

# LES PISTES PÉDAGO- GIQUES



**1/** La laine est une matière très douce et chaude, faites découvrir cette matière aux élèves en expliquant d'où elle provient, l'explorer via la vue, le toucher voire l'odorat puis avec des morceaux et fils de laine, reproduisez des animaux tout doux.

**2/** Demandez aux enfants ce qui se passe avant d'aller dormir : est-ce facile de s'endormir ? Est-ce que leur(s) parent(s) leur chantent une berceuse ou ont un autre rituel ?

**3/** La culture lettone : regardez avec les enfants sur une carte où se trouve la Lettonie. À quoi leur a fait penser la sonorité de la langue entendue dans la comptine ?

Rédaction **Mireille Le Ruyet**.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet [www.filmcourt.fr](http://www.filmcourt.fr)

Anne Flageul / Marine Cam

Association Côte Ouest

16 rue de l'Harteloire- BP 31247 / Brest Cedex 1

02 98 44 77 22

[www.filmcourt.fr](http://www.filmcourt.fr)



# CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES BAMBINS • DÈS 2 ANS



## ČUČI ČUČI

### HUSH HUSH LITTLE BEAR

de Māra Liniņa

Animation, 4min40, Lettonie, 2022

C'est l'heure d'aller au lit, mais tout le monde n'est pas prêt à aller dormir. Pendant que les adultes vont chercher du miel et des baies, les ours font toutes sortes de bêtises avec les nuages.

Ce film est inspiré d'une célèbre berceuse lettone, nommée dans sa langue d'origine "Aijā žužu, lāča bēni" que l'on pourrait traduire par "Fais dodo petit ours". Ce conte poétique est, tel un instant câlin au moment d'aller dormir, extrêmement doux, d'autant plus que les personnages, ours et moutons, sont créés à partir de matières telles que la laine et le coton. La réalisatrice utilise ces tissages sur une table lumineuse, à laquelle viennent s'ajouter les yeux et les bouches qui créent les expressions. C'est une technique de stop motion simple et efficace. Ainsi, son aspect duveteux et sa fluidité d'animation correspondent parfaitement au moment calme de l'heure d'aller se coucher.

## LES PARENTS OURS

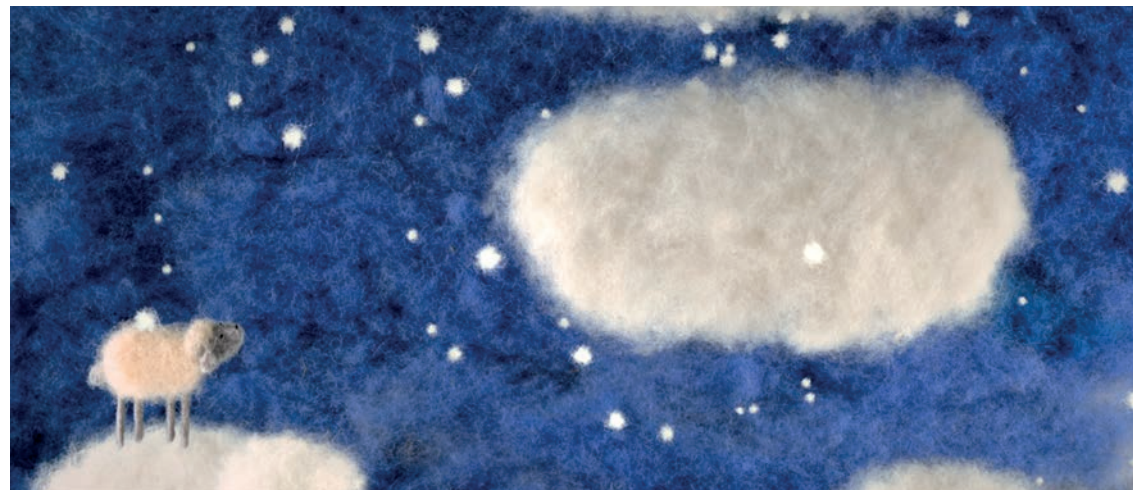
C'est l'heure de dire bonne nuit et d'aller au lit. Avec beaucoup de tendresse, les parents ours déposent leurs enfants sur un nuage tel un lit douillet. Il y a énormément d'affection et d'amour dans la manière dont les parents ours étreignent les plus petits, s'embrassant amoureuxment. Mais une fois les parents partis, c'est le temps d'explorer et les oursons s'amuse joyeusement avec une pelote de laine ! En parallèle de l'amusement des petits ours, la comptine nous raconte que les parents vont cueillir miel et baies. C'est probablement ce que s'imaginent les oursons, de ce que font leurs parents à l'extérieur, car ce passage ressemble à un rêve. Les enfants imaginent ce qu'ils connaissent de la vie de leurs parents avec une très grande simplicité. Cela n'est pas sans rappeler la célèbre comptine "Fais dodo, Colin mon petit frère" qui nous raconte aussi l'activité rassurante des parents "Maman est en haut qui fait du gâteau, Papa est en bas qui fait du chocolat" au moment de s'endormir.

## L'IMAGINAIRE AUTOUR DU SOMMEIL

Les moutons illustrent le rêve, suspendus aux nuages, à sautiller sur les lignes de la partition musicale. L'un d'entre eux tricote des nuages qu'il lance ensuite dans le ciel. Un fil de laine descend, les ours s'en amusent et s'y entortillent en attendant le sommeil. On retrouve ici la croyance collective et le conseil de compter les moutons pour s'endormir. Les moutons gambadent ainsi gaiement, ils tricotent leur laine comme un fil à suivre qui aide à s'endormir. Mais assez vite les oursons se retrouvent bien emmêlés et alors tout bascule, c'est le regain d'énergie avant de dormir, le besoin de désordre avant de retrouver le moment de calme. Heureusement, les moutons les aident à tout remettre en ordre et les oursons finissent par s'endormir tout comme les ovidés.

## LE HAUT ET LE BAS / PETIT ET GRAND / LES DIFFÉRENTS ESPACES

La mise en scène de la comptine reproduit toute la douceur du moment de l'assoupissement. Les oursons s'endorment sur un nuage qui se balance comme un berceau. Il y a un côté léger, aérien et serein dans lequel les plus petits spectateurs se retrouveront facilement. Dans le ciel, les moutons sont en hauteur, à sautiller sur les lignes de musique, pour reproduire la mélodie. Toute l'action se passe en bas, au niveau du sol, dans un espace où s'amuse les oursons, avec un va-et-vient dans le ciel et les moutons qui aident à remettre en ordre la pelote de laine, comme le moment où l'on somnole avant de s'endormir, le chavirement entre l'éveil et le sommeil. Les parents ours ont de leur côté leur propre espace où nous voyons les actions du père et de la mère ; le papa ramasse le miel entouré d'abeilles et la mère se complait dans les baies en s'allongeant dedans et en brassant le sol avec ses jambes et ses bras.



## LA COMPTINE

Ce court métrage se construit autour de la comptine chantée par une voix calme et posée de femme et une voix d'homme qui rappellent la maman et le papa évoqués dans la chanson. Tandis que la mélodie jazzy, aux sonorités de musique de l'Est chaudes et joyeuses, renvoie au moment d'excitation et d'amusement des petits ours qui s'emmêlent dans les fils de laine.

La version lettone

"Aijā žužu, lāča bēni"

aijā žužu lāča bēni

pekaināmi kājiņāmi

tēvs aizgāja bišu kāpti

māte ogu palasīti

tēvs pārnesa medus podu

māte ogu vācelīti

tas mazami bēriņāmi

par mierīgu gulēšanu

La traduction

Faites dodo ! petits oursons... Faites dodo

Leurs pieds sont comme de tendres pattes, dodo

Leur père est allé chercher du miel, fais dodo

Leur mère est allée cueillir des baies, dodo

Le père a apporté un pot plein du miel, fais dodo

La mère a apporté un panier plein des baies, dodo

Tout cela est pour le petit enfant, fais dodo

Parce qu'il a dormi tranquillement, dodo

## BIOGRAPHIE DE L'AUTEURE

Māra Liniņa est d'origine lettone. À la fois directrice de casting et réalisatrice. Elle est connue pour *Hush Hush Little Bear* (2022), *The Year Before the War* (2021) et *Wesele* (2021).

# LES PISTES PÉDAGO- GIQUES



**1/ La semaine du goût** est l'événement référent de la transmission et de l'éducation au goût pour le plus grand nombre. Elle promeut la culture des patrimoines culinaires et le bien manger avec l'importance du choix des produits que nous mangeons. Inspirez-vous-en. Renseignez-vous sur les légumes, certains sont particuliers et ont des goûts rigolos. Demandez aux enfants si leur(s) parent(s) utilisent des ingrédients mystères pour cuisiner ?

**2/** La réalisatrice est originaire de Géorgie : regardez avec les enfants sur la carte où se situe ce pays. Quelles sont ses particularités : drapeau, paysage, langue... ?

**3/** Imaginez avec vos élèves une soupe imaginaire qui réunit toutes sortes d'éléments pour créer un mélange magique.

**4/** Pourquoi les petits monstres gris deviennent-ils de petits anges roses ? Demandez-leur d'expliquer avec leurs mots les effets de la soupe. Ont-ils un plat réconfortant ?

**5/** Franzy aime changer de tenue pour déguster sa soupe. Sauront-ils énumérer les différents costumes qu'elle va porter ? Pourquoi d'après eux aime-t-elle porter ces déguisements ?

Rédaction Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet [www.filmcourt.fr](http://www.filmcourt.fr)



Anne Flageul / Marine Cam

Association Côte Ouest

16 rue de l'Harteloire- BP 31247 / Brest Cedex 1

02 98 44 77 22

[www.filmcourt.fr](http://www.filmcourt.fr)

# CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES BAMBINS • DÈS 2 ANS



## LA SOUPE DE FRANZY

de Ana Chubinidze

Animation, 8min30, France - Géorgie, 2021

Extraterrestre solitaire, la cheffe cuisinière Franzy découvre que sa fameuse soupe rose n'est pas seulement délicieuse mais également magique, lorsqu'elle la partage avec des créatures affamées vivant sur une étrange planète.



L'univers de *La Soupe de Franzy* nous transporte de la cuisine de notre héroïne à une planète qui nous paraît de prime abord de mille dangers, le tout grâce à un voyage dans un vaisseau spatial. Ana Chubinidze nous raconte ainsi une histoire où nous sommes plongés dans de la science-fiction, saupoudrée d'une bonne dose d'amour dans une atmosphère funky.

## CUISINER LA SOUPE : MODE D'EMPLOI

Le quotidien de Franzy tourne exclusivement autour de la cuisine de sa soupe. Sa routine démarre dès la sonnerie du réveil, et s'ensuit une répétition de mouvements : découpe des légumes, remous de la marmite, ajout de l'ingrédient mystère. Le rythme en cuisine est accompagné par de la musique funky et jazzy, qui donne le tempo joyeux et festif et ajoute au plaisir de cuisiner de Franzy.

L'ingrédient secret se trouve dans un coffre-fort qui donne un caractère précieux à cet élément, tel un trésor. Et c'est lorsqu'il en vient à manquer que l'histoire prend une autre tournure : Franzy doit se rendre sur une autre planète. On remarque rapidement qu'il n'y a plus grand chose à manger sur ce nouvel astre, que ses drôles d'habitants se battent pour une unique goutte d'eau. Franzy y trouve rapidement le fruit magique qui bat comme un cœur précieux et même un peu surnaturel, vivant...

## D'UNE À PLUSIEURS

Franzy est un personnage solitaire. De prime abord, son isolement nous amuse puisqu'elle sait en jouer : elle confectionne méticuleusement sa recette magique et renouvelle son quotidien en changeant de tenue, troquant sa toque de cheffe. Ainsi, chaque repas est un numéro auquel elle rend honneur. Sa recette unique, élément clé de l'histoire, rend son personnage pluriel, et lui permet de revêtir plusieurs identités pour égayer son quotidien et accompagner de mille ambiances son repas : d'une robe de soirée, à

une tenue de rappeur en passant par le costume trois pièces avec moustache, en magicien... on abolit les genres !

Néanmoins, lorsqu'elle ramène malgré elle un habitant de l'autre planète et qu'elle le nourrit de sa fameuse soupe, un changement s'opère en lui. La créature change d'humeur signifiée par sa transformation de fourrure grise à rose. Franzy se découvre ainsi une nouvelle compétence : pouvoir faire le bonheur autour d'elle. Elle découvre ainsi que le repas est bien meilleur partagé.

## LA MAGIE DE LA RECETTE

C'est grâce à sa cuisine et sa recette magique que Franzy va rassembler de nouveaux personnages, venus d'une autre planète, des créatures grises qui trouvent enfin un lieu où se régaler et Franzy s'accomplit en devenant cheffe de son propre restaurant.

La cuisine a le pouvoir de transformer les êtres : les personnages couleur anthracite se parent de rose et de petites ailes, tels des chérubins. Ils reprennent tous les attributs de Cupidon : les ailes d'ange, les fesses toutes rondes, la douceur avec leur aspect duveteux et rose, ainsi que les cœurs qu'ils forment avec leurs trompes.

## UN UNIVERS ATYPIQUE

Ana Chubinidze nous transporte dans un univers atypique, monté de toutes pièces dont on peut d'ailleurs retrouver le making of sur le site de Folimage ([www.folimage.fr](http://www.folimage.fr)). Un univers en relief, fait de plusieurs matières ce qui confèrent au film à la fois de la magie, la gaieté, de la douceur et aussi un peu de folie. Elle utilise également un code couleur particulier en associant les couleurs complémentaires : du rose et du vert, un bleu flashy pour le légume découpé ou encore un orange vif pour le vaisseau de notre héroïne. De la sorte, le spectateur est totalement transporté dans l'univers de Franzy, éloigné de notre planète Terre. Le rose est la couleur principale de cette histoire, une nuance douce, tendre et joyeuse,



qui donne une sensation de goût délicat, subtil et explosif à la soupe, remplissant d'amour et de joie chacun de ses consommateurs.

Le film a été coproduit par un studio de Géorgie fondé entre autres par la réalisatrice. Elle utilise ainsi l'alphabet géorgien qui nous fait voyager davantage dans le monde qu'elle crée.

## BIOGRAPHIE DE L'AUTEURE

Née en Géorgie, Ana Chubinidze travaille également avec de nombreuses maisons d'édition géorgiennes et anime des ateliers pour enfants et adultes autour de la technique du livre en pop-up. Elle est aussi organisatrice du Tbilisi Book Days Festival.

# LES PISTES PÉDAGO- GIQUES



**1/** Pour se souvenir de l'histoire, énumérez avec les enfants l'ordre de passage des animaux du plus petit au plus grand ? Se souviennent-ils par quel moyen le garçon arrive à les faire entrer dans la cabane ?

**2/** Faites les dessiner des objets, animaux, personnages avec des formes géométriques. Ils peuvent utiliser des gommettes ou formes préexistantes pour ce faire.

**3/** Ont-ils remarqué les mots et expressions utilisés par le grand-père ? Connaissent-ils des expressions que disent des personnes plus âgées de leur famille ?

**4/** Le conte original : <http://lemondephilomene.over-blog.com/article-la-petite-vieille-dans-sa-cabane-90208338.html>

Comparez les deux versions, celles du conte et celle du film. Laquelle des deux préfèrent les enfants ? Que comprennent-t-ils de la morale de cette histoire ?

**5/** Demandez aux enfants s'ils ont déjà été dans ou ont une cabane. Peuvent-ils la décrire, pourquoi y vont-ils, qu'aiment-ils y faire ? À votre tour, pourquoi ne pas en construire une ?

Rédaction Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet [www.filmcourt.fr](http://www.filmcourt.fr)



Anne Flageul / Marine Cam

Association Côte Ouest

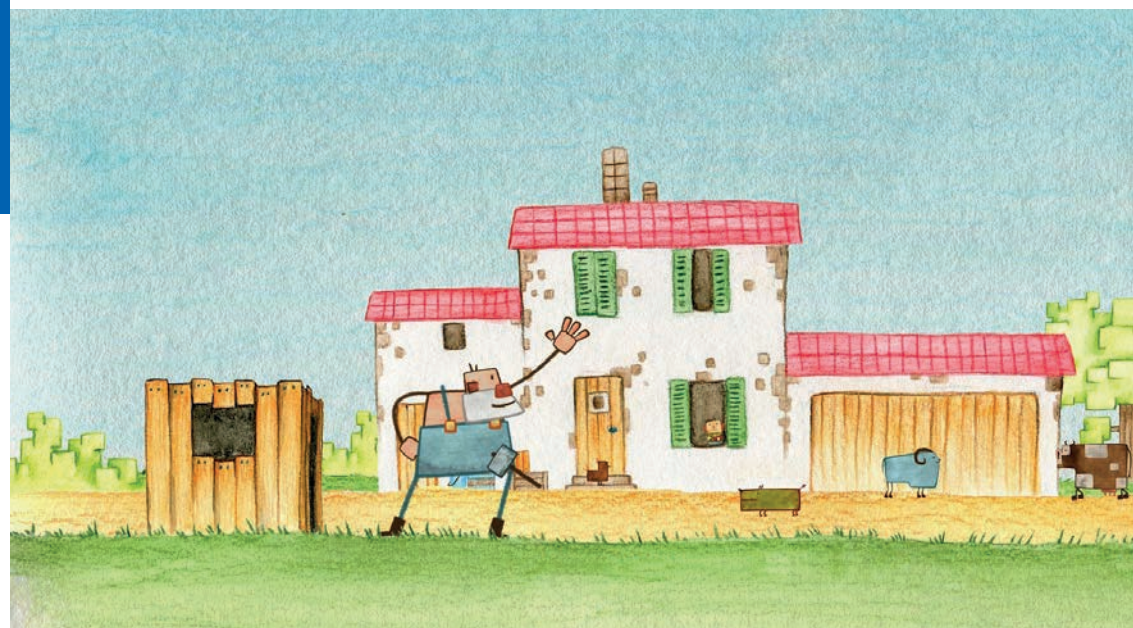
16 rue de l'Harteloire- BP 31247 / Brest Cedex 1

02 98 44 77 22

[www.filmcourt.fr](http://www.filmcourt.fr)

# CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES BAMBINS • DÈS 2 ANS



## LA TROP PETITE CABANE

de Hugo Frassetto & Arnaud Demuynck  
Animation, France-Belgique, 6min30, 2021

Papy met le dernier clou à une jolie petite cabane qu'il offre fièrement à son petit-fils. Mais le P'tiot la trouve un peu petite, et puis... il y a un ver dans la cabane ! « Va donc chercher le poussin, lui propose le malicieux Papy, il s'en occupera ! »



Arnaud Demuynck et Hugo Frassetto ont déjà collaboré pour l'adaptation<sup>1</sup> de contes et comptines, toujours avec une dose très personnelle d'humour et des dialogues truculents. Ici c'est le conte du folklore yiddish de "La petite vieille dans sa cabane" qui nous est raconté. La petite vieille mécontente de sa petite maison devient dans cette adaptation un jeune garçon et le voisin, à qui la vieille dame vient demander conseil, le grand-père. Il a pour rôle de montrer comme il est possible de se satisfaire de ce que l'on a. Ici, la cabane semble, de prime abord, toute petite et c'est après des pérégrinations que nos protagonistes se rendent compte du confort retrouvé, du plaisir d'avoir un lieu bien à soi avec l'espace nécessaire.

## LE GRAND-PÈRE ET SON PETIT FILS

Ce sont les vacances, le petit garçon est venu les passer à la ferme de ses grands-parents. Le jeune spectateur pourra s'identifier sans mal au garçon avec la mise en scène de ce dernier qui vient juste de se lever puisqu'il est en train de manger ses céréales. Il découvre avec curiosité la construction que son grand-père lui a faite. La familiarité est forte et le grand-père fleure la campagne avec ses expressions typiques telles que "T'as les yeux dans le grain, p'tiot ?", pour dire que ce dernier ne voit rien ou avance une autre expression : "T'as pas les yeux en face des trous".

## LA CABANE

La cabane est belle mais minuscule, c'est la première remarque que va faire le garçon. D'un ton dédaigneux, il insiste sur l'étroitesse de la cabane, déçu. Mais l'histoire va nous apprendre à nous méfier des apparences, avec l'arrivée progressive d'autres animaux dans cette cabane. Le ver se faufile ainsi dans les planches. Pour le déloger le grand-père suggère d'aller chercher le poussin qui saura le dénicher. Mais ce dernier fait un boucan d'enfer : "Va donc chercher sa mère

qui le ramènera au poulailler". La poule met des plumes partout et le vieil homme propose "Va chercher le cabot, il la fera fuir avec ses crocs". De la fenêtre on voit les différents animaux se chamailler, le garçon au milieu, totalement désespéré. "Il va falloir que tu ailles chercher le bouc qui les poussera dehors". Le garçon excédé clame "Papi on ne tient plus dans la cabane avec toutes ces bêtes, personne ne m'écoute". La dernière intruse est la vache : sitôt entrée, elle coince tout le monde !

## LA FERME

Contextualisée dès les premières minutes du film où l'on voit l'enchaînement des animaux qui vont œuvrer dans l'histoire : le ver de terre est poursuivi par le poussin qui souhaite le manger, puis la poule cogne dans le chien qui réagit en aboyant, qui à son tour heurtera le bélier qui fera de même avec la vache, qui, poursuivant l'ovidé viendra interrompre le grand-père qui construit sa cabane. "C'est pas fini ce barouf, on se croirait dans une basse cour !", une exclamation en pied de nez puisque c'est exactement l'endroit où nous sommes.

## ACTIONS EN CHAÎNE

Dans le conte, l'élément perturbateur entraîne de multiples péripéties dans le but de résoudre un problème, on retrouve ce procédé ici. L'histoire est racontée comme un fil que l'on déroule puis que l'on enroule et que l'on redéroule à nouveau, allant du plus petit au plus grand et vice-versa. Tout s'enchaîne : ver, poussin, poule, chien, mouton, vache. Chacun s'installant à son aise dans la cabane, du plus petit au plus grand. Le ver est le premier à entrer dans la cabane et sera aussi le premier à s'en sortir : s'échappant, il sera copié par les autres animaux.

## L'IMBRICATION

Le style graphique du dessin crayonné et les formes géométriques sont d'un minimalisme comique pour aller à l'essentiel du récit. Les



animaux sont ainsi carrés ou triangulaires, avec de simples traits souples pour les jambes, des lignes pour les yeux, la bouche et les cheveux pour nos personnages, ainsi que le rectangulaire des arbres qu'on devine au loin. La musique à la guitare aux cordes pincées avec une mélodie au métallophone est entraînante, notamment dans les scènes où le garçon trouve un stratagème pour attraper les animaux. Il y a comme une imbrication des différents éléments et personnages, dans ces formes géométriques, à la manière des poupées gigognes. Dans cet ordre d'idées, le petit garçon va utiliser ses céréales (les grains carrés comme des pixels) pour appâter le poussin et la poule, installant le poussin dans son bol. Le chien, lui, avale en une bouchée l'appât des oiseaux comme il avale sa pâtée. Le bouc tente de séduire une brebis avec une cloche, mais en vain. Le son de la cuillère sur le bol, semblable à celui de sa cloche, le conduit jusqu'à la cabane du garçon. Ce dernier attire enfin la vache avec le rouge de son bol, une couleur censée attirer le bovin. Une fois remplie, la cabane se tord et s'arrondit : c'est une des rares fois où nous voyons une forme ronde. Dans le plan suivant, tous les animaux et le garçon se retrouvent empilés soigneusement à

l'intérieur, à l'image des cubes : Tetris<sup>2</sup>. L'ordre est ainsi rétabli, chaque animal ressort à l'inverse de son entrée, de manière disciplinée et fière devant les yeux ébahis du grand-père. Le garçon assis à l'intérieur s'exclame alors "elle n'est pas si petite la cabane !".

## 👤 BIOGRAPHIE DE L'AUTEUR

Diplômé des Beaux-Arts de Clermont-Ferrand, Hugo Frassetto poursuit sa formation à l'école de réalisation La Poudrière à Bourg-lès-Valence où il réalise *Traverser*, son film de fin d'études, en sable animé. Depuis 2009, il collabore en tant qu'animateur à différents films : *Sous un coin de ciel bleu* (d'A. Demuynck et C. Marreiros Marum), *Vasco* (sable animé, de S. Laudénbach), les séries *Bingo Bongo* et *Miru Miru* et au story-board du film documentaire *D-Day* de P. Wuong (2013). Il a réalisé les courts métrages *La Garde-Barrière* (2011), *Braise* (sable animé, 2012), *Qui j'ose aimer* (coréalisé avec L. Deydier, 2014) et *Promenons-nous* (2017). Avec Sophie Tavert Macian, il a écrit et réalisé *Traces*, un court métrage en peinture et sable animés, techniques qu'il affectionne particulièrement.

1 - Notamment *Promenons-nous* adapté de la comptine "Promenons nous dans les bois" proposé au Festival en 2018

2 - Tetris est un jeu vidéo de puzzle conçu par Alekseï Pajitnov où il s'agit d'empiler plusieurs formes géométrique pour créer des lignes



# CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES BAMBINS • DÈS 2 ANS

**1/** Demandez aux enfants comment la botte a pu être perdue d'après eux.

**2/** Cette histoire fait passer par beaucoup d'émotions, sauront-ils les reconnaître : la peur, la joie, la tristesse... et à quel moment les retrouve-t-on ?

**3/** Expliquez avec les enfants comment la souris et la bottine sont devenues amies.

**4/** Faites une promenade en forêt et observez les arbres, la lumière et les différents éléments qui la composent.

**5/** Ont-ils des bottes ? Quand les portent-ils ?

**6/** Imaginez avec eux une histoire d'amitié entre un autre objet et un autre animal. Quels services pourraient-ils se rendre ?

---

Rédaction Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet [www.filmcourt.fr](http://www.filmcourt.fr)

---



Anne Flageul / Marine Cam

Association Côte Ouest

16 rue de l'Harteloire- BP 31247 / Brest Cedex 1

02 98 44 77 22

[www.filmcourt.fr](http://www.filmcourt.fr)

---



## STEP BY STEP

de Théodore Janvier, Anabelle David, Emma Gach,  
Fanny Paoli, Claire Robert, Julie Valentin  
École des Nouvelles Images,  
Animation, France, 7min30, 2021

Une petite botte de pluie s'éveille perdue au bord d'une rivière. À travers un voyage initiatique dans une forêt, elle va tout faire pour retrouver sa paire. En chemin, elle fera des rencontres qui l'aideront à grandir.

Step by step est une histoire toute mignonne et enfantine qui évoque des thèmes comme la solitude, l'amitié, l'entraide mais aussi le fait de grandir à travers un voyage initiatique. Ce film fait ainsi écho à l'apprentissage de la vie pour le jeune spectateur, encore en plein éveil. Il met en scène une petite botte perdue qui traverse des péripéties avec une souris qui a besoin d'elle, et qui saura l'aider à son tour. Ce simple objet perdu, personnifié, fait émerger les questionnements du jeune spectateur : Que peut-elle bien faire seule ? Arrivera-t-elle à retrouver le chemin de la maison ? Ce sont les interrogations et les choses qu'on imagine quand un objet est perdu, en le personnifiant.

Le film arrivera à nous faire passer par diverses émotions : l'étonnement, la surprise, la peur et bien évidemment la joie. "Step by step" signifie pas à pas. Ce titre joue sur le fait qu'une botte soit le personnage principal et qu'elle doive avancer pour retrouver sa moitié, lors d'un périple en forêt.

## SEULE

Dès la première image, on s'apitoie rapidement sur cette petite botte, isolée au bord du ruisseau. Comment a-t-elle pu atterrir là ? Sa première difficulté est de devoir monter la pente, elle sautille en vain. À l'image de l'escargot, elle se déplacera comme lui et va finir par ramper pour escalader la pente. Mais cette victoire ouvre une grande aventure dans la forêt, la botte est toute petite à côté des arbres immenses. La nuit est angoissante, habitée de créatures indiscernables : est-ce que ce sont des yeux de chauves-souris qui luisent dans le noir ? On entend le lointain chant du hibou. L'animation en 3D par ordinateur permet un fort réalisme des matières, des jeux de lumière qui montrent les différents moments de la journée. L'immensité et le merveilleux de la forêt sont clairement illustrés, elle devient de la sorte un énorme terrain de jeu.

## LA RENCONTRE

La rencontre décisive entre la souris et la bottine a lieu au moment où la première monte sur la seconde pour cueillir ses baies. À plusieurs reprises la botte vient en appui à la souris pour que cette dernière puisse se nourrir, elle devient aussi son abri pour se protéger de la pluie. Mais le danger n'est jamais loin et un renard, agrandi par l'angle de prise de vue, vient débusquer la souris. En chasseur, il cherche la souris dans son terrier, la botte va alors réussir à faire diversion et sauver sa nouvelle amie. En contrepartie, la souris aidera la bottine à se relever. À partir de ce moment-là, démarre une jolie histoire d'amitié, où les deux nouvelles amies s'amusent ensemble en sautant dans les flaques au coucher de soleil.

## LE RETOUR

Les voilà arrivées sur le bord de la route. Le son des voitures et leurs lumières filantes ne laissent que deviner leur passage, la scène est impressionnante et illustre le danger. De l'autre côté, la bottine a repéré ce que nous devinons être sa maison avec des bottes sur le perron. Elle s'élance soudainement, on dirait qu'elle danse et virevolte parmi les phares. Effrayée, anxieuse et peut-être envieuse, la souris ne peut que regarder la scène, sans rejoindre son amie : ce n'est pas son monde. La route symbolise ainsi le passage de la forêt au foyer. Puis le rire de l'enfant sonne, en hors-champ, la botte a retrouvé sa moitié et l'ensemble de la famille est réunie : voilà un happy end. Le spectateur ne se souciera pas longtemps du sort de la souris : elle a déjà trouvé un nouveau compagnon, l'escargot. Ami solidaire mais pas assez grand pour l'aider à attraper ses baies.



## PRÉSENTATION DE L'ÉCOLE DES NOUVELLES IMAGES

Step by step est un film collectif d'étudiants de l'École des Nouvelles Images. Cette association, basée à Avignon, a pour objet la conception, la création et la gestion d'activités dans le domaine des métiers de l'Image de Synthèse (image 3D). L'école veille à ce que la formation qu'elle délivre soit adaptée en permanence aux exigences du milieu professionnel de l'animation 3D et des effets visuels numériques. Elle s'engage à contribuer au développement et à la recherche autour du langage spécifique de l'Image de Synthèse (narration, enjeux esthétiques, mise en scène, réalisation, etc.).



# LES PISTES PÉDAGO- GIQUES

**1/** Parlez avec les enfants de la différence, qu'est-ce que ça veut dire être différent pour vous ? Pour cela énumérez les différences et points communs que vous pouvez observer entre vous.

**2/** La savane et son décor particulier : quels animaux et plantes ont vu les enfants ? N'hésitez pas à regarder le travail d'illustration de Astrid Yskout qui a aidé à la création graphique de *Andersland*  
<https://www.instagram.com/astridyskout/?hl=fr>

**3/** Être grand : quels sont les avantages et les inconvénients ?

**4/** Écoutez les paroles de la chanson en anglais et expliquez aux enfants ce que l'expression "pierre qui roule n'amasse pas mousse" peut bien signifier.

**5/** Imaginez avec les enfants ce qu'il peut y avoir au-dessus des nuages.

Rédaction Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet [www.filmcourt.fr](http://www.filmcourt.fr)



Anne Flageul / Marine Cam

Association Côte Ouest

16 rue de l'Harteloire- BP 31247 / Brest Cedex 1

02 98 44 77 22

[www.filmcourt.fr](http://www.filmcourt.fr)

# CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES BAMBINS • DÈS 2 ANS



## ANDERSLAND

An Vrombaut

Animation, Belgique, 7min40, 2021

Un groupe d'animaux joue à cache-cache dans la savane. Lorsque le cou de Gerda la girafe grandit soudainement, tout le monde est surpris, et la partie se complique.

Avec ce court métrage, les réalisateurs interrogent la différence et la manière de l'accueillir lorsqu'elle surgit à l'intérieur d'un groupe. Ainsi, le titre de ce court métrage *Andersland*, que nous pouvons traduire par "Pays étrange", renvoie aux difficultés à s'accommoder à son environnement. Pourtant l'évolution sera aussi le chemin vers une nouvelle adaptation. Ce film, à la manière d'un conte étiologique, imagine comment la girafe a été dotée d'un cou si long et comment elle l'utilise. En grandissant, l'animal s'élève en passant du bas monde vers les sommets pour voir les choses sous un nouvel angle.

## LA SAVANE, PAYS ÉTRANGE

Ce pays étrange est contextualisé dans une savane parée de ses célèbres attributs de faune et flore : baobab, grenouille, plant d'ananas... plus ou moins familiers. On y découvre des animaux étranges, dont celui qui deviendra la girafe. Ces créatures s'amuse avec insouciance à une partie de cache-cache dans les buissons et les arbustes mais soudain, le cou de l'un d'entre eux s'allonge, il pousse de plus en plus haut : le jeu bascule dans l'étrange, voire la frayeur... En prenant pour sujet une girafe, les auteurs du film soulignent ainsi qu'en tant qu'êtres humains, nous avons une relation ambivalente avec le fait d'être différents. Il y a toujours une partie de nous qui veut s'intégrer, faire partie d'une communauté, être "normal". En même temps, nous avons besoin de nous distinguer des autres, d'être uniques. Ces deux forces sont clairement observables dans le développement des enfants avec des caractéristiques et conditions qui s'opposent : garçon vs fille, grand vs petit, riche vs pauvre... Ces catégories mettent de l'ordre dans le monde social, mais impliquent aussi des notions d'inclusion et d'exclusion.

## LE COU

Effrayée par cette subite transformation qui vient de perturber le jeu, la girafe tente d'abord

de se cacher, se contorsionnant derrière une branche. Son cou dépasse largement des nuages. La girafe est alors déséquilibrée, en hauteur avec les oiseaux, elle perd ses repères et sa place. Seule au-dessus des nuages, elle pleure ; ses pleurs entraînent figurativement et littéralement de la pluie. Son cou effraye les autres qui lui tournent le dos, désespérés. Alors que chacun trouve un abri tant bien que mal, notre Gerda sympathise avec les oiseaux qui vont l'amener à voir beaucoup plus haut. Les réalisateurs ont voulu ainsi ne pas limiter le rôle de Gerda à celui de victime, en nous forçant à regarder ailleurs et à explorer au-delà ; ce que feront au demeurant les camarades de la girafe qui suivront ses pas. Cette aventure invite ainsi à ne pas juger et préfère observer une nouvelle dynamique de groupe que la différence de Gerda aura permis de créer.

## LE LANGAGE DU CORPS

Dans ce film sans dialogue, les animaux communiquent avec leur corps. Le jeu avec les oreilles que chacun reproduit, le balancement du corps lors du sommeil, les mimiques, les sons, (rot, étonnement, machouillage, les tchip tchip pour encourager...) sont aussi compréhensibles que comiques. La volonté est ainsi de vouloir se concentrer visuellement sur les personnages, leurs expressions faciales, le langage corporel, les différences et les interactions, en utilisant au maximum les propriétés physiques de l'espèce et les interactions avec leurs environnements naturels. La forme des animaux est bien sûr stylisée et exagérée, mais leurs mouvements sont plus réalistes. Le rythme est un outil très important et l'histoire peut prendre un nouveau tournant en utilisant des accélérations soudaines dans des séquences d'action ou des gags.

## GRAVIR UNE MONTAGNE

Au loin un mont culmine : c'est un autre univers. Notre girafe cherche à grimper aidée par les oiseaux, elle y passe la nuit, persévère et triomphe. Grâce à ses efforts, on se rend



compte que la vue est belle d'en haut. Il semble que c'est la première fois qu'elle voit la lune avec fascination. Les autres animaux gravissent également la montagne et s'ébahissent aussi d'y être arrivés. Ils redécouvrent Gerda et s'amuse ensemble, oubliant la différence, ils sont sortis de leur zone de confort.

## "PIERRE QUI ROULE N'AMASSE PAS MOUSSE"

La pierre, que nous voyons au début et à la fin du film, avec la chanson "Rock and roll", que nous traduisons par "sens dessus-dessous", renvoie aussi à la vie, où, pour ne pas s'ennuyer, il faut avancer et rester curieux :

*Upside down, downside up,  
I never want stop to,  
I am a rock and I roll,  
All the way down from the top*

## INTENTION DES AUTEURS

"En inversant ce que nous considérons comme normal et déviant, nous voulons offrir aux jeunes téléspectateurs une perspective humoristique sur ce que signifie « différent ». Cette inversion devrait refléter la relativité des normes en vigueur : est ce que ce qui est considéré comme

normal et déviant est figé ? Le message principal n'est pas que les différences sont bonnes ou mauvaises en elles-mêmes, mais qu'il y a diverses façons de gérer les différences.

Pour raconter cette histoire, nous avons également été inspirés par la théorie de l'évolution, l'idée que les animaux sont le résultat de leur adaptation à leur environnement. Nous avons utilisé les idées de Darwin d'une manière exagérée. Notre protagoniste Gerda donne un sens à son étrange trait, mais la façon dont elle le fait et les fonctions exactes qu'elle découvre, est tout à fait absurde."

## BIOGRAPHIE DE L'AUTEURE

An Vrombaut est née à Gand en Belgique. Elle a grandi dans une maison pleine d'animaux, en particulier des cochons d'Inde. Elle a étudié l'animation à la Royal Academy of Fine Arts de Gand, puis à Londres, au Royal College of Art. En 1999/2000 elle a créé '64 Zoo Lane', une série de dessins animés pour les enfants. Elle a écrit aussi 14 livres, dont 6 sont inspirés de la série télévisée. Elle vit à Harrow avec sa famille et ses animaux. Il lui arrive d'aller dans les écoles pour parler de ses œuvres.