

1/ Découvrez le lien entre la musique et l'image, la notion d'abstrait à travers les films musicaux de Renaud Hallée.

<http://possiblemetrics.com>

2/ Pour poursuivre dans le monde des couleurs, visionnez le court-métrage d'animation *Wonder* de Mirai Mizue. Il y mêle forme, couleur et musique. Discutez avec les enfants de leur ressenti et émotions suite au visionnement.

<https://www.youtube.com/watch?v=GNtqywa7ASM>

3/ Expérimentez à votre tour le mélange des couleurs lors d'un atelier peinture.

4/ Observez les tableaux de Delaunay composés de formes et des couleurs.

<https://www.eternels-eclairs.fr/tableaux-delaunay.php>

5/ Étudiez les phénomènes météorologiques : la pluie et l'apparition d'un arc en ciel

6/ Découvrez les œuvres de Léo Lionni qui évoquent les couleurs, notamment « Petit bleu et Petit jaune » édité à l'Ecole des loisirs.

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 / DES 2 ANS

# PUŽIĆ SLIKAR

## L'ESCARGOT PEINTRE

ANIMATION, 7 MIN 38, CROATIE, 2017

de Manuela Vladić-Maštruko

*L'Escargot peintre* est un film d'animation éducatif pour les jeunes enfants. Il s'agit d'une histoire simple sur des escargots qui, en glissant, laissent des traînées de couleurs. Les enfants se familiarisent ainsi avec les couleurs primaires (le rouge, le jaune et le bleu) et découvrent le mélange des couleurs.

Le travail de Manuela Vladoć - Maštruko a une vocation pédagogique. Ainsi, par des histoires simples avec des dessins minimalistes, elle cherche à éveiller les plus jeunes au monde qui les entoure. Dans *Pužić slikar*, littéralement traduit du croate « L'Escargot peintre », elle raconte, à travers trois escargots complices et joueurs, son histoire des couleurs.

Le film se décompose ainsi en 3 parties :

- 1 / La rencontre avec les escargots peintres et la présentation des 3 couleurs primaires (le rouge, le jaune et le bleu).
- 2 / L'expérimentation du mélange des couleurs et l'apparition des couleurs secondaires : verte, violette et orange.
- 3 / La ribambelle des formes et des couleurs, des nuances et des formes.

### Minimalisme des formes et des couleurs

C'est un film minimaliste qui débute par de simples ronds de couleur orange, jaune, violette et verte avec des pois gris et noirs sur une feuille peinte en blanc sur laquelle ressortent les traces de pinceau. La mélodie du xylophone accompagne, dans une belle unité, le va-et-vient de ces formes égales à des touches de couleur laissant entrevoir la texture de la peinture. Dès le début du film, le choix artistique de la réalisatrice est bien établi : simple et sans superflu, elle se concentre sur les couleurs. Le choix du titre aux lettres colorées accentue le côté peintre des escargots.

Afin d'agrémenter l'histoire, un soleil (qui participera aux changements perturbateurs du petit film) se met à briller. Un à un, et de manière didactique, les escargots vont faire une démonstration des trois couleurs primaires. Chaque couleur introduit ainsi une autre : l'escargot visualise la couleur,

glisse dessus, laissant une belle traînée vers laquelle se rapproche la caméra afin que celle-ci occupe tout l'écran et cela accompagné d'un son de cymbale qui clôture la séquence avant de passer à l'autre couleur. Le jeu des couleurs prend davantage d'ampleur avec la combinaison des deux couleurs : les bandes des couleurs primaires se mélangent entre elles pour former les couleurs secondaires.

### La complicité des escargots

L'arrivée des escargots se fait de manière ludique. Après le passage du générique fait de ronds de couleurs et des pois gris et noirs, un des pois noirs reste à l'écran pour prendre la forme d'un colimaçon et devenir petit à petit un escargot. Ce dernier sort d'abord prudemment ses antennes, puis sa tête et le reste de son corps. Il est accompagné de deux autres congénères qui, chacun à leur manière, seul ou à deux, expérimentent les couleurs et leurs mélanges à l'instar des enfants.

À chaque arrivée de nouvelles couleurs, le ou les escargot(s) reste(nt) perplex(e)s et semblent interroger le spectateur en se tournant vers lui. Les escargots sont alors très expressifs, ils lèvent les antennes d'un air interrogateur vers le spectateur. Ensuite, lors d'un gros plan de sa tête, on le voit sourire puis faire tomber ses antennes en arrière : il signifie qu'il a compris ! Avec la possibilité de lui dire comment agir ou en se laissant surprendre par les démonstrations pédagogiques des gastéropodes, l'enfant est complice du jeu des escargots.

### Une ribambelle de couleurs

Dans la dernière séquence du film, les escargots s'amuse(nt) à faire de belles traînées de couleurs dans l'espace :



jaune, rouge, orange, verte, bleue... Le soleil est recouvert par des nuages gris annonçant un changement dans l'histoire. Des gouttes tombent diluant les couleurs qui se meuvent en nouvelles formes (cercle, fleur, étoile) tout en nuances et transparences (du clair au plus foncé).

La pluie tombe de plus en plus fort, au point que le fond s'assombrit annonçant orage et éclairs alors que la mélodie au xylophone devient plus percutante. Les escargots se recroquevillent dans leur coquille pendant que tout devient noir.

Mais après la pluie, le beau temps ! Les nuages disparaissent peu à peu et les couleurs s'évaporent en des dizaines de gouttes créant un merveilleux arc-en-ciel que découvrent les escargots en sortant de leur coquille. Les couleurs sont magnifiques et le film se termine par une

farandole de couleurs qui recouvrent la feuille blanche.

### BIO DE LA RÉALISATRICE

Manuela Vladoć - Maštruko est diplômée de l'Académie des Beaux-Arts de Zagreb. Parallèlement à son implication professionnelle dans l'art à travers diverses expositions, elle mène des recherches théoriques et pratiques dans le domaine de l'expression visuelle humaine et de la créativité de tous les âges. Elle est l'auteure d'un certain nombre de projets artistiques multimédia pour enfants et adultes et coopère désormais avec les musées et les galeries en organisant et en gérant des projets artistiques pour toutes les générations. Elle a écrit et illustré 9 livres d'images originaux pour enfants et a reçu plusieurs prix et récompenses pour son travail.

## PISTES PÉDAGOGIQUES

- 1/ Commentez les expressions « Avoir une faim de loup » et « Avoir les yeux plus gros que le ventre ».
- 2/ Débattez avec les enfants sur comment Petit Loup comprend qu'il est encore trop petit. Quelles sont les différentes étapes qui vont lui permettre son apprentissage. Questionnez les enfants sur leurs diverses expériences qui leur permettent de devenir des grands.
- 3/ À l'image de Petit Loup qui se sent assez vaillant pour gagner son indépendance, débattre avec les enfants sur leurs envies de devenir grand. Que pourraient-ils faire qu'ils ne peuvent pas faire petit ?
- 4/ Trouver d'autres contes ou fables qui racontent l'histoire d'animaux malins, rusés : *La fable du corbeau et du renard*, *Contes de Renard*, *Roule galette*, etc.
- 5/ Les animaux sont constitués de formes géométriques, simplifiant le dessin et caractérisant chaque personnage. Dessinez des animaux en intégrant des formes triangulaires, circulaires ou oblongues.
- 6/ *Trop petit loup* mélange les techniques d'animation. En s'inspirant du film, créer un décor en pâte à modeler.

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 / DES 2 ANS

# TROP PETIT LOUP

ANIMATION, FRANCE, BELGIQUE, 2017  
de Arnaud Demuynek

Un louveteau aussi fanfaron qu'attendrissant décide un beau jour qu'il est assez grand pour chasser tout seul. Il part à la recherche de ses premières proies, un peu trop grosses pour lui... ou plus malignes...

*Trop petit loup* est librement adapté d'un conte initiatique russe. Le loup représente ainsi l'image du prédateur le plus terrifiant de la forêt. Mais avant de pouvoir dévorer qui il veut, Petit Loup a quelques leçons à apprendre de son père et doit mettre de côté sa témérité et sa malice. À travers un enchaînement de gags et de dialogues savoureux, petit à petit on a de la sympathie pour ce jeune héros : une histoire initiatique qui peut parler aux enfants et calmer leur impatience à devenir grand.

### Du dédain à la remise en question

Dès les premières secondes du film, on découvre le comportement mesquin de Petit Loup, qui au réveil se met à faire peur aux différents animaux plus faibles que lui (écureuil, lapin). Une attitude altière (qui manifeste un dédain méprisant ; hautain, orgueilleux) qui interroge son père. Petit Loup est trop sûr de lui et satisfait de sa conduite. D'un pas militaire et hautain, il se sent prêt à prendre son indépendance en allant chasser seul.

Au fur et à mesure de ses rencontres avec les animaux qu'ils souhaitent dévorer, Petit Loup semble prendre leçon de son attitude et des choses à ne pas faire face à la malignité et la duplicité de ses adversaires : coup dans le dos avec les sabots du cheval, coup de corne par le bélier et sans doute le plus mesquin, le coup du chat qui lui fait recevoir une raclée du chien alors qu'il se rend au poulailler. Les rôles sont inversés et pour devenir un des plus grands prédateurs de la forêt, Petit Loup doit encore écouter son père.

### Des références cartoonnesques

L'animation de *Trop petit loup* est un joli mélange de dessins et de texture. Le décor en pâte à modeler apporte du relief et de belles touches de couleur au film et permet de sortir du côté ordinaire des fonds traditionnels en papier ou en dessin.

Ainsi les personnages sont animés en dessin 2D avec de belles formes géométriques à l'esprit cartoonnesque. Petit Loup et Papa Loup possèdent ainsi une tête en forme de triangle, chaque triangle représentant une touffe de poils, avec un corps rond et plus large pour la papa, et de simples pattes en fil. Le corps du cheval est composé de quatre cercles reliés entre eux : deux pour le corps, deux pour la tête. Le mouton est, quant à lui, constitué d'une immense masse de laine marron (Petit Loup se noie même dedans en voulant le manger) faisant ressortir sa tête et des pattes roses. Le chat, aux petits yeux surnois, possède un corps en forme de haricot et de longue moustache sur une tête allongée. Il joue de sa paresse, en montrant son corps décharné et en tirant sur sa patte comme une corde de guitare. La scène du poulailler rappelle ainsi des cartoon tels que *Titi et Gros Minet* ou *Tom et Jerry*. Se trouvant surpris par le gros chien aux babines tombantes, Petit Loup se retrouve tout penaud, s'excusant même d'être là.



### Le gag de répétition

Petit loup se fait malmener par les différents animaux et à chaque fois (ou presque) fini par tomber dans une flaque. Il en est sorti par Papa Loup qui se moque de lui : « Tu prends ton bain avant la chasse ? » / « C'est bien de prendre des bains Fiston, mais attention à ne pas te noyer. » / « C'est bien Fiston, cette fois tu as évité l'eau. » et Petit Loup répond à chaque fois « Quoi, qu'est ce qui se passe ? » en se réveillant tout interloqué. Un gag répétitif, résultant des imbroglios de l'histoire, que l'on savoure à chaque fois.

### BIO DU RÉALISATEUR

Arnaud Demuyck est réalisateur, scénariste et producteur spécialisé dans le court et moyen métrage d'animation. Il adapte des contes et ritournelles traditionnels et porte à l'écran des livres pour la jeunesse. Il a ainsi créé la société Les Films du Nord qui rassemble un large panel de l'animation jeune public en France avec dernièrement *Le Parfum de la carotte*, *Le Vent dans les roseaux*. Pour s'adresser au jeune public dans les salles, il a créé *La Chouette du cinéma*, son alter ego animalier, messagère et porteuse de son regard de cinéaste.

1/ Visionnez *Tchou, Tchou* de Co Oedman, un petit bijou de l'animation réalisé entièrement avec des cubes en bois. Comparez avec *Bei nacht erwacht* les formes qu'on y trouve <https://www.youtube.com/watch?v=jEHfoprRfh0>

2/ La stop motion est la technique de base de l'animation des objets. En prenant en photo un élément que vous bougerez légèrement entre chaque prise, testez avec les enfants cette technique de l'image par image.

3/ Décrire les animaux, de quoi sont-ils constitués, quels sont les couleurs ? Comment arrive t-on à croire que ce sont des animaux ?

4/ À leur tour, aidez les enfants à développer leur imagination en leur demandant quels objets ils imaginent s'éveiller la nuit pendant leur sommeil ? Que font ces objets pendant la nuit ?

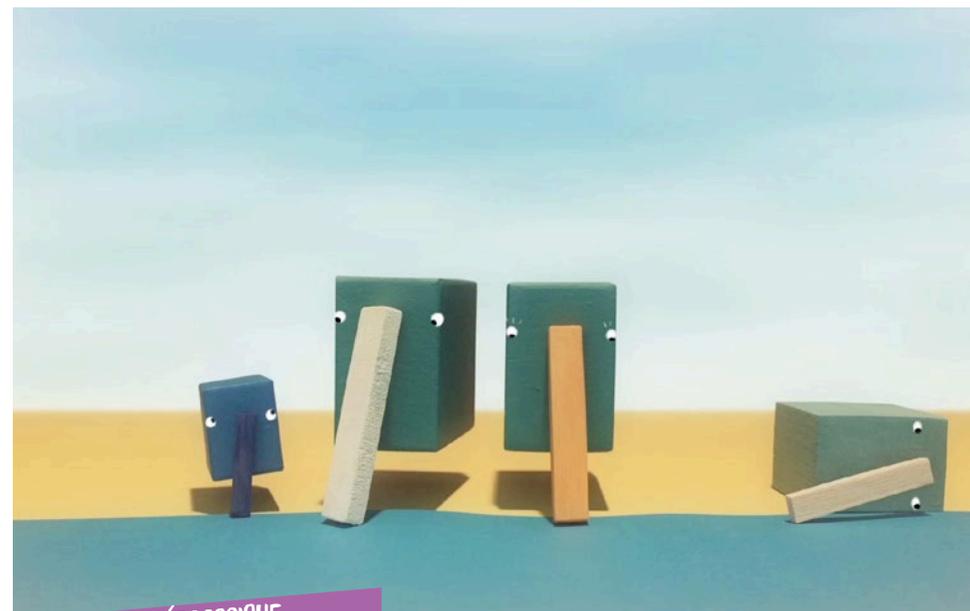
6/ *Toy story* est le film par excellence rendant des jouets vivants ayant leur propre histoire. Découvrez l'œuvre *L'Aventure de minuit* de Břetislav Projar qui ont inspiré le film des studios Pixar. Disponible dans le programme « La révolte des couleurs » une collection de Ma p'tite cinémathèque de l'AFCAE.

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

# BEI NACHT ERWACHT

ANIMATION, 4 MIN 22, ALLEMAGNE, 2018  
Falk Schuster

Au plus profond de la nuit quand tout le monde est endormi, de drôles de formes et de joyeuses bestioles surgissent à travers la chambre. Il y a tellement à découvrir ! Seul le matin qui approche peut brusquement mettre fin aux aventures nocturnes...

Quel enfant n'a jamais rêvé de voir un jour ses jouets s'animer. Dans *Bei nacht erwacht* (littéralement traduit « La nuit s'éveille »), le monde de la nuit à la fois mystérieux et temps des possibles prend tout son sens, éveillant l'imaginaire.

En fond, le tic-tac d'un réveil posé sur une table de chevet. C'est la nuit dans une chambre d'enfant. Un plan au ras du sol montre les objets par terre. La chambre devient un terrain de jeu animé, se transformant au rythme des percussions africaines, en une savane avec les animaux la peuplant.

### Croire en l'imaginaire

Falk Schuster a imaginé ce film avec des blocs de bois car il apprécie jouer avec leurs apparences, leurs formes et leurs couleurs. Ainsi en associant ces formes au design minimaliste et simple, il stimule l'imagination qui devient sans limite, et donne la sensation aux enfants de maîtriser cette savane et ses occupants. En effet, lors de ses premières années, le monde des enfants tournent autour des jouets. Leur langage évolue également pouvant nommer les objets par leur vrai nom mais aussi par le fait de les appeler tout autrement permet de leur donner une dimension magique : par exemple un cube vert devient une grenouille.

Le film fonctionne comme une scène de jeu. Dans cette diégèse tout se passe au niveau du sol. Le tic tac compose le rythme de base des percussions donnant une joyeuse cadence au court-métrage.

Les blocs de bois s'animent pour devenir des animaux vivants vaquant à leurs occupations. Le spectateur y croit car l'ensemble est cohérent : les blocs de bois prennent les caractères des animaux en fonction des éléments qui les composent (cf

paragraphe les animaux) la manière qu'ils ont de se mouvoir, leurs yeux dessinés - soit fermés, en train de cligner ou bien grands ouverts - et bien sûr leurs cris qui les définit. La sensation de véracité se joue aussi avec les éléments du décor : la branche se plie quand la girafe tire sur une feuille pour la manger, des éclaboussures se dessinent quand le poisson sort de l'eau.

### La stop motion et le jeu des caméras

Les choix de réalisation sont très recherchés, immergeant totalement les spectateurs dans cette savane imaginaire. Par ses choix de découpage, par saynètes, chaque situation est ainsi bien identifiée. Au bout de quelques secondes de films, quelques triangles commencent à s'animer se déplaçant dans un travelling latéral droit, nous immergeant dans un univers merveilleux. Les triangles grandissent dans le prolongement du mouvement. Puis par une transition, on passe du décor de la chambre à celui du désert tandis que la musique et les percussions évoluent elles aussi.

Le réalisateur joue sur les mouvements de caméra et les échelles de plans; les angles et les cadrages. Ainsi le décor du safari est montré par des plans d'ensemble représenté par le bleu du ciel et le jaune du sable. Chaque animal à sa hauteur d'échelle, personnalisant sa position : en hauteur pour la girafe et contre-plongée indiquant sa grande taille, proche du sol pour les autres animaux. Les plans rapprochés permettent de se concentrer sur un animal, présenté sous forme de saynètes ; comme par exemple l'éléphanteau éclaboussant son congénère ou bien les canards se poursuivant sur l'eau.

Plusieurs fois le travelling est utilisé pour enchaîner d'une scène à une autre, passer à

une nouvelle action, chacune amenée par un élément de transition que ce soit le serpent se glissant dans l'eau qui apparaît au fur et à mesure de son avancé, l'oiseau qui se pose sur l'éléphant, le papillon qui amuse les lionceaux ou la girafe absorbant toute l'eau.

La stop motion est la technique d'animation utilisée pour réaliser ce court-métrage, de l'image par image pour recréer le mouvement. Pour pouvoir faire se déplacer les personnages sans qu'ils touchent le sol sans pattes - ce qui leur donne une apparence aussi aérienne, comme si une main les tenait pour les faire avancer - des fils de fer et socles ont été effacés numériquement ajoutant une ombre aux blocs leur donnant du relief et un semblant de réalisme.

### La savane et les animaux

Avec des blocs de bois, on joue sur la géométrie des formes, créant une diversité d'animaux, chacun ayant ses caractéristiques et étant identifiable à son comportement :

- le serpent en triangles séparés reconnaissable à son mouvement en zig zag ;
- le cube rouge peut représenter aussi bien un poisson ou un oiseau en fonction qu'il soit dans l'eau ou dans l'air ;
- un rectangle jaune pour le cou de la girafe et un pont pour son corps ;
- des cubes gris-verts avec une trompe couleurs bois pour des éléphants et un bleu pour que le plus petit se démarque ;
- des lions en famille, formes de cubes ocres plus ou moins grands entre les lions, lionnes et lionceaux, endormis sous un arbre;
- un cube jaune et un rectangle rouge

assemblent les canards qui sont sur la mare et s'amuse à se poursuivre, accompagné d'une grenouille seule cube vert ;

- et le papillon composé seulement de deux petits rectangles roses au mouvement semblable au battement des ailes.

La girafe est l'élément perturbateur de cette savane aux influences burlesques. À deux reprises, elle bouscule l'équilibre de la savane par sa grande taille. Elle va ainsi boire toute l'eau de la mare, empêchant ses occupants de continuer à barboter. Plus loin, nous allons constater qu'il ne reste plus aucune feuille sur les arbres : les girafes les ont toutes mangées et, supprimant donc les espaces ombragés pour les lions, qui vont alors trouver dans l'ombre des girafes leur nouvel abri. Le rythme des percussions sur cette scène est rapide, signifiant l'urgence du moment. Ils vont au final trouver un abri dans l'ombre d'un nuage dessinant une ombre au sol, qui a lui aussi le malheur de se déplacer.

Quand soudain le réveil sonne, la transition du décor du haut vers le bas fait tomber les pièces inanimées, et la tapisserie aux motifs triangles de la chambre apparaît, faisant un clin d'oeil aux formes géométriques des jouets. Le tic tac du réveil continue, retour à la réalité, le soleil s'est levé.

### BIO DU RÉALISATEUR

Falk Schuster est né en 1980, il a étudié le design au Burg Giebischenstein, école d'art et du design à Halle en Allemagne. Depuis 2009, il travaille en tant que freelance dans l'animation, se concentrant sur la réalisation, l'animation et la conception. Il a fondé son propre studio d'animation Animated stories. Ses films ont remporté plusieurs prix dans de festivals en Allemagne mais aussi ailleurs dans le monde.

1/ Comment les enfants comprennent le terme « a priori » ? L'ont-ils cerné ? En quoi les préjugés peuvent-ils devenir dangereux ?

Afin d'appréhender le terme « a priori » avec les enfants, demandez leur pourquoi le bibliothécaire n'aime pas la chauve-souris. Que va-t'il se passer à la fin ?

2/ Lisez aux enfant *Pipioli la terreur* de Philippe Corentin. L'histoire de la famille Pissenlit qui habite tout en haut d'une bibliothèque et qui adore le gâteau de papier!

3/ Lors du générique final (défilement à la fin des noms des personnes ayant contribué au film) , on voit les croquis des différents personnages. Faites dessiner aux enfant les éléments du film dont ils se souviennent.

4/ Le métier de bibliothécaire : interrogez un bibliothécaire sur son métier. Quel est le but de son travail ? Quelles sont les tâches à effectuer ? Quelles sont les qualités à avoir ?

5/ La bibliothèque : les enfants ont-ils déjà été dans une bibliothèque ? Si oui, qu'ils la décrivent et la comparer avec celle du film.

6/ Les chauves souris : comment vivent-elles ? De quoi se nourrissent-elles ? Quelles sont leurs particularités ?

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 / DES 2 ANS

**A PRIORI**  
ANIMATION, 5 MIN 40, ALLEMAGNE, 2017  
Maité Schmitt

Pour protéger sa collection de précieux livres, Albert, un jeune bibliothécaire, doit apprendre à mettre ses a priori de côté et devenir ami avec une chauve-souris.

*A propri* est un projet de fin d'étude qui a germé dans la tête de Maïté Schmitt suite à la lecture d'un article parlant d'une bibliothèque au Portugal où le personnel a toujours laissé vivre des chauves-souris. Leur présence protège en effet les livres anciens puisqu'elles mangent les insectes avant que ceux-ci ne commencent à s'attaquer aux livres. Les hommes et les animaux ont ainsi trouvé un compromis et vivent là-bas en harmonie.

À travers une histoire très simple et attendrissante d'une amitié naissante entre un bibliothécaire et une chauve-souris, elle évoque la question des préjugés. Ces a priori sur les chauves-souris, dont on ignore beaucoup, sont en effet bien vivaces : le mythe des vampires, animaux, vecteurs de la rage ou encore rongeurs (ce n'en est pas le cas) qui abîmeraient les maisons. Or ces animaux s'avèrent très utiles pour l'équilibre de l'éco-système en luttant contre les vrais nuisibles (mites, moustiques, mouches...).

### La peur de l'inconnu et les a priori

Le film débute par le bibliothécaire en train de ranger les livres et s'aperçoit avec effroi et tristesse que certains d'entre eux sont grignotés et abîmés. On découvre alors ce personnage par l'oeil de la chauve souris en vue subjective et plongée. Tout de suite, nous avons de la sympathie pour cet animal, discret et assez craintif, bien caché entre les livres. Lorsque la lumière s'éteint et que le bibliothécaire quitte la pièce, le terrain est libre pour que la chauve-souris parte à la chasse. Elle vole dans tous les étages de la bibliothèque, la joyeuse musique au violon l'accompagne dans son régal jusqu'à ce qu'une lumière l'éblouit : c'est le bibliothécaire avec une lampe torche qui la surprend. Ce dernier a l'air inquiétant. Nous voyons son visage en plan rapproché

seulement éclairé dans le noir de la bibliothèque. Il lance un ricanement une fois la chauve-souris chassée dehors.

Ce court-métrage sans dialogue amadou les émotions et le jugement que le jeune spectateur pourra avoir vis-à-vis des personnages. En effet, la chauve-souris s'exprime beaucoup plus que le bibliothécaire. Elle pousse de mignons couinements très démonstratifs qui signifient sa volonté de ne pas nuire.

Le graphisme du dessin est dynamique puisque c'est une animation crayonnée faite de plusieurs traits. Le focus est ainsi fait sur les deux personnages dont les mouvements sont ainsi accentués. Les couleurs et ambiances sont aussi fortement symboliques avec les tons chauds et marrons des livres de la bibliothèque comme dans un cocon, le violet et le bleu foncé ramenant à la nuit induit un moment de liberté mais aussi de peur comme lors de la chasse de la chauve souris.

### Une nouvelle amitié

C'est dans un moment de désespoir et de panique que petit à petit le bibliothécaire et la chauve souris vont s'appivoiser.

Dans cette séquence qui nous intéresse, le bibliothécaire revient à la bibliothèque après avoir chassé la chauve-souris, nous le retrouvons dans la bibliothèque, cadré en plan serré, les bras chargés de livres. Le bibliothécaire les laisse tomber. Un travelling arrière permet de découvrir l'ensemble de la bibliothèque envahie par une nuée d'insectes. Chaque plan montrent méticuleusement les insectes en train de grignoter les livres et de s'accaparer tout l'espace. Le bibliothécaire sort en trombe, un plan débullé (image de travers) évoque sa panique. Dépit, il s'assoit et ouvre le



seul livre qu'il pense avoir sauvé, sauf qu'en l'ouvrant une nuée d'insectes s'en échappe. La chauve-souris entre à cet instant dans le cadre de l'image ; elle mange tous les insectes sortis du livre. Elle était jusque-là reléguée au hors-champs (comme elle a été mise dehors, chassée par la fenêtre). Par un jeu de plans qui s'opposent, le bibliothécaire et la chauve-souris se regardent : l'homme est vu en plongée et l'animal en contre-plongée. Puis, les deux personnages se rapprochent et s'appivoisent : dans un gros plan, le bibliothécaire écrase un insecte dans sa main, la chauve-souris s'en approche et vient le manger ; ils sont alors réunis dans le même plan.

Maïté Schmitt souligne, à propos de l'anecdote sur la bibliothèque au Portugal, que les responsables de la bibliothèque cohabitent avec les chauve-souris. En outre, malgré la rareté et la fragilité des livres, ils ne souhaitent pas les chasser préférant profiter de la présence de ces insectivores.

### Les insectes bibliophages

Le terme bibliophage signifie « qui mange les livres ». Plusieurs nuisibles sont sujets à manger des livres comme les rongeurs, rat et souris, qui s'en servent notamment pour se créer un nid. Mais les plus nuisibles sont les insectes, tels que les poissons d'argents, les blattes, les vrillettes, les psoques (poux des livres) qui se nourrissent de colle et de fibre végétale, raffolant particulièrement des livres anciens. Ils sont la terreur des bibliothécaires.

### BIO DE LA RÉALISATRICE

Maïté Schmitt est une jeune illustratrice jeunesse et animatrice 2D. Alsacienne d'origine, elle a traversé la France pour poursuivre ses études à Nantes ainsi qu'à la Filmakademie Baden-Württemberg dont elle est sortie diplômée. Passionnée depuis l'enfance par le dessin, ses sujets favoris sont les animaux aussi bien domestiques que sauvages... Elle travaille aujourd'hui comme freelance dans l'illustration pour livres et films d'animation pour enfants.

- 1/ Trouver les différences avec la comptine initiale et chanter les deux versions en classe.
- 2/ Récapituler le nombre de petits loups, les masques d'animaux qui sont associés à chacun d'entre eux et les jeux qui accompagnent chaque couplet. À l'aide de matériaux de récupération, faites fabriquer aux enfants les masques des différents animaux.
- 3/ Imaginez d'autres paroles sur une autre comptine-jeu célèbre (*Il pleut il pleut bergère, Au Clair de la Lune, L'araignée Gypsy...*).
- 4/ Faites des recherches sur les loups qui ont été introduits en France ; débattre avec les enfants sur la cohabitation entre l'homme et l'animal.
- 5/ Demandez aux enfants si on leur a déjà raconté d'autres histoires avec un loup. Comment y est présenté le loup, gentil ou méchant ?
- 6/ Jouer au loup. L'enfant se retrouve à jouer le rôle du loup. Il apprend alors à transformer la peur du loup en une émotion inverse qui est celle de « faire peur ».

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 / DES 2 ANS

# PROMENONS NOUS

2D ANIMATION DESSIN, 4 MIN 30, FRANCE-BELGIQUE, 2017  
Hugo Frassetto

Dans les bois, cinq louveteaux jouent et taquent Papa Loup qui se prépare à sortir pour les « croquer » ! Un amusement musical qui revisite la célèbre comptine traditionnelle.

Hugo Frassetto revisite la comptine traditionnelle de *Promenons nous dans les bois* à travers cinq petits loups aux étranges masques d'animaux qui se baladent dans les bois. Ils apparaissent au fur et à mesure de l'apparition des couplets faisant monter petit à petit le suspense. Sous forme de jeu, ils appellent ainsi chacun à leur tour le Grand Loup répétant à chaque fois « Où es-tu ? M'entends-tu ? Que fais-tu ? », et attendant inexorablement l'évolution de la réponse à chaque nouvel interrogatoire du grand méchant loup.

### La comptine

On ne connaît pas les origines de la comptine *Promenons nous dans le bois*, appelée aussi *Loup y es tu ?*, qui est tombée depuis bien longtemps dans le domaine public.

Dans la comptine traditionnelle, le loup s'habille au fur et à mesure. Dans ce court-métrage, il s'agit en fait de Papa Loup qui se réveille de sa sieste. Il annonce une à une les étapes de son habillage avant le moment fatidique de sa sortie.

La comptine a pour but d'aider l'enfant à grandir et dépasser la peur de l'inconnu : les bois, le loup et sa voix grave. Ainsi elle trouve un juste équilibre entre l'amusement et la peur, grâce à son rythme répétitif et l'arrivée imminente du loup qui va manger les enfants. Ainsi, ils restent dans le bois malgré la présence certaine de l'animal et donc au mépris du danger jusqu'au bout de la limite autorisée. Un stress d'excitation et de jeu se fait ressentir avant le moment crucial où le loup se montre.

### La réinterprétation

Les masques d'animaux sont, sans conteste, ceux des animaux « qui ont peur du loup » et qu'on retrouve régulièrement

dans d'autres contes ou comptines, tel le cochon ou le mouton. En portant ces masques, les louveteaux jouent un double jeu et s'immiscent ainsi dans le rôle des animaux dont ils sont les prédateurs

Chaque couplet de la comptine est décomposé en saynète, réunissant des jeux enfantins.

Ainsi, le premier loup porte un masque de petit cochon, il sautille sur les pierres - Le Grand méchant Loup répond « Je termine ma sieste ».

Un deuxième loup arrive avec un masque de mouton, les deux jouent à saute-mouton - Le Grand méchant Loup répond « Je bois mon café ».

Un troisième louveteau apparaît avec un masque de vache, ils jouent à 1,2,3 soleil ! - Le Grand méchant Loup répond « Je suis dans le salon », « Je mets mes bottes ».

Un quatrième loup se montre avec un masque d'oiseau, ils s'amuse à chat perché - Le Grand méchant Loup répond « Derrière la porte », « Je mets mon manteau ».

Un cinquième loup arrive avec un masque de chevreuil, ils font une partie de cache-cache - Le Grand méchant Loup répond « Dans le jardin », « J'arrive ! ».

Lorsque le Loup a fini de s'habiller et qu'il sort de sa maison pour manger les enfants, c'est alors l'effusion et une sorte de jeu du « chat » qui se met en place. Les louveteaux doivent faire appel à leur intuition et leur imagination pour trouver des cachettes.

### La réhabilitation des loups

Dans la dernière séquence, un des louveteaux lui demande « Papa, tu nous chantes une histoire ? ». « Le retour du



loup ». Les louveteaux remettent leur masque et la musique se remet à swinguer. Le Papa Loup chante, les louveteaux lui répondant. Il raconte l'histoire d'un loup qui est revenu dans les bois dont il ne faut pas de se méfier. Il évoque ainsi la réhabilitation des loups dans les forêts françaises qui a eu lieu dans les années 90 et la cohabitation qui continue aujourd'hui avec ces espèces. Cette séquence a été réalisée en rotoscopie à partir d'images réelles de loups.

### La rotoscopie

La rotoscopie consiste à tourner avec de vrais acteurs, puis à dessiner les contours des figures par-dessus l'image réelle, image par image. Cette technique permet un réalisme poussé en ce qui concerne les mouvements des personnages et les traits du visage.

### BIO DU RÉALISATEUR

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. Demuyne et C. Marreiros Marum), *Vasco* (sable animé, de S. Laudenbach), 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).