

ENTRE LE ROUGE ET LE BLEU BETWEEN RED AND BLUE

Un immense cercle s'anime sur l'écran. Symbole d'éternité? D'absolu? Où de notre monde?

Y sont confinés hommes et bêtes, prédateurs et victimes, partageant le même espace vital pour le meilleur et pour le pire. Dans le tournoiement incessant de cette roue du temps se confondent le bien et le mal. Un cochon devient jambon, un lièvre trophée de chasse, un chien de cirque danse tandis que de gros poissons se délectent de plus petits.

Peu à peu, presque imperceptiblement, l'imagerie soulève des émotions contradictoires. La première arme a-t-elle été inventée pour tuer, chasser ou se défendre? Sommes-nous innocents ou coupables du sort réservé aux animaux?

Au cœur même de ce cercle, tour à tour écran radar, cible ou planète, alternent et s'opposent des rouges brillants et des bleus éclatants, rendant avec plus de force encore la dichotomie inhérente à la vie.

Il y a bien des lunes, Black Elk disait: «L'énergie du monde se manifeste toujours en cercle.»

A huge circle pulsates on the screen. A symbol of eternity? Of the absolute? Of the planet Earth?

Within its confines revolve humans and animals, predators and victims, sharing the same vital space for better or for worse. Good and evil mingle in this spinning wheel of life. A hog becomes bacon. A hare becomes a catch. A circus dog does a jig. Fish are swallowed up by bigger fish.

Gradually, almost imperceptibly, the imagery sparks conflicting emotions. Was the first weapon created to kill, to hunt, or for defence? Do we stand innocent or guilty in our treatment of animals?

With its brilliant reds and blues exploding within the heartbeat of the circle, now a radar screen, now a target, now a planet, *Between Red and Blue* explores the dichotomy inherent in life.

As Black Elk said many moons ago, "the power of the world always works in circles."

Réalisation/Direction: Suzie Synnott
Production: Yves Leduc

Produit par le Studio d'animation du Programme français de l'ONF/
Produced by the Animation Studio of the NFB French Program

7 min 14 s C 0095 110 Film sans paroles/Without words

Le visionnage gratuit, privé ou public, est autorisé.
La reproduction, la télédiffusion et la cablodistribution sont interdites.
Free private or public screenings are permitted. Reproduction, broadcasting and cable distribution are forbidden.

©1995 Office national du film du Canada/National Film Board of Canada
Imprimé au Canada/Printed in Canada



ENTRE LE ROUGE ET LE BLEU BETWEEN RED AND BLUE

ENTRE LE ROUGE ET LE BLEU
BETWEEN RED AND BLUE



VHS

C 0095 110

Un film de / A film by
Suzie Synnott





Winner of the National Film Board of Canada's 11th Cinéaste recherché(e) competition, Suzie Synnott graduated with a degree in Visual Arts and Film Animation from Concordia University in Montreal and made her first animated film, entitled *K*, in 1982. While pursuing her interest in art, she also collaborated on numerous films as a colourist, animation assistant and animator. In 1988, she made *La vie est belle*, a short film using a combination of techniques. She also created animation sequences for several advertising films and one documentary, while developing her knowledge of 3-D computer graphics. *Between Red and Blue* is her first professional animated film at the National Film Board.

Lauréate du 11^e concours Cinéaste recherché(e) de l'Office national du film du Canada, Suzie Synnott est diplômée en arts visuels et en cinéma d'animation de l'Université Concordia à Montréal. Elle signe en 1982 un premier film d'animation intitulé *K*. Tout en poursuivant sa démarche artistique, elle collabore à de nombreux films en tant que coloriste, assistante à l'animation et animatrice. Elle réalise en 1988 un court métrage intitulé *La vie est belle* à partir de techniques mixtes. Elle a conçu les séquences d'animation de quelques films publicitaires et celles d'un film documentaire. Parallèlement à sa carrière de cinéaste en animation, elle approfondit ses connaissances en infographie 3-D. *Entre le rouge et le bleu* est son premier film d'animation professionnel réalisé à l'Office national du film.

Notes sur la technique d'animation du film *Entre le rouge et le bleu*

La technique d'animation du film *Entre le rouge et le bleu* combine le dessin traditionnel et l'utilisation d'une dizaine de logiciels de pointe. La numérisation a été effectuée à l'aide des logiciels Scan (logiciel maison), OFoto (Light Source) et Frontier (UserLand Software). Pour la coloration, on a eu recours à OPQF (logiciel maison), Photoshop (Adobe) et PixelPaint. L'animation 3-D a été exécutée sur Softimage. Frontier, Quickeys et Debabelizer (Equilibrium) ont été utilisés pour le traitement en série des images sur Macintosh. Les feuilles de route ont été réalisées sur Microsoft Excel, la composition d'images sur SGI Challenge.

GUIDE D'UTILISATION

Entre le rouge et le bleu explore la dualité et le caractère ambivalent de la condition humaine.

Le film utilise l'espace et la dynamique du cercle dans lequel l'interaction des animaux et des humains forme une métaphore de la vie.

ACTIVITÉS SUGGÉRÉES

(en classe ou en atelier)

- Formez des paires avec les mots suivants : poisson rouge • requin • oiseau • cage • chat • cercle • dauphin • chien • renard • lièvre • écureuil
- À quelles séquences du film ces combinaisons vous font-elles penser ? Cherchez la signification mythologique et symbolique de leur association.
- Discutez de notre perception des animaux (nourriture, divertissement, ressource) et des valeurs qui sous-tendent cette perception, dans ce qu'elles ont de contradictoires et de complémentaires.
- Identifiez les thèmes que l'on retrouve dans le film (cycle de l'existence, chaîne alimentaire, interdépendance, violence, comportement envers les animaux, respect de la vie).

PROGRAMMES D'ÉTUDES

Cours de formation générale, philosophie, sociologie, éthique, écologie et cinéma (animation). Également suggéré pour l'étude de la mythologie.

PUBLICS CIBLES

Grand public, cinéastes d'animation, enseignantes et enseignants, responsables d'ateliers.

Animation technique used in *Between Red and Blue*

The animation technique in *Between Red and Blue* combines traditional drawings with the use of a variety of high-tech software. The drawings were digitized with Scan (developed by the NFB), OFoto (Light Source) and Frontier (UserLand Software). OPQF (developed by the NFB), Photoshop (Adobe) and PixelPaint were used for colouring, while the 3-D animation was done on Softimage. Frontier, Quickeys and Debabelizer (Equilibrium) were used for serial processing of the images on Macintosh. The dope sheets were done with Microsoft Excel, and image composition on SGI Challenge.

USER'S GUIDE

Between Red and Blue explores the duality and ambivalence inherent in human behaviour. The film uses the space and dynamics of the circle, within which the interaction of humans and animals serves as a metaphor for life.

SUGGESTIONS FOR USING THE FILM IN CLASSROOMS AND WORKSHOPS

Make pairs with the following words:

- goldfish • shark • cat • circle • dolphin • dog • fox • rabbit • squirrel • bird
- Research their mythological and symbolic significance.
 - Discuss our approach to animals: as food, entertainment, or resource.
 - Discuss polarity and complementarity of values.
 - Identify themes: cycle of existence, food chain, interdependency, violence, human behaviour towards animals, respect for life.

SUBJECT AREAS

Philosophy, Film Studies (animation), Sociology, Ethics, Ecology, Mythology, Global Education.

AUDIENCES

General public, animators, educators, workshop facilitators.

Scénario, animation, infographie et réalisation/Script, Animation, Computer Graphics and Direction Suzie Synnott

Infographie 3-D/3-D Computer Graphics Georges Mauro

Assistants à l'animation et à l'infographie 2-D/Animation and 2-D Computer Graphics Assistants Catherine Arcand Giséle Boileau et/and Diane Chartrand

Conception sonore et musique/Sound Design and Music Robert M. Lepage

Montage/Editing Werner Nold

Montage sonore/Sound Editing Chris Crilly

Bruitage/Foley Artist Guy Francoeur

Enregistrements/Recording Louis Hone Nathalie Morin

Mixage/Re-recording Jean-Pierre Joutel

Ressources infographiques/Computer Graphics Resources

Ines Hardtke Thomas Nadas Marie-Nicole Tremblay et/and

Services d'imagerie numérique de l'ONF/NFB Digital Imaging Services Patrick Bergeron Julie Duitrac Doris Kochanek Richard Martin Val Teodori

Remerciements/Special thanks to Jacques Drouin

Administration Francine Langdeau

Production Yves Leduc

Une production du Studio d'animation du Programme français de l'Office national du film du Canada/Produced by the French Program Animation Studio of the National Film Board of Canada

