

LES
EXTRA
ORDINAIRES
AVENTURES
DE
Morph



DÈS
4 ANS

AU CINÉMA LE 15 JANVIER 2025

DOSSIER DE PRESSE



SYNOPSIS

Avec ce programme de courts métrages, plongez dans l'univers espiègle de Morph, un petit être malicieux fait en pâte à modeler. Il partage ses aventures avec son meilleur ami Chas et une joyeuse bande de compagnons, dont la pétillante Delilah, le sage GrandMorph et les Toutes Petites Créatures. Ils vivent ensemble dans un atelier d'artiste, où chaque recoin du bureau devient le décor de situations étonnantes. Entre humour et surprises, leurs aventures promettent des moments inoubliables dans un univers où tout peut arriver!



Un programme de 8 histoires réunies en un seul film!
Inédit en France et en exclusivité pour les salles de cinéma.

Production: Aardman Animations
Réalisation: Merlin Crossingham
Année: 2020 – Durée: 40 minutes
DCP sans KDM – Sans paroles

Avec le soutien de l'AFCAE
Ce film est recommandé par Benshi.fr

Film disponible sur demande.
Contacter Justine:
justine.sanson@cinemapublicfilms.fr

NOTE D'INTENTION

Avec ce nouveau programme issu des collections Aardman, nous poursuivons notre travail entamé en 2024 avec *Les Toutes Petites Créatures*, pour mettre en avant le talent hors normes des équipes du studio d'animation en pâte à modeler le plus célèbre du monde.

La nouvelle série de courts métrages, réalisée par Merlin Crossingham (aussi réalisateur du tout récent film *Wallace & Gromit, la palme de la vengeance*) perpétue l'existence d'un duo de personnages (Morph et Chas), apparus dès l'origine du studio, entre les mains expertes de Peter Lord et David Sproxton. Le fait que la réalisation soit confiée à Merlin Crossingham, dont les premières apparitions au crédit d'Aardman remontent à bientôt 25 ans (il était animateur sur le long métrage *Chicken Run* en 2000), renforce cette continuité. L'inventivité et l'humour restent bien présents, véritables marques de fabrique du label Aardman Animations, et nous emportent dans l'imagination sans limites de cette petite troupe de personnages attachants. Un peu comme dans un cirque, chacun participe aux numéros à sa façon, avec sa petite touche personnelle.

Cet atelier d'artiste tout à fait banal dans lequel se déroule l'action, devient alors le théâtre d'enjeux et de situations extraordinaires. Détourner de simples objets du quotidien pour en faire des supports d'aventures incroyables, c'est aussi le talent et la marque de fabrique de ces productions. Pour notre plus grand plaisir !

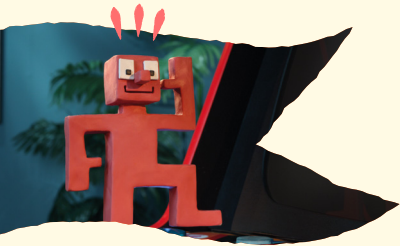
Valentin Rebondy

DISTRIBUTEUR
DU PROGRAMME

Cinéma Public Films est une société de distribution spécialisée dans le cinéma d'Art et Essai jeune public. Depuis plus de 30 ans, nous consacrons nos efforts à la recherche et au développement d'outils d'accompagnement pour nos films, afin de leur offrir la plus belle rencontre avec leur public. Aux côtés des exploitants de

cinéma et des producteurs de films, nous assurons le trait d'union entre les œuvres et leurs spectateurs autour de thématiques fortes et universelles. Notre désir profond d'éveil et d'éducation à l'image du jeune public en salles de cinéma nous place au premier plan des acteurs de ce secteur.

* LES 8 * HISTOIRES



2

OPÉRATION SAUCISSE

Quand Morph et ses acolytes aperçoivent une délicieuse saucisse sur la terrasse, ils mettent au point un plan pour la récupérer. Mais cela s'avère plus compliqué que prévu!



1

LE JEU VIDÉO

Incapable de dépasser le score de Delilah dans son jeu vidéo préféré, Morph passe au niveau supérieur...



3

LE VOLEUR DE TARTE

Morph a préparé une délicieuse tarte... Si délicieuse qu'elle suscite toutes les convoitises. Lorsque Chas parvient à la voler, Morph est prêt à relever tous les défis pour la récupérer.



4

ALERTE, BROSSÉ PERDUE

Alors que Morph est trop fatigué pour promener Nailbrush, le fidèle toutou décide de s'amuser tout seul. Mais comme il ne rentre pas, Morph et Chas partent à sa recherche.



5

PAS DE QUOI EN FAIRE UN FROMAGE

Morph et Chas découvrent une délicieuse planche de fromages. Ils en dévorent une quantité astronomique, mais leur gourmandise va finir par leur jouer des tours.



6

DELILAH, REINE DES CASCADES

Après une incroyable démonstration de cascades par Delilah, Chas décide de l'imiter en s'attaquant à une rampe infernale. La descente promet d'être mouvementée.



7

BATAILLE POUR LE TRÔNE

Morph et sa bande construisent un château sur le bureau, mais tout bascule lorsque Chas se proclame roi de celui-ci. Morph va devoir déployer une sacrée force pour reprendre le trône!



8

JOUR DE PLUIE

C'est une journée triste et pluvieuse... Mais tout va changer lorsque la musique prend possession de Morph et Chas, ramenant la joie de vivre!





Morph, célèbre personnage en pâte à modeler, a été créé en 1976 par Peter Lord et David Sproxton. Il s'agit de l'une des premières créations du studio Aardman. Il fait ses débuts télévisés en 1977 dans l'émission pour enfants *Take Hart*, où il interagit avec l'artiste Tony Hart. Ce personnage de couleur terracotta, mesurant 14 cm, est rapidement rejoint par Chas, son complice couleur crème.

Conçu à l'origine sans armature, Morph était façonné d'un seul bloc de pâte à modeler, sans parties séparées pour la tête, le corps et les membres. Aujourd'hui, une armature légère renforce les figurines pour améliorer leur durabilité et permettre des mouvements plus spectaculaires. Dans ses aventures, Morph évolue dans un monde réel; les accessoires utilisés sur le tournage sont donc à taille humaine, renforçant ainsi l'interaction



du personnage avec notre environnement. Morph est animé en stop-motion, une technique dans laquelle l'animateur déplace légèrement la figurine, prend une photo puis répète ce processus image par image. Aardman continue d'utiliser cette méthode artisanale, bien que les caméras numériques et les logiciels d'animation modernes aient simplifié le processus au fil du temps.

Après un succès important dans les années 70 et 80, Morph a fait un retour remarqué en 2013 grâce à une campagne de financement participatif. Il a ainsi retrouvé son public d'origine (devenu adulte) tout en captivant de nouvelles générations via des plateformes comme Sky Kids. En 2020, *The Epic Adventures of Morph* marque le grand retour du personnage, mobilisant une équipe de 60 personnes pour créer des épisodes encore plus ambitieux et créatifs.

Morph est également célèbre pour ses aventures insolites, comme en 2016, lorsqu'il a voyagé attaché à un ballon météo jusqu'aux confins de l'atmosphère terrestre!

Avec les décennies, Morph est devenu une icône de l'humour et de la créativité, évoluant aux côtés de l'animation moderne tout en restant fidèle à ses racines et à l'esprit d'Aardman.



Encore au collège, Dave Sproxton et Peter Lord commencent à fabriquer ensemble de petits films d'animation. En 1972, ils créent un court sketch animé intitulé *Aardman*, acheté par la BBC pour sa série *Vision On*. Lorsqu'ils reçoivent leur premier chèque, ils décident de nommer leur compte bancaire « Aardman Animations », donnant ainsi naissance à leur futur studio. En 1976, après avoir terminé leurs études, ils déménagent à Bristol et fondent officiellement Aardman Animations, un studio spécialisé dans l'animation en pâte à modeler. Ils débent en créant *Morph* pour l'émission *Take Hart*, destinée aux enfants. Puis, en 1982, souhaitant toucher un public adulte, ils réalisent la série *Bribes de conversations*, qui explore des thèmes plus matures.

En 1985, Dave Sproxton et Peter Lord rencontrent un étudiant de la National Film and Television School: Nick Park. Ce jeune animateur rejoint le studio pour achever son film de fin d'études, *Une grande excursion*, qui met en scène les désormais célèbres Wallace et Gromit. Cette rencontre marque le début d'une longue et fructueuse collaboration!

L'époque où Lord, Sproxton et Park réalisaient de petits films artisanaux est désormais loin derrière. Aujourd'hui, Aardman est devenu une référence incontournable de l'animation image par image en pâte à modeler. La création de chaque film mobilise une équipe de plusieurs centaines de personnes, impliquées dans tous les aspects de la production: fabrication des personnages et des décors, animation, post-production...

Depuis plus de 40 ans, Aardman émerveille le public en créant des personnages emblématiques et des histoires inoubliables. Leurs créations sont mondialement connues: Wallace et Gromit, récompensés par trois Oscars en 1991, 1994 et 2006; Ginger et Rocky de *Chicken Run*; ou encore Shaun le mouton.

Grâce à leur ingéniosité et à leur passion, Aardman continue de redéfinir l'art de l'animation en pâte à modeler, inspirant de nouvelles générations et repoussant sans cesse les limites de leur créativité.



TOUS LES PERSONNAGES



GRANDMORPH



NAILBRUSH



MORPH



DELILAH

CHAS

LES TOUTES PETITES CRÉATURES



GRANDMORPH est une version à longue barbe de Morph. Il peut être un peu distrait par ce qui l'entoure. Il aime rester jeune dans sa tête et apparaît souvent sur un skateboard.

NAILBRUSH est le fidèle compagnon canin de Morph, un personnage pétillant et attachant qui apporte une touche de joie et de légèreté à leurs aventures.

Curieux, créatif et espégle, **MORPH** aborde le monde avec l'optimisme d'un enfant. Il n'est pas parfait et peut même se montrer cynique aux côtés de Chas. Haut de 14 cm, Morph est magique : il change de forme à volonté et traverse les objets.

DELILAH est une fille pragmatique qui ne se laisse pas impressionner par les facéties de Morph et Chas. Mécanicienne, elle adore comprendre le fonctionnement des choses en les démontant et en les remontant.

LES TOUTES PETITES CRÉATURES sont de petites boules de pâte à modeler aux couleurs vives qui forment une foule enfantine. Elles sont toujours prêtes à s'amuser et à suivre Morph et ses copains dans leurs aventures.

CHAS est comme un frère pour Morph. Plus jeune et un peu plus grand, c'est lui qui déclenche l'action. Enfantin, joyeux et impulsif, il est parfois trop sûr de lui, imprudent et paresseux. Là où Morph fait quelques bêtises, Chas semble les incarner !



Depuis 2005, Cinéma Public Films développe une politique d'accompagnement pédagogique à destination du jeune public. Pour tous ses films, le distributeur propose aux exploitants et aux enseignants du matériel et des documents originaux afin d'offrir aux enfants des moments de cinéma singuliers et enrichissants.

LE CAHIER DE JEUX... POUR S'AMUSER AVEC LES PERSONNAGES DU FILM !

Aussi bien adapté pour une animation en salle qu'une utilisation en classe et à la maison, ce cahier propose de nombreux jeux autour de l'univers du film.

LE DOCUMENT ATELIER... POUR FABRIQUER AVEC SES MAINS !

Ce document se découpe, se plie et se colle afin de fabriquer «Le Jeu des émotions». Une activité ludique et originale, idéale pour organiser des ateliers après les séances.

MON P'TIT DOSSIER... POUR GARDER UN SOUVENIR LUDIQUE DE LA SÉANCE !

Ce carnet comprend une présentation ludique du film et des jeux pour que les p'tits spectateurs s'amuse autour des thèmes du programme.

LE COLORIAGE GÉANT... POUR DÉCORER COLLECTIVEMENT SA SALLE DE CINÉMA.

Avec cette illustration géante (format A0), Cinéma Public Films invite les enfants à s'emparer de leurs plus beaux crayons et à laisser libre court à leur créativité. Une activité collective où chaque p'tit spectateur apporte sa contribution à une fresque qui pourra être exposée dans la salle de cinéma.

UN PACK ATELIER... POUR DEVENIR UN P'TIT ARTISTE

Ce pack permet à chaque enfant de fabriquer son Morph avec la pâte à modeler officielle du studio Aardman.

Retrouvez tous les visuels, les informations et les documents officiels sur www.cinemapublicfilms.fr





CINÉMA PUBLIC FILMS

21 rue Médéric, 92250 La Garenne-Colombes

PRESSE

Justine Sanson : 06 82 26 74 75
justine.sanson@cinemapublicfilms.fr

PROGRAMMATION

Jérémy Bois : 01 41 27 01 44
jeremy.bois@cinemapublicfilms.fr

Rejoignez-nous sur

