenchère comique de méthodes de destruction. Dans ce très court-métrage, Bill Kroyer critique l'automatisation grandissante des tâches et le remplacement des humains par des machines. Comme le couple Young, Bill Kroyer dénonce les excès et les dégâts des logiques capitalistes. Aujourd'hui,

Bill Kroyer est professeur à l'Université Dodge College of Media Arts de la ville d'Orange en Californie. En 2017, son épouse et lui se sont vus remettre le June Foray Award de l'International Animation Society pour leur contribution à l'art et à l'industrie de l'animation.

Les aventures de Zak et Crysta dans la forêt tropicale restent très fidèles au texte écrit par Diana Young et intitulé initialement **Ferngully**. Le scénariste **Jim Cox** est choisi par le réalisateur et le producteur pour l'écriture du scénario. Il a déjà fait ses preuves sur des productions Disney telles que **Oliver & Compagnie** (1988) et **Bernard et Bianca au pays des Kangourous** (1990). Le travail sur les dialogues, l'écriture des chansons sublimée par la composition d'**Alan Silvestri** offrent au film l'étoffe d'un films de studios tels qu'on les fabriquait à l'époque. Silvestri, célèbre compositeur de musique de films américain, se fait connaître à la fin des années 1980 pour sa collaboration avec le réalisateur **Robert Zemeckis** (**À la poursuite du diamant vert**, 1984, la trilogie **Retour vers le futur**, 1985-1990, **Qui veut la peau de Roger Rabbit ?**, 1998, **Forrest Gump**, 1994). Il signe également les bandes originales de **Predator** de **John McTiernan** et de **Predator 2** de **Stephen Hopkins**, collabore avec **James Cameron** sur **Abyss** (1989) et sur **Stuart Little** et **Stuart Little 2** (1999 et 2002).

Le film sort pour la première fois aux États-Unis en avril 1992, puis en Australie en septembre de la même année et en France en janvier 1993. Le film est bien accueilli par la critique à sa sortie. En 1998, une suite des aventures de Crysta est sortie sous le titre **Les merveilleuses aventures de Crysta**, directement en VOD. Le producteur, Wayne Young, a déclaré avoir versé une partie des recettes du film à des organisations et des fonds qui luttent pour la défense de la forêt tels que Greenpeace, la Rainforest Foundation Fund ou le Sierra Club.



LES PERSONNAGES

CRYSTA

Crysta est l'héroïne du film. Petite fée habitant la forêt de Ferngully, elle est d'une nature curieuse et téméraire. Son désir de découvrir le monde au-delà des frontières de sa forêt est aussi fort que celui de préserver son habitat des attaques, qu'elles proviennent d'Hexxus ou des humains. Sa rencontre avec Zak lui donne l'occasion de faire découvrir à un être différent d'elle le merveilleux monde qui est le sien.



MAGIE LUNE

Magie Lune apparaît comme une grand-mère, une figure maternelle et symbolique pour Crysta, dont le rôle est de transmettre la sagesse et la magie des fées de Ferngully. Elle ouvre la jeune fille à ses pouvoirs et la met en garde contre les dangers.

ZAK

Zak est un humain qui exerce le métier de bûcheron. Il est embauché par une firme pour marquer les arbres qui vont être coupés. Lorsqu'il croise le chemin de Crysta, il est réduit à la taille d'un insecte et plonge ainsi dans un monde qui lui était inconnu jusqu'ici, celui des êtres vivants qui peuplent la forêt de Ferngully. Cette rencontre modifie à jamais son point de vue sur la nature et sur l'altérité.



PIPS

Pips est un ami de longue date de Crysta. Ils semblent tous deux avoir le même âge et avoir grandi ensemble dans la forêt. Pips tente de s'imposer comme une sorte de grand frère protecteur auprès de Crysta, mais cette dernière ne manifeste pas le désir de bénéficier de cette protection. Pips est piqué de jalousie lorsqu'il voit apparaître Zak au côté de Crysta dans la forêt de Ferngully.



BATTY

Batty est une chauve-souris échappée d'un laboratoire scientifique où elle servait de cobaye à des êtres humains avides d'expérience. Ces derniers ont placé sur sa tête une sorte d'antenne, fruit de leurs expérimentations. Cela tourne la tête de l'animal qui semble hanté par des bribes de paroles humaines, de flashes sonores sans queue ni tête provenant aussi bien d'une radio que d'un poste de télévision.

HEXXUS

Esprit enfermé depuis des années dans un arbre, Hexxus est une sorte de génie maléfique qui détruit tout sur son passage. Pour trouver l'énergie de faire le mal, ce dernier se nourrit des énergies artificielles des humains telle que l'essence ou l'huile de moteur. L'arrivée de la broyeuse à Ferngully le réveille. À mesure qu'il gagne en puissance, il prend de multiples formes : larve presque liquide d'abord, puis génie sorti de la lampe et enfin immense squelette noir diabolique



TONY ET RALPH

Tony et Ralph sont aux commandes de l'énorme broyeuse qui s'apprête à détruire Ferngully. Ils surveillent également l'avancée du travail des bûcherons dont Zak fait partie. Ils semblent ne penser à rien d'autre qu'à siroter des sodas, grignoter et toucher leur paye et ne se posent pas de questions sur le sens de leurs actes, leur participation à la destruction de la forêt.

DES FORÊTS ET DES HOMMES

LES FORÊTS SUR TERRE

Aujourd'hui, les forêts recouvrent environ 4 milliards d'hectares de la surface terrestre, c'est-à-dire environ 31% de la surface des terres émergées. Pour se figurer visuellement cette superficie, il faut imaginer réunir côte à côte la Russie, le Canada, les États-Unis et quelques pays d'Europe.

45% des forêts existantes sont des forêts tropicales. On appelle **forêts tropicales** les forêts qui se trouvent entre le tropique du Cancer (une ligne horizontale qui court du sud de l'Amérique du Nord, en passant par le nord de l'Afrique et le sud de l'Asie) et le tropique du Capricorne (qui, est plus au sud et court du coeur de l'Amérique latine, au sud de l'Afrique, en passant l'Australie).

Les principaux massifs forestiers tropicaux sont l'Amazonie, le bassin du Congo en Afrique et l'Asie du Sud-Est. On compte aussi de nombreuses forêts tropicales en Australie. Certaines sont appelées des « rain forest » (forêts pluviales) en raison de leur humidité permanente.

Les forêts tropicales abritent 80% de la biodiversité mondiale terrestre. Cela veut dire que s'y trouve, plus qu'à nul autre endroit sur terre, une très grande variété d'êtres vivants. Par exemple, si on observe la variété d'arbres sur un hectare de forêt européenne, on trouve environ une quinzaine d'espèces différentes. Si l'on les observe dans une forêt tropicale, on est susceptible de trouver 150 espèces d'arbres différentes.

Les forêts exercent un rôle majeur dans la régulation du climat puisqu'elles emprisonnent le carbone au sein de leur sol et de leur végétation et libèrent de l'oxygène.

LA DÉFORESTATION

Il y a quatre siècles, à l'époque du règne de Louis XIV en France, les forêts occupaient plus de 60% de la surface du globe terrestre. Elles n'en occupent aujourd'hui plus que 30%. La moitié des forêts qui couvraient il y a 400 ans la surface de la terre ont donc disparu.

Pour nommer ce phénomène, on parle de « déforestation ». La déforestation définit le fait que l'espace occupé par la forêt se trouve réduit ou détruit. La déforestation est la plupart du temps provoquée volontairement par l'homme qui a pour objectif d'exploiter les sols, de développer l'agriculture, dans des logiques d'urbanisation ou pour les activités minières. Bien sûr, l'élevage de bétails et les incendies comptent aussi parmi les causes de destruction de la forêt.

Les années 1990 sont marquées par des grandes campagnes de déforestation, un peu partout dans le monde et particulièrement en Amérique du sud. La forêt amazonienne, qui s'étend sur neuf pays, est l'une des plus vastes du monde. Elle est le plus grand réservoir de biodiversité du monde. Aujourd'hui en danger, comme de nombreuses autres forêts de notre planète, la forêt amazonienne est au cœur de nombreuses luttes, à commencer par celles de ses habitants les plus anciens, les tribus amazoniennes.

De même, les forêts australiennes sont menacées et ont vu leur superficie réduite ces dernières décennies. Nombre d'entre elles, telle que la forêt de Daintree dans le Queensland sont classées au patrimoine de l'humanité (UNESCO). Dans un accord historique, en 2021, cette célèbre forêt australienne a été confiée aux aborigènes qui en sont les gardiens et dont les ancêtres en furent les premiers habitants.

LA FORÊT DE « FERNGULLY »

« Ferngully » signifie « fougère » en anglais. Ainsi, la forêt de fougères ne définit pas une forêt en particulier si ce n'est le type de végétation qui s'y trouve. Cependant, Diana Young étant australienne, on peut imaginer qu'elle s'est inspirée des forêts tropicales de son pays pour inventer les décors de l'intrigue de Zak et Crysta.



Il se pourrait que la forêt tropicale de Daintree compte parmi les inspirations de l'autrice. Située dans la région du Queensland, cette forêt du nord-est de l'Australie est l'une des plus époustouflantes du monde. On y trouve des grenouilles, des reptiles, des marsupiaux, diverses espèces de chauve-souris, de papillons, d'oiseaux ainsi qu'une végétation protéiforme et luxuriante sur une superficie d'environ 1200 m².

Sur la côte est australienne, on trouve également un mont nommé le Mount Warning (qui signifie en français « montagne du danger »). Nommé ainsi par le navigateur et explorateur James Cook (1728-1779) lorsqu'il l'aperçut du bateau en arrivant proche des côtes australiennes, Mount Warning est une montagne de la chaîne Tweed qui a été formée à partir d'un bouchon volcanique. De grandes plaines légèrement arborées offrent une vue imprenable sur ce mont qui ressemble fort à celui du film.

Comme son titre original l'indique, le film prend place dans la « rainforest » (« forêt pluviale » en français). Ce terme désigne plus un type de forêt que l'emplacement précis d'une forêt. On en trouve, de manière éparse, de part et d'autre de Cairns, au nord de Cooktown, villes australiennes du Queensland. La forêt pluviale, « rainforest » est une forêt primaire qui n'a jusqu'ici jamais été exploitée et descend jusque vers la mer. Comme celle de Ferngully, sa végétation est difficilement pénétrable. Elle est emplies de mangroves, de lianes, de racines tortueuses, de palmiers, d'énormes et hauts arbres pouvant atteindre jusqu'à quarante mètres et abritent des plantes telles que les épiphytes, les orchidées, les fougères.

PISTES PÉDAGOGIQUES

I. LE VOCABULAIRE DE LA FORÊT TROPICALE

🌀 Apprendre en classe des mots pour parler de la forêt. Il est possible d'assortir les descriptions de photographies.



FRONDAISON : En botanique, la frondaison désigne la pousse des feuilles sur les arbres ou arbustes. « Dépasser la ligne de frondaison », comme cela est dit dans le film, signifie aller au-delà des dernières et plus jeunes feuilles des arbres.

CIME : La cime d'un arbre désigne la partie la plus élevée d'un arbre.

MANGROVE : La mangrove désigne des arbres ou arbustes qui se développent le long des rivières, marais ou lagunes dans les zones tropicales. Souvent, leurs racines baignent dans l'eau et sont très apparentes.

PALÉTUVIER : Le palétuvier est un arbre dont les racines sont noyées de l'eau. Une forêt de palétuviers peut être appelée une « mangrove ».

FOUGÈRE ARBORESCENTE : Une fougère arborescente est une fougère qui a un tronc d'arbre. On en trouve qui peuvent atteindre jusqu'à 15 mètres de haut dans la forêt de Daintree.

II. DÉCOUVRIR LES ANIMAUX

🦋 Sans dévoiler son nom, lire (ou faire lire) aux enfants la définition de chacun des animaux ci-dessous en leur demandant de l'associer à une image.



1. Chose rare, cet animal semi-aquatique d'Australie et de Tasmanie est un mammifère qui pond des œufs. Sa mâchoire ressemble à un bec de canard, sa queue évoque celle d'un castor et lui sert de gouvernail dans l'eau. Ces pattes ressemblent à celles d'une loutre. C'est un mammifère venimeux, le mâle porte sur les pattes postérieures un aiguillon qui peut libérer du venin capable de paralyser une jambe humaine ou même de tuer un autre animal. Jusqu'au début du XX^e siècle, cet animal était chassé pour sa fourrure, il est désormais protégé car son espèce est menacée.



2. Cet animal est un lézard de grande taille, presque entièrement carnivore. On en trouve en Afrique, en Asie et en Océanie. Ils se distinguent des autres lézards par son long cou, son crâne triangulaire et sa langue bifide, séparée en deux à l'extrémité comme celle des serpents. Ils ont quatre pattes qui se terminent en des griffes acérées. Contrairement à certains lézards, ils ne peuvent être séparés de leur queue. L'Australie abrite environ 25 espèces différentes de cet animal. En Australie, on les nomme « goannas » (en anglais), nom proche du mot « iguane » car les premiers colons européens les avaient appelés ainsi par erreur.



3. De la famille des marsupiaux et très connu en Australie pour ses bonds et pour la petite poche qu'il porte sur son ventre dans laquelle peut se blottir son petit, cet animal qui se tient debout sur ses deux pattes arrière porte aussi une longue et fine queue qui l'aide dans ses sauts et sur laquelle il peut se reposer lorsqu'il est au repos. Il peut également être arboricole, c'est-à-dire, vivre dans les arbres. Les forêts du Queensland, en Australie, en abritent de nombreux, arboricoles.



4. Parfois capable de cracher du venin, cet animal qui n'a pas de pattes peut s'entortiller autour des arbres. La surface de son corps est recouverte d'écailles, il est capable d'avalier des animaux plus gros que lui et même, pour certains membres de son espèce, de les gober.



5. Cet animal passe une partie de son temps la tête en bas, accroché aux branches ou aux voûtes de grottes. On dit parfois de cet animal qu'il « voit avec ses oreilles » car il capte extrêmement bien les sons et les utilise pour se déplacer. Cet animal appartient à l'ordre des « chiroptères » (« chiro » signifie « main » tandis que « ptère » signifie « aile »). Les mains de cet animal sont ailées et lui permettent de voler. On en trouve de nombreuses variétés en Australie et notamment une espèce géante dont l'envergure peut atteindre plus d'1 mètre 50 et que l'on appelle le « renard volant ».



6. Cet animal a l'allure d'un grand oiseau échassier, mais ne peut pas voler. Il porte sur sa tête une sorte de casque coloré. Il peut être aussi de « bennett » ou « unicarunculé ». On en trouve en Australie.

🌀 Une fois que les enfants ont associé la définition au photogramme, leur demander s'ils connaissent le nom des différents animaux.

- 1 - L'ornithorynque
- 2 - Le varan
- 3 - Le kangourou
- 4 - Le serpent arboricole
- 5 - La chauve-souris
- 6 - Le casoar à casque

III. LES TRACES DES HOMMES

Depuis des millénaires, l'homme laisse des traces de son passage sur terre. Il semble que ce soit une de ces caractéristiques que de marquer de son empreinte les lieux par lesquels il est passé. Ces traces laissées sur la nature par l'homme représentent parfois un danger pour la nature. Elles sont aussi le moyen de connaître les humains qui nous ont précédés.

LES MAINS NÉGATIVES, L'ART PARIÉTAL

- 🌀 En préambule, demander aux enfants s'ils se souviennent du début du film, de la / des première(s) image(s)
- 🌀 Suite à leurs réponses, leur montrer l'image ci-dessous, première image du film.



Les aventures de Zak et Crysta dans la forêt tropicale s'ouvrent sur de très jolis plans dessinés dans un style naïf qui représentent des mains. Ces mains dont certains hommes et femmes ont porté la forme sur les parois de grottes ou de cavités il y a des milliers d'années ont été posées là grâce à un système de pochoirs.

🌀 Savez-vous comment l'on nomme ces mains ?

On les nomme des « mains négatives ». Nos ancêtres en ont laissé sur les parois de centaines de cavernes dans le monde. On en retrouve par exemple dans les grottes françaises de Chauvet en Ardèche, de Gargas dans les Pyrénées et de Pech Merle dans le Quercy, mais aussi sur presque tous les continents : Amériques, Australie et Nouvelle-Guinée, Europe et Afrique du Nord.

🌀 À votre avis, pourquoi les nomme-t-on des mains négatives ?

On les nomme des mains « négatives » parce qu'elles apparaissent sur les parois en négatif grâce à un système de pochoir. Ce n'est pas la main qui donne sa forme, mais le contour pigmenté autour de la forme de la main.

🌀 On parle aussi de mains positives. À quoi peuvent-elles ressembler à votre avis ?

Deux méthodes ont été utilisées par les humains préhistoriques pour dessiner ces mains :

1/ Appliquer la main sur la paroi et projeter autour en soufflant un pigment. La main apparaît alors en négatif (système du pochoir).

2/ Appliquer la main sur la paroi alors qu'elle a été préalablement enduite d'un pigment (système du tampon). C'est une main positive.

Voici quelques images de mains négatives que l'on peut observer dans des grottes françaises :



Main négative - Grotte Chauvet - Ardèche - France



Main négative - Grotte Pech Merle - Lot - France



Main négative - Grotte de Gargas - Hautes-Pyrénées - France

Les mains de l'Art Pariétal (l'art sur les parois) sont encore une énigme pour les scientifiques et les paléontologues. On suppose qu'elles sont des décorations, une forme d'art primitif. De même que les représentations d'animaux qui ornent ces mêmes grottes et que l'on voit reproduit au début du film.

Au sein du film, Zak marque aussi son passage d'autres manières :

🌀 Quelles sont les traces que Zak laisse sur son passage dans la forêt de Ferngully ?

Zak marque les arbres d'une croix rouge. Zak utilise la bombe de peinture comme insecticide.

Zak entaille un arbre pour y inscrire le prénom de Crysta.



🌀 Que peut-on dire de ces actions ? Quel est le point de vue de Crysta, être de la forêt, sur ces traces ?



Cette image qui reprend l'idée initiale des mains négatives évoque avec force le pouvoir destructeur que l'homme exerce sur la nature.

🌀 Dans le prolongement de la séance, il peut être proposé aux enfants une activité manuelle : à l'aide de peinture naturelle ou de pigment, travailler avec les élèves autour des mains pariétales en leur proposant de découvrir les deux procédés (pochoirs et tampons) pour réaliser à leur tour des mains négatives et positives.

IV. LE POINT DE VUE

Une histoire, c'est toujours un point de vue sur le monde. Au cinéma, c'est celui de l'auteur ou de l'autrice d'abord, du ou de la scénariste et du réalisateur ou de la réalisatrice. Au sein de l'histoire, il y a également le point de vue des personnages. Parfois, le point de vue du personnage principal se confond avec celui de l'auteur-réalisateur. À travers ce personnage, ce dernier développe un propos ou partage une vision du monde.

🌀 Identifier le personnage principal du film.

La jeune Crysta est le personnage principal du film.

🌀 Est-elle humaine ? Quels traits caractéristiques partage-t-elle avec les humains ? Quels traits la font différer des êtres humains ?

Globalement Crysta a forme humaine (son corps, son visage, sa capacité de langage). Cependant, elle porte des oreilles pointues et des ailes qui lui permettent de voler. Sa taille est dix fois plus petite que celle d'un humain puisqu'elle a la taille d'un insecte.

🌀 À travers le point de vue de quel personnage nous suivons l'action du film ?

Nous épousons le point de vue de Crysta. C'est à travers ses yeux que l'histoire nous est contée.

🌀 Que permet le déplacement du point de vue vers un personnage non-humain ?

En déplaçant le point de vue vers des personnages non-humains, les auteurs-réalisateurs du film nous tendent un miroir à nous humains. Ils nous permettent de nous regarder et formulent une critique à l'encontre du comportement des hommes vis-à-vis de la nature.

Tout le long du film, nous sommes du côté des êtres de la forêt, en empathie avec eux, tandis que les humains sont les « étrangers », les « autres ». Cette étrangeté exerce une forme de fascination sur Crysta qui se trouve partagée entre le désir de les connaître et la crainte de ce qu'ils pourraient être. À travers les yeux de Crysta, l'humain qu'incarne Zak n'est pas toujours présenté à son avantage. Face à la nature, il enchaîne les faux pas et ce n'est que grâce à Crysta qu'il prend la mesure de ses actes.

FICHE TECHNIQUE

TITRE DU FILM Les aventures de Zak et Crysta dans la forêt tropicale

TITRE ORIGINAL Ferngully, the last rainforest

RÉALISATION Bill Kroyer

SCÉNARIO Jim Cox

Adapté de « *Les histoires de Ferngully* » de Diana Young

Chanson interprétée par Elton John

CONSULTANT ARTISTIQUE Matthew Perry

MUSIQUE Alan Silvestri

VOIX FRANÇAISES

Véronique Leblanc (Crysta)

Daniel Russo (Zak)

Michel Papineschi (Batty)

Thierry Wermuth (Pips)

Remy Kirch (Hexxus)

Jacqueline Joubert (Magie Lune)

Frank Capillery (Ralph)

Patrick Messe (Tony)

Michel Fortin (Stump)

Jean-Loup Horwitz (Root)

Georges Atlas (Goanna)

VOIX CHANTÉES

Lino Dumont (Caroline Houdy) (Crysta)

Michel Barouille (Batty)

José Germain (Hexxus)

VOIX ORIGINALES

Samanta Mathis (Crysta)

Jonathan Ward (Zak)

Robin Williams (Batty)

Christian Slater (Pips)

Tim Curry (Grace Zabriskie)

Geoffroy Blake (Ralph)

Robert Pastorelli (Tony)

Cheech Marin (Root)

Tone Loc (Goanna)

PRODUCTION Wayne Young, Peter Faiman

PRODUCTION Kroyer Films, Inc. / Youngheart Productions / FAI Films

DISTRIBUTION 20th Century Fox

DATE DE SORTIE USA 10 avril 1992

TECHNIQUE DE RÉALISATION Animation 2D



Livret pédagogique, fiche technique et visuels HD sont à télécharger
sur notre site internet www.splendor-films.com

