

LES PISTES PÉDAGO- GIQUES



1/ Découvrez le travail et l'univers de Maša Avramović : entre lignes claires, personnages disproportionnés et une importance donnée à la couleur.

www.behance.net/mashta

2/ L'univers de *Épreuves du matin* renvoie à l'art naïf et haut en couleur de la peinture serbe avec des éléments dans tous les recoins de l'image.

Découvrez les travaux des peintres Zoran Zaric, qui fascine avec ses œuvres naïves et colorées sur la vie de la paysannerie serbe d'antan, ou Jan Bačur qui reproduit des scènes de la campagne. En quoi ces tableaux vous rappellent-ils le court métrage ?

3/ Demandez aux enfants si cela leur arrive de se réveiller avant le lever du soleil ? Sont-ils aussi pressés de voir le jour se lever ?

4/ Inspirez-vous du poème pour dessiner à votre tour ce à quoi vous fait penser ce texte, ce que cela vous fait imaginer ? Cet exercice peut être réalisé en amont ou aval du visionnage de l'animé.

5/ Découvrez d'autres poèmes d'Andrée Chédid. Son œuvre est un questionnement continu sur la condition humaine et les liens entre l'Homme et le monde. Andrée Chédid, dans toute son œuvre, célèbre la vie tant aimée.

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



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

CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES PITCHOUNES • 4-7 ANS



EN SORTANT DE L'ÉCOLE

COLLECTION ANDRÉE CHÉDID - ÉPREUVES DU MATIN

de Maša Avramović
Animation, 3min, France, 2021

Voilà une petite fille qui est plus du matin que le Matin lui-même...
et qui nous offre le portrait tendre et touchant d'une amitié ensoleillée !

Ce court métrage fait partie de la collection « En sortant de l'école » qui rend hommage à Andrée Chédid. À découvrir : 13 poèmes adaptés avec toute la diversité des techniques d'animation et les voix d'Anna Chédid, d'Émilie Chédid, de Louis Chédid, de Joseph Chédid, de Billie Chédid et de Matthieu Chédid pour les faire vivre.

La réalisatrice a souhaité se réapproprié ce poème en mettant en scène une fillette excitée de voir le jour se lever, qui prend l'initiative de réveiller et stimuler le soleil. D'ailleurs, dans sa chambre, le dessin du soleil avec des rayons qui s'étendent jusqu'aux limites de la feuille, un sourire et des joues rouges, montre déjà l'adoration qu'elle éprouve pour cet astre. Dans le poème d'Andrée Chédid, comme pour la protagoniste, le matin est symbolisé par la lumière solaire qui s'étale sur le paysage.

L'univers de Maša Avramović est marqué par ses origines slaves à travers son style de dessin aux lignes claires, peuplé de musiciens de fanfare et des villageois issus d'un autre temps. L'ensemble est peint de couleurs vives et contrastées, de manière assez grossière, inspiré de l'art naïf. La musique est pincée et guillerette, elle accompagne le bonheur simple et naturel qu'est un lever du soleil et la perspective d'une bonne journée qui s'annonce.

UN VILLAGE ENDORMI

Au début du film, nous regardons par l'extérieur de la fenêtre l'enfant qui se réveille sur une mélodie au piano dont le crescendo annonce quelque chose de réjouissant. Elle se retourne et saute de son lit, sort un bref instant du cadre, puis se rapproche de la fenêtre, la tête en gros plan collée à la vitre, un grand sourire sur son visage. Mais constatant que le matin n'est pas encore levé, sa mine réjouie se ternit : elle affiche un air déçu en même temps que la mélodie au piano redescend. L'excitation retombe.

La fillette décide alors de sortir. C'est encore la nuit : dans le village qu'elle parcourt, tout est en sommeil, que ce soit des humains (musiciens sur un banc), les animaux (une grenouille sous une feuille) et les végétaux (les tournesols sont tournés vers la terre). Il est noté l'utilisation de l'anthropomorphisme sur ces fleurs (tout comme le soleil), leur dessinant

un visage et donc un aspect endormi. Dans la nuit qui dure, le sort du monde est entre les mains de la fillette excitée d'être seule, déterminée à raviver le jour.

DE LA NUIT AU LEVER DU JOUR

La fillette trouve le soleil qui, lui aussi, dort encore, les bras repliés sur lui-même, le souffle long, de l'autre côté de la colline. Notre héroïne tente de le réveiller : d'abord en le bousculant doucement puis en tirant sur ses rayons, comme des bras avec des mains, pour les étendre sur la terre et réveiller les fleurs sur son passage. Sa bonne humeur éclate, tout comme sa vitalité de réveiller tout ce petit monde. Nous noterons un déplacement de la fillette de la gauche vers la droite comme pour symboliser le lever du soleil de l'Est vers l'Ouest.

L'héroïne s'active et ne ménage pas ses efforts pour amener la lumière, tirant de tous les côtés les rayons du soleil, comme une séance de stretching. Ses efforts sont d'abord vains, le soleil retombe lourdement pour se rendormir. Persévérante elle se rend jusque dans une caverne, son cri réveille alors l'astre qui se lève enfin pour venir la chercher. Dans cette scène ressurgit la peur du noir. La nuit doit rester à sa place, symbolisée par les chauves-souris, animaux nocturnes.

LE POÈME

Le Matin

Muscla ses rayons

Et pour fendit l'écorce

La lecture du poème arrive au trois-quart du petit film, laissant le temps de prolonger la nuit et à la petite fille de s'activer pour réveiller le soleil et le monde endormi. C'est son cri lors de son passage dans la grotte qui va réveiller le soleil et donc activer la lecture du poème.



*Se déployant
sur villes et champs
Se faulant
dans leurs ornieres*

Le soleil se lève enfin, complice de l'héroïne, il fait danser les tournesols comme le ferait un magicien avec sa baguette magique, attire les oiseaux qui le saluent joyeusement, retire la couverture blanche de givre sur la campagne verdoyante. Cette dernière est aussi personnifiée en un personnage dans son lit. Puis il continue en réchauffant la grenouille dans sa mare, pendant que la fillette, elle, soulève la feuille qui protégeait le batracien du jour. Le soleil finit par souffler sur la brume restante pour rallumer chaque carrefour.

Élargissant les cœurs

Aérant le souffle

Illuminant fenêtres et blés

La fillette cueille une fleur de pissenlit, bousculant et réveillant au passage les hérissons, puis souffle dessus laissant s'envoler les akènes. Ce passage révèle le bien-être du moment et une sorte de communion avec la nature, la joie simple d'un lever de soleil. Les rayons glissent et s'immiscent dans chaque recoin, pour terminer par réveiller les musiciens de la fanfare qui annoncent joyeusement le jour.

*Le Matin en labeurs
Se proclama
matin !*

La musique allant crescendo, le moment est une fête, chacun danse pour acclamer le matin. Toute cette démonstration demandera beaucoup d'énergie ; la petite fille s'endort à la toute fin de cette histoire, le soleil finit par créer de l'ombre avec l'arbre qui la surplombe dans une jolie forme d'affection.

LA BIO DE L'AUTEUR

Maša Avramović est une jeune illustratrice et réalisatrice de film d'animation, diplômée de l'école de la Poudrière. Le but de la série "En sortant de l'école" est de mettre en avant l'univers et le travail de jeunes réalisateurs. Elle est originaire de Belgrade en Serbie et vit en France.

LES PISTES PÉDAGO- GIQUES

1/ Connaissez-vous la Fête de la St-Jean ? Y avez-vous déjà participé ? Sinon essayez d'en savoir plus sur la façon dont elle est célébrée.

2/ *L'extraordinaire histoire de Bruna* est un film espagnol, connaissez-vous cette langue ? On devine un petit accent quand Bruna prononce son nom en roulant le R et Monsieur Blaireau possède un fort accent ibérique. Apprenez quelques mots de la langue espagnole.

3/ Bruna est un castor. Faites des recherches sur cet animal et notamment sur ses capacités à construire des barrages.

4/ Imaginer une histoire rocambolesque comme celle de Bruna. Où le vent pourrait-il mener un personnage ? Comment un autre peut-il l'aider avec ses accessoires et ses compétences ?

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

5/ En quoi les lieux de vie de Bruna ont-ils un caractère magique : que ce soit la vue du balcon chez les parents de Bruna ou sa cabane accrochée à une branche ?

Pour aller plus loin

6/ Visionnez *Le crocodile ne me fait peur*, le précédent film de Anna Solanas et Marc Riba dans le programme 2019 de "Pour les bambins".

7/ Pour les plus grands (à partir de 8 ans), visionnez *Fantastic Mr Fox* (2010) et *L'île aux chiens* (2019) de Wes Anderson.

CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES PITCHOUNES • 4-7 ANS



L'EXTRAORDINAIRE HISTOIRE DE BRUNA

de Anna Solanas et Marc Riba
Animation, 14min, Espagne, 2021

Une nuit, un vent violent emporte Bruna loin de chez elle.



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

L'univers de **L'Extraordinaire Voyage de Bruna** rappelle celui de Wes Anderson et en particulier ses films d'animations tels que **Fantastic Mr Fox** et **l'île aux chiens**. L'histoire ressemble à celle qu'on aime inventer pour les enfants, remplies de périls qu'il faut surmonter et de toutes sortes d'animaux : un castor pour Bruna, notre héroïne, un blaireau qui devient un compagnon de fortune, ainsi qu'une biche et un bœuf pour les parents de la fillette.

Bruna apparaît comme un personnage fort et indépendant, elle se débrouille par elle-même pour survivre dans une situation absurde. Anna Solanas et Marc Riba possèdent un univers bien identifiable, mettant en scène des histoires enfantines pas toujours tendres, racontées par une voix d'enfant et réalisées en marionnettes.

UNE HISTOIRE ROCAMBOLESQUE

Le film débute par une voix off avec une introduction de Bruna, installée dans sa cabane de fortune sous un pont entre deux montagnes. Une image absurde et quelque peu surréaliste tout comme le contexte qu'explique notre héroïne : une rafale de vent l'a amenée jusqu'ici. Tout commence lors de la célébration de la nuit de la St-Jean¹, la soirée préférée de Bruna. Sur le balcon, la fillette fait crépiter une flammèche, des lampions accrochés en hauteur sur les arbres, et des feux d'artifice enchantent cette fête. La Lune brille haut dans le ciel bleu nuit. C'est lors de ce moment festif et d'insouciance que va démarrer cette histoire par l'arrivée impromptue d'un vilain coup de vent. Le souffle est palpable : il arrive sur une musique électronique et rocambolesque et soulève Bruna qui tourbillonne dans le ciel pour la transporter jusqu'à une branche sous un pont. L'événement se déroule bien sûr à minuit, heure où tout événement magique et inexplicable peut se produire.

Prisonnière sur cette branche, encerclée

par les montagnes, il lui est impossible de s'échapper. Grâce à ses facultés de castor pour tailler le bois, elle va construire une maison : elle y vit en solitaire une vie monotone. Son quotidien n'est animé que par le train chargé de marchandises qui passe tous les jours à la même heure et qui permet de lui donner un repère, une régularité. Elle doit néanmoins maintenir sa maison qui tremble lors du passage du train.

1 - La Fête de la St-Jean se déroule traditionnellement autour du solstice d'été, célébrée autour d'un grand feu, elle a pour but de repousser les démons et les tempêtes.

L'APPARITION DU BLAIREAU

Un jour, un blaireau apparaît, tombé du train. Il a l'air d'un vagabond avec son chapeau et son accordéon. Au départ curieux de savoir où il est tombé, il s'installe sur le rebord du pont pour jouer de la musique, attirant l'oreille et le regard de Bruna. Cette musique semble l'apaiser dans sa solitude, elle ferme les yeux pour mieux l'écouter. Au-dessus d'elle, le blaireau apparaît être son sauveur, la providence. Bruna applaudit à la fin de la mélodie, le nouveau venu s'aperçoit alors de sa présence et la questionne "Qui es-tu ? Que fais-tu ici ?" Il a un accent ibérique, ce qui lui confère un caractère exotique. Nous apprenons alors qu'il s'appelle Monsieur Blaireau et qu'il est un musicien itinérant. Il déclare que Bruna vit dans un des plus beaux endroits qu'il n'ait jamais vu, elle lui raconte en retour son histoire et exprime le souhait de retourner chez elle.

Le vagabond n'est finalement pas un simple blaireau, il s'avère être celui qui l'aidera et guidera Bruna pour s'en sortir. Il est comme un parent qui donne l'exemple à un enfant pour l'aider à comprendre et trouver des solutions, il l'aiguille dans son cheminement pour retourner chez elle. Grâce au ressort de l'accordéon, Bruna va réussir à remonter



sur le pont. Puis profitant du souffle créé par le passage du train, elle utilisera le piquet indiquant le sens du vent, pour se propulser vers le haut.

Elle invite alors son nouveau compagnon chez elle, ce que ne manque pas d'accepter le blaireau. Ce dernier va jusqu'à devenir un membre de la famille, envoyant des cartes et lettres chaque mois au fil de ses voyages, nous faisant voyager à travers ces images. Il anime aussi avec sa musique chaque fête de la St-Jean.

La morale de cette histoire donne un vrai rôle au vent qui possède un fort pouvoir symbolique : il apporte le rêve, le danger mais aussi la solution. Il laisse place aux événements imprévus quand Bruna se retrouve propulsée loin de chez elle. Ce sont aussi les conséquences de l'imprudence et l'apprentissage de ne plus se laisser prendre au dépourvu.

LA BIO DES AUTEURS

Marc Riba et Anna Solanas travaillent dans le monde de l'animation de marionnettes depuis 18 ans. Ils ont réalisé plusieurs courts métrages qui ont été sélectionnés dans plus de 1000 festivals à travers le monde, remportant plus de 150 prix parmi lesquels **Grand prix** diffusé en 2012 au Festival de Brest et **Le crocodile** au Festival 2019.

Ils se sont rencontrés à l'Université de cinéma de Barcelone. Après la réalisation de leur film de fin d'étude **Black is the colour of the Gods**, ils sont tombés amoureux du travail avec les marionnettes, ils ont alors créé leur propre société de production I+G Stop Motion. Ils y développent leur propre style, où ils font particulièrement attention à l'univers complexe et contradictoire qui habite les enfants, où l'innocence et l'imagination demeurent inextricablement liés à une cruelle et mesquine obsession.



CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES PITCHOUNES • 4-7 ANS



1/ Apprenez à dessiner une araignée comme Dédalia. Pour cela, rendez-vous sur le site des Mal-Aimés : www.lesmalaimés.fr/araignee

2/ Expliquez pourquoi Dédalia a peur des humains. Donnez des exemples de situations, des détails de la vie de l'araignée.

3/ La réalisatrice Hélène Ducrocq avoue avoir été phobique des araignées. Et vous, quels animaux vous font peur ? Pourquoi ? Est-ce lié à leur morphologie ?

4/ New York est une ville qui fascine. Quelle image en avez-vous ? Pouvez-vous citer des noms de personnages qui évoluent dans cette ville ? (exemple Spider-Man...)

5/ Allez à la rencontre d'un éleveur d'araignées ou rendez-vous dans un vivarium pour en savoir plus sur les arachnides.

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



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

COMMENT J'AI VAINCU MA PEUR DES HUMAINS

de Hélène Ducrocq
Animation, 9min, France, 2020

Dédalia est une araignée. Aux portes de la mort, elle se questionne : si elle n'avait pas eu si peur des humains, aurait-elle pu aller à New York avec sa meilleure amie ?

Comment j'ai vaincu ma peur des humains fait partie d'un programme de courts métrages intitulé *Les Mal Aimés* racontant l'histoire d'animaux qui ont souvent une mauvaise réputation. Elle traite ainsi des chauves-souris dans *Maraude et Muphy*, de loup dans *Lupin, petit aventurier* et aussi des vers de terre dans *Terre de vers*. Ici, on retrouve l'une des bestioles les plus détestées parfois jusqu'à la phobie : l'araignée. Hélène Ducrocq est une ancienne phobique des araignées, alors elle a commencé à se documenter sur la nature scientifique de cette terreur à 8 pattes et s'est intéressée à l'aspect psychologique de l'arachnophobie et aux méthodes pour en sortir. Elle a utilisé comme procédé l'intégration de l'élément phobique dans son environnement, de manière progressive.

Dans l'histoire qu'elle nous narre, les rôles sont inversés puisque c'est une araignée qui nous raconte sa peur des humains servi avec une bonne dose d'humour dans des dialogues bien écrits au rythme soutenu et justement saccadés. On identifie d'ailleurs les personnages des autres films : la fillette Jeanne de Lupin, la chauve-souris Maraude et un des vers de terre.

Le dessin de ce court métrage est empreint de son style si particulier, aux formes simples, avec un aspect granuleux qui donne de la texture et du relief. Les couleurs sont pastels rose, rouge et bleu dans le monde réel et avec une prédominance de jaune au paradis. On retrouve aussi cette couleur sur les ailes de la mite Ykari, qui symbolise la bravoure puisque cette dernière sauvera Dédalia d'une mort certaine.

Ce film se construit sous la forme d'une série de flashbacks (scènes se déroulant dans le passé) qui racontent de bout en bout son histoire. Dédalia est la narratrice de son histoire.

DE MA NAISSANCE À MA PREMIÈRE TOILE

Le film débute par la présentation de Dédalia et de sa famille, des bêtes dans le monde des humains, qui semblent toutes petites quand on les compare aux objets immenses à côté d'elles (livres, aspirateurs, tables, pieds...). Elle a une vie tragique puisqu'elle nous apprend qu'elle a perdu toute sa famille. Dédalia nous apparaît d'emblée sympathique avec ses formes simples et rondes constituées d'un tronc et d'une tête, huit pattes en trait, deux gros yeux et dix petits, et deux dents de devant toutes blanches.

L'ARRIVÉE DE MA MEILLEURE AMIE DANS MA VIE (YKARI, C'EST UNE MITE)

C'est l'histoire incongrue de la rencontre d'une araignée et d'une mite qui vont s'amadouer à la manière du Petit Chaperon Rouge : "Mère grand comme vous avez de grandes dents ?" questionne Ykari effrayée, "C'est pour mieux te délivrer mon enfant" lui répond Dédalia, complice. Il en découle une véritable amitié.

Nous découvrons que les relations de ces animaux aux humains sont opposées : les mites craignent les araignées mais ont besoin des vêtements des humains pour manger alors que notre araignée craint les humains mais ne se sent pas prête à dévorer la mite.

QUELQUES UNS DE NOS 400 COUPS, NOTRE RÊVE D'ALLER À NEW YORK, NOS PEURS

De bons souvenirs avec Ykari : elles jouent ensemble à la balançoire, grimaces et chatouilles... Leur rêve ultime de voyage à New York renvoie à l'imaginaire qui existe autour de cette ville immense aux grattes ciel démesurés et, pour Dédalia, la fascination pour tous ses angles qu'elle pourrait relier avec sa toile, faisant bien évidemment référence au personnage de Spider-Man.

NOTRE MISE AU BAN PAR LES HUMAINS DE MA MAISON

Un balai les envoie faire un vol plané lors du ménage des toiles d'araignées. En nous mettant à la hauteur des bestioles, le film nous montre une certaine violence du retrait des toiles et la non-considération qu'ont les humains pour les araignées pourtant fort utiles dans le nettoyage des nuisibles comme les mouches et moustiques de la maison.

¹ Le 4^e mur au cinéma est le point de vue de la caméra ; quand il le brise, le personnage s'adresse directement au spectateur, venant ajouter une autre dimension narrative au récit et créant une complicité avec ce dernier, alors impliqué dans le récit.



NOS EFFRAYANTES RENCONTRES DANS LE JARDIN... JUSQU'À CELLE AVEC CE PIGEON !

À un moment de l'histoire, Dédalia fait une sorte d'aparté où elle se questionne sur les autres araignées, les cousines, sur comment s'accommoder dehors, du vent, de la pluie et du bruit. La nature est hostile puisqu'il y a des risques de se faire dévorer et il n'y a rien à manger !

S'ensuit un moment de tension lors d'un affrontement avec le pigeon, Dédalia est en train de mourir, un épisode charnière de cette histoire. C'est d'ailleurs à partir de ce moment-là que le film débute, nous ramenant dans la chronologie immédiate de la narration. Elle est accueillie par un héron blanc dans un paradis à l'image de New York. Cependant, l'araignée y devient géante, les humains petits : on assiste à un renversement des proportions car tout est une question d'échelle. Notre araignée est devenue énorme, en gros plan, elle s'adresse directement au spectateur en faisant tomber le 4^e mur¹.

APRÈS LES FLASHBACK, VOUS DÉCOUVRIREZ À QUOI RESSEMBLE MON PARADIS ET COMMENT J'AI VAINCU MA PEUR DES HUMAINS.

Mais l'envie de partir en voyage avec Ykari est plus forte ; Dédalia ouvre les yeux, la mite est au-dessus d'elle pour la réveiller. Se rendant compte qu'elle a été sauvée par son amie du pigeon qui a voulu la dévorer (dans l'histoire elle aura juste perdu une patte), elle laisse éclater sa joie de voler sur le dos de l'oiseau. Le film se termine sur le soleil couchant, ciel orangé, qui laisse libre court à l'appel du voyage sur une musique exotique.

LE POINT DE VUE DE LA RÉALISATRICE

"Le film est construit de manière à ce qu'un.e arachnophobe puisse le regarder sans trembler. Les premiers plans montrent Dédalia, l'héroïne du film, de très loin, toute petite, elle n'est pas du tout effrayante. Et au fur et à mesure de l'histoire, les plans se rapprochent. Cela laisse le temps au spectateur de s'habituer à la présence de l'araignée, c'est une méthode de psychologue pour vaincre ses peurs et rassurer au fur et à mesure. L'héroïne va même jusqu'à se pencher vers les spectateurs, en s'adressant à eux. En inversant la phobie et en adoptant le point de vue d'une araignée, j'espère maximiser l'empathie."

MYTHOLOGIE

Les noms Dédalia et Ykari proviennent de la mythologie grecque et des personnages de Dédale et Icare. Dédale était le père d'Icare, connu pour son ingéniosité technique et son génie esthétique, son œuvre la plus célèbre est le labyrinthe qui a abrité le Minotaure. À cause de trahisons, Dédale sera jeté avec son fils dans le labyrinthe sans aucun moyen de s'en échapper, sauf par les airs. Il va alors créer des ailes en cire et en plumes avec lesquelles Icare pourra s'envoler. Mais ce dernier vola trop près du soleil, ses ailes fondirent et il fut précipité dans la mer.

Le nom de Dédalia renvoie ainsi à l'ingéniosité de Dédale et sa capacité à créer des toiles d'araignées complexes. Quant à Ykari, elle va sauver Dédalia du bec du pigeon grâce à ses ailes et sa capacité à voler comme Icare. Néanmoins l'histoire se termine plus joyeusement pour nos deux amies.

LA BIO DE L'AUTEUR

Hélène Ducrocq réalise depuis plus de 10 ans des films d'animation après un diplôme obtenu à l'école de la Poudrière de Valence, spécialisée dans la réalisation de films d'animation. Travaillant avec différentes techniques d'animation (stop motion - papier découpé, pixilation, dessin animé, grattage sur pellicule), elle a réalisé des films institutionnels, clips musicaux ou programmes télé. Elle a également participé en tant qu'animatrice-technicienne aux courts métrages *Neige* ou *Léon, Mélie et compagnie* chez Folimage. Sensible à la nature et l'écologie, elle a eu l'idée de réaliser plusieurs petits films qui s'intéressent aux animaux mal-aimés.

LES PISTES PÉDAGO- GIQUES

1/ D'après vous, pourquoi Kiko est-il méchant avec les animaux ? Vous est-il arrivé d'être méchant avec un animal ? Pourquoi ?

2/ Yawen Zheng nous propose une version classique mais juste de la ferme avec ses animaux de la basse cour, son jardin potager et les grands espaces naturels. Pouvez-vous identifier les éléments qui inscrivent cette histoire dans une ferme ?

3/ Regardez le travail d'illustration de Yawen Zheng, et découvrez les différentes techniques qu'elle utilise. <https://yawenzheng.weebly.com/illustrations.html>

4/ Énumérez les différences entre Kiko et les animaux et expliquez en quoi ils ont plus de points communs que ce que l'on peut croire de prime abord.

5/ Expliquez les différentes émotions par lesquelles passent Kiko : frustration, exaspération, indifférence, sentiment de supériorité, entêtement.

Pour aller plus loin

> **À lire** / *Kiko et les animaux* de Céline Claire et Yawen Zheng, aux éditions Bayard.

> **À visionner** / *L'odyssée de Choum* de Julien Bisaro (2019) / *Choum*, la petite chouette vient juste d'éclore lorsque la tempête la pousse hors du nid. Faisant rouler le second œuf de la nichée, la voilà qui s'élance contre vents et marées, bien décidée à trouver une maman... Un pur moment de poésie et de tendresse, du point de vue d'une mignonne petite chouette.

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



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

CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES PITCHOUNES • 4-7 ANS



KIKO ET LES ANIMAUX

de Yawen Zheng

Animation, 6min30, France-Suisse, 2020

Kiko persécute tous les animaux. Il ne cesse de les tyranniser, même la plus petite souris n'y échappe pas ! Comment lui expliquer qu'ils sont comme lui, capables de ressentir des émotions, d'aimer, et qu'ils méritent le respect ?

Kiko et les animaux interroge la place de l'homme face aux animaux. Par le biais d'un jeune garçon, le film présente les travers de la nature humaine, montrant l'intolérance et le sentiment de supériorité de l'homme sur le monde animal. Ici, les animaux prennent la parole et vont pouvoir argumenter face au garçon, personnage têtu, cruel et pervers, pour lui ouvrir les yeux sur la possibilité de cohabitation entre le monde des humains et celui des animaux.

Le film débute sur une basse cour paisible, le temps passe tranquillement comme le suggère le goutte à goutte du robinet, les poules picorent, le linge sèche au vent, les oies et canards gambadent dans le potager, le bousier roule sa crotte, le chien se prélassé. La tranquillité du lieu est soudainement perturbée par le grondement de pas lourds : un garçon surgit, imposant et impressionnant, d'autant plus qu'il apparaît en contre-plongée accentuant son côté effrayant. C'est un véritable monstre animé d'une pure méchanceté. Bruyant, envahissant, il enchaîne les nuisances que l'on découvre grâce à un travelling vers la droite qui montre son enchaînement de méfaits faisant fuir dans une cacophonie les animaux.

L'ARGUMENTATION SUR LA DIFFÉRENCE

Les animaux vont tenter de prendre Kiko à revers en lui expliquant qu'ils ne sont pas si différents, chacun apporte un argument en expliquant sa façon de vivre, ses capacités. Toute cette séquence se construit en énumération, chacun répond en surenchère.

> **La famille** / Elle débute par la souris qui montre au garçon qu'ils sont les mêmes : "J'ai une famille comme toi" espérant prendre en empathie ce dernier. On y voit dans le terrier un véritable petit foyer avec des enfants, une maman et un grand-père.

> **L'agilité des doigts et la toile d'araignée** / Le garçon rétorque "Mais tu n'as pas de main, de doigts" et il montre l'agilité de ses mains et la possibilité de faire des choses créatives avec le jeu du fil à glisser entre les doigts pour créer des figures. Et l'araignée de répondre pour contrecarrer sa démonstration qu'elle n'a pas de doigts magiques mais peut créer une belle toile avec son fil.

> **Musique et chant** / Kiko réapparaît violemment dans le plan, toujours en contre-plongée, faisant fuir les animaux, et brandit sa flûte en clamant sa capacité à jouer de la musique - les animaux le regardent avec exaspération. Un oiseau vient se poser sur l'instrument et le nargue de son chant naturel.

> **Toutes les couleurs sont dans la nature** / Puis apparaissent dans le cadre un dragon et des dessins qui tombent du ciel : Kiko se vante de sa capacité à peindre avec de fantastiques couleurs. Il sera surpris par les libellules qui lui exposent les magnifiques nuances que la nature leur a donné : insectes multicolores, chamarrés, et plantes merveilleuses : Kiko s'ébahit un instant.

> **Qui est le plus fort ?** / Un bousier soulève un caillou, tous les animaux s'extasient. Kiko contrarié tente la même chose avec un arbre, espérant être le plus fort, il éprouve pour la première fois des difficultés. Sa frustration et son énervement sont signifiés par un insert de ses pieds qui frappent le tronc.

LE RENVERSEMENT DE SITUATION

Lors de sa tentative pour faire tomber l'arbre, il fait chuter un essaim de guêpes qui le poursuivent et poussent le garçon dans l'eau. Cette action inverse le rapport de force, le mouvement va de la droite vers la gauche, alors qu'au départ il va dans le sens inverse de la gauche vers la droite qui est le sens logique de la lecture de l'image. C'est un moment de panique pour Kiko qui commence à se noyer ; il y a de la tension, il n'est plus dans



son élément. Les animaux vont faire une belle démonstration de solidarité : à l'aide d'une toile d'araignée comme bouée de sauvetage, chacun à son niveau tire le fil pour extraire Kiko hors de la mare, l'union fait la force.

La pluie se met à tomber tout comme les larmes coulent sur les joues de Kiko. S'ensuit une vue subjective sur ses pieds et les pattes d'animaux. Pour la première fois ensemble dans la même image, sur la même ligne et à la même échelle, ils évoquent un rapport d'égalité dans l'apaisement. Kiko va alors utiliser le terme d'amis pour les nommer et les inviter chez lui. Sur le plan de fin, pris d'en haut, dont on ne voit que les feuilles se déplacer, gommant la nature de chacun, tous égaux, ils sautillent gaiement en cette fin de journée qui s'annonce épanouissante.

LE RAPPORT DE FORCE

Quand on lui demande pourquoi il embête toujours les animaux, Kiko répond "Je fais ce que je veux, vous n'êtes que des animaux". Il y a une caricature de la tête de Kiko, exagérément grossie et expressive quand il parle, la caméra passe d'un extrême à l'autre. Le garçon éprouve un sentiment de supériorité par rapport aux animaux, le sol se renverse et les animaux sont tout petits, illustrant les relations de pouvoir et de puissance.

Le film joue sur les points de vue, les angles pour doter Kiko d'un aspect impressionnant, renversant parfois les rapports de domination,

grâce à la vue subjective du côté de Kiko ou des animaux. Le bousier nous apparaît gigantesque lorsque la caméra le filme en gros plan depuis le sol, il semble même dominer le garçon. Mais rattrapé par l'humain qui s'impose en avançant vers lui, remettant à l'échelle sa petite taille, il doit subir la méchanceté du garçon via les jeux mesquins de Kiko. Toute l'énergie du protagoniste et son hyperactivité sont signifiées par un mouvement permanent de la caméra et une succession de plans montrant ses faits et gestes dans un rythme effréné.

La cohabitation de Kiko et des animaux se vit comme un rapport de force par l'utilisation de nombreux champs et contrechamps, de caméra au sol, en mode de défi, filmé comme un western¹. Nous devons subir comme les animaux la mesquinerie du garçon, de manière impuissante jusqu'à la révélation de la fin.

LA BIO DE L'AUTEUR

Yawen Zheng est d'origine chinoise. Elle a étudié le cinéma d'animation et l'art numérique à l'Université de Chine et en Californie aux États-Unis. Son travail se concentre sur l'animation par ordinateur, la création et l'illustration. Elle aime explorer différents styles et outils dans son travail d'animation, avec pour but d'exprimer la beauté du monde.

Elle s'est notamment fait connaître grâce à plusieurs courts métrages comme *The Song for Rain* en 2012, *Every Star* en 2014, *Monster in my heart* en 2015, ou *Tales of a Seed* en 2017.

1 - Le western est en genre de film trouvant son origine dans des histoires se déroulant durant la conquête de l'Ouest américain. Ici, il reprend ses codes par des actions très mouvementées, des poursuites et de la bagarre, jouant sur des rapports de forces, de tensions signifiées par de nombreux mouvements de caméra et champs contre-champs.



CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES PITCHOUNES • 4-7 ANS

1/ À votre tour, réalisez un film d'animation avec les techniques utilisées dans le court métrage (le papier découpé), et découvrez la technique de la stop motion via l'image par image.

2/ Pourquoi l'histoire fait-elle rire ? Repérez les différentes scènes, techniques de l'histoire qui créent les effets comiques.

3/ *Méga méga méga méga fête* utilise les codes du burlesque (qui raconte l'histoire d'un personnage souvent maladroit à qui il arrive des mésaventures) et du cartoon (les situations sont exagérées). Connaissez-vous d'autres films mettant en scène une succession de gags (par exemple les aventures de *Charlot* ou de *Tom & Jerry*).

4/ Inventez une histoire complètement loufoque où la limite sera seulement l'imagination des enfants.

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



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



MÉGA MÉGA MÉGA MÉGA FÊTE

de 14 enfants de 6 à 9 ans

lors d'un stage de l'été 2020 de Camera-etc
Animation, 4min20, Belgique, 2020

Les histoires commencent toujours sur une page blanche.

Ce court métrage est un concentré de bonheur et de pur amusement, où la joie des enfants éclate dans leur voix, également communiquée par le ton et les choix de réalisation. L'histoire racontée est une fiction tout droit sortie de l'imagination de ses jeunes réalisateurs. En bonus : un making of qui dévoile les coulisses de réalisation de ce film nous permet de découvrir en même temps le visage des enfants, humanisant ce film et lui donnant toute son âme.

IMAGINER UN FILM ENSEMBLE

Réalisé entièrement en stop motion, ce court métrage raconte les différentes étapes de réalisation d'un film d'animation à plusieurs mains. Comme dans un film choral, les enfants se répondent et ainsi se construit cette histoire, qui met en scène un dragon et un singe, nourrie par une imagination débordante. Cette histoire incroyable, le cinéma d'animation peut le montrer grâce à ses possibilités, sans limites. Avec de simples dessins en papier découpés sur un fond uni, le texte lu et les images se répondent, nous embarquant dans cette histoire loufoque qui possède sa propre logique. Une musique jazzy, festive, ponctuée de sons de batterie vient cadencer et appuyer le comique des différentes situations. Les bruitages à la bouche des enfants ajoutent une touche cocasse supplémentaire à ce joyeux film bricolé (son de la moto, bip du téléphone, la scie qui coupe du bambou...). C'est un court métrage haut en couleur et riche en rebondissements, à la fois absurde, original et forcément très drôle.

Le film démarre sur une page blanche, suivi de l'introduction d'un personnage (un singe), puis d'un autre (un dragon qui "s'ennuie") et, bien sûr pour une bonne histoire, il faut qu'il se passe des choses, des actions. On part ensuite sur les rêves possibles du dragon, tous plus saugrenus les uns que les autres : visiter la

grande muraille de Chine en moto, ou devenir un super-héros et dessiner avec sa bouche. Mais non, le rêve ultime du dragon est de faire une méga, méga, méga, méga fête !

COMMENT PRÉPARE-T-ON UNE FÊTE ?

En refusant les chemins de facilité, le film nous surprend régulièrement, marqué par un rythme soutenu : le spectateur doit s'impliquer s'il ne veut pas perdre le fil. En effet, on ne crée pas une fête en faisant un vœu grâce à une lampe magique, ni avec de simples cotillons !

Le film se construit par l'énumération, la répétition et l'utilisation de superlatifs ; à partir d'un élément simple du quotidien, on réalise quelque chose de surprenant et génial. Ainsi, le singe va prendre en main l'organisation de cette « méga méga méga méga fête » et faire des courses dans un « super super super super marché » pour y acheter tout ce qu'il faut et en nombre : chips, gâteaux, jus de fruits et grenadine, feux d'artifices et guirlandes, une boule disco et des saucisses pour le barbecue. Une fête ne serait rien sans les invités ! S'ensuit alors une liste de toutes sortes d'animaux et de leurs besoins : des bananes pour le singe, du bambou pour le panda, une piscine pour le requin-baleine, castor, paresseux et chat. Et pour accueillir tout ce monde-là, il faut bien de l'attraction : construisons une montagne russe. Sans oublier d'allumer le barbecue avant que les invités n'arrivent. Pour que ce soit spectaculaire, le feu est allumé par le dragon, enflammant par la même occasion la table. L'exagération et le côté burlesque vient du fait que, pour éteindre le feu, le singe utilise maladroitement du pétrole, ravivant les flammes de plus belle dans un effet boule de neige ! « Misère tout est brûlé », le dragon est alors désespéré et c'est à ce moment-là que le récit va prendre un nouveau tournant et qu'une nouvelle histoire peut commencer.



Le panda rebondit alors en s'exclamant "Trop bien la méga fête avec le méga méga méga méga feu !". Le film se termine ainsi sur une joyeuse danse autour du feu pour notre plus grand bonheur.

NOTE D'INTENTION (EXTRAIT DE CAMERA-ETC.BE)

Méga méga méga méga fête est un court métrage d'animation réalisé par 14 enfants de 6 à 9 ans lors d'un stage de l'été 2020 encadré par Camera-etc qui met en avant la pratique de réalisations collectives et amateurs. Ce film de 4 minutes créé en seulement 5 jours a été sélectionné au Festival d'Annecy, le plus grand Festival consacré au cinéma d'animation. Il a été également primé au Festival Vafi & Rafi en Croatie ainsi qu'au Festival Corti à Ponte en Italie !

Accompagnés par Louise-Marie Colon et Simon Medard, animateurs-réalisateurs à Camera-etc, les jeunes participants ont découvert comment créer des images animées à partir de figurines de papier. Forts de leurs apprentissages, ils sont partis d'une page blanche pour raconter une histoire, celle de Singe et Dragon organisant une méga fête. Les jeunes réalisateurs ont ensuite fabriqué les personnages en papier découpé et colorié au marqueur, ils les ont animé image par image puis ont enregistré de la bande-son. Outre son histoire rocambolesque librement inspirée de l'interdiction de festivités en temps de pandémie, l'originalité de ce court

métrage réside en ce qu'il est également son propre making-of. Au début du film, les mains des enfants sont visibles, glissant de grandes feuilles pour planter le décor et y déposer leurs héros de papier. Leurs jeunes voix spontanées commentent le processus de création avant de laisser place aux interactions entre les deux protagonistes. Le spectateur retrouve les réalisateurs aux différentes étapes de la création dans le générique de fin. Démonstration est faite par les apprentis cinéastes eux-mêmes : le cinéma d'animation est un jeu d'enfants qui permet de libérer l'imagination et la créativité !

CAMERA-ETC

Depuis sa création en 1979, Camera-etc met le cinéma d'animation à la portée de tous en proposant aux enfants, aux jeunes et aux adultes de participer à la réalisation collective de courts métrages. Privilégiant les techniques d'animation traditionnelle pour leur accessibilité et leur richesse créative, les projets de Camera-etc sont coordonnés par des animateurs professionnels, ayant développé une méthodologie et des techniques adaptées à l'âge des participants. Ces activités offrent à chacun la possibilité de s'exprimer de manière créative, dans un esprit de démocratisation de l'outil audiovisuel et de valorisation du travail collectif. Un travail dont la qualité ne passe pas inaperçue, comme en témoignent les nombreuses sélections et prix reçus dans les festivals internationaux.



CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES PITCHOUNES • 4-7 ANS

1/ Quels sont les éléments qui vous font penser que l'action se déroule sur une île ?

2/ Ce film est librement adapté de l'album **Les bouteilles à la mer** de Hubert Ben Kemoun et Olivier Lartyk, publié par Flammarion, vous pouvez aussi comparer comment l'histoire est racontée dans le livre.

3/ Le court métrage possède un style et un code couleur bien particulier où le ciel est jaune, la maison rouge... Regardez les œuvres des impressionnistes cubistes et fauvistes que sont Delaunay qui utilise une large palette de couleur dans toute son œuvre, Braque et ses peintures flamboyantes ou Gauguin qui représentait notamment le ciel en jaune, et parlez des impressions ressenties avec ces choix de représentations de scènes ou portraits du quotidien.

4/ Le sentiment de solitude : demandez aux enfants s'ils connaissent ce sentiment. Comment se manifeste-t-il ? De quels autres sentiments est-il proche ? Comment le vivent-ils ?

5/ L'amitié : quelle est leur définition de l'amitié ? Ont-ils une meilleure amie, ou plusieurs ?

6/ Tentez d'envoyer une bouteille à la mer, et attendez de voir si vous avez un retour ! Vous pouvez aussi découvrir de vraies histoires de gens qui ont trouvé des bouteilles à la mer.

Pour aller plus loin, à voir

> **Le programme Grandir c'est chouette - sortie en salle en octobre 2021**

Avez-vous peur du noir ? Avez-vous déjà lancé une bouteille à la mer ? Êtes-vous déjà descendu dans un puits à la recherche de votre destin ? Dans son nouveau programme, La Chouette du cinéma revient vous présenter trois histoires d'enfants qui ouvrent grand leurs ailes !

> **Ponyo sur la falaise de Hayao Miyazaki (2008)**

Alors qu'il joue sur la plage, le petit Sosuke découvre une petite fille poisson rouge nommée Ponyo, piégée dans un pot de confiture. Sosuke la sauve et décide de la garder avec lui.

Sosuke qui vit seul avec sa maman, et l'amitié qui se noue avec Ponyo crée des similitudes avec **Les bouteilles à la mer**.



LES BOUTEILLES À LA MER

de Célia Tocco

Animation, 11min20, France-Belgique, 2020

Théo vit dans une maison en bord de plage et se sent souvent seul. Dans l'espoir de trouver un compagnon de jeu, il glisse une lettre dans une bouteille qu'il jette à la mer. Le petit garçon attend impatiemment que la bouteille, si petite face à l'océan, arrive à bon port.

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



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

Les bouteilles à la mer est un film tout en douceur, rempli de poésie, dont l'action se déroule sur une île imaginaire, comme figée dans le temps. Dans un décor de bord de mer, une maison sur une petite butte, Théo, nous raconte son histoire, isolé de l'autre côté de l'océan. Ce court métrage nous représente de manière métaphorique la confrontation avec les événements de la vie, qui ressemblent à cet océan si grand que l'on s'y sent un peu perdu. L'amitié permet de nourrir des expériences de partage et de socialisation pour profiter au mieux de cette période qu'est l'enfance.

LA SOLITUDE

Les premiers mots de la voix off sont "Je m'appelle Théo et j'ai 7 ans". Théo est le personnage principal, il nous est présenté par détails : d'abord de dos, puis son bras qui écrit et ses yeux. Son sentiment de solitude est clairement et rapidement formulé : "parfois je me sens tout seul, parfois ce n'est pas si vrai". Pour y remédier, il écrit, avec espoir qu'on lui réponde, une lettre dans laquelle il met tout son corps : à grandes enjambées, il mobilise toutes ses forces pour lancer son message à la mer.

Sa solitude est amplifiée par l'absence dans un premier temps de tout être humain, les animaux sont, au même titre que nous, spectateurs des actions de Théo. On y voit notamment, toujours de loin, un lapin marron, deux mouettes qui volent, un crabe qui se cache derrière un rocher. Les adultes ne sont entendus qu'en hors champs, nous ne les verrons jamais, nous voyons le monde par le regard d'enfant de Théo, un regard d'enfant.

Face à lui, l'immensité de l'océan, une illusion de bout du monde. Faisant de sa chambre un point de vigie, il guette à travers des jumelles tout signe qui annoncerait une réponse à son message à la mer. L'attente est longue jusqu'au jour où il croit apercevoir enfin quelque chose, mais illusoirement ce sera un bout de bois qui

en apparence rappelle une bouteille. Énérvé et contrarié, il se met à remuer la neige pour finalement y découvrir avec bonheur une bouteille. Le récipient contient un message de Zora qui vit de l'autre côté et qui elle aussi se sent seule. Fou de joie, Théo crie son nom et comme par magie la fillette apparaît. C'est le début d'une amitié qui vient combler la solitude. Mise en scène dans le générique, elle nous montre l'importance du partage et des découvertes.

GRANDIR, L'ATTENTE

"La mer est si grande et mon message tout petit" telle est la phrase que répète Théo, inquiet que sa bouteille ne rencontre aucun destinataire. Il se préoccupe de la bonne route du récipient, égrenant les «et si»: "Si elle se brise en mille morceaux sur les rochers ? Si le bouchon s'en va ? Si une tornade arrive [...] Elle est si petite et l'océan est si grand". Cela renvoie à l'image de l'enfance face à la vie ; la vie qui peut ressembler à un océan à explorer et qui, paraît pour notre héros, un avenir démesuré et flou. Grâce aux détails, on devine l'activité marine : différents poissons s'agitent autour de la bouteille, un bateau passe sur la mer exagérément grande. La bouteille vit sa vie ainsi de son côté.

Les jours passent, marqués par les bâtonnets crayonnés dans la chambre de Théo. La notion de temps est également signifiée par la pluie, le froid qui arrive, la tempête et l'inquiétude qui grandit pareillement au déchaînement des éléments. Une séquence marquante se joue dans tout l'imaginaire de Théo : la bouteille se brise contre les rochers, est-ce un rêve ? En parallèle, nous nous apercevons que la lampe phare sur la table de chevet est cassée, sûrement par un mouvement maladroit du garçon en plein cauchemar. L'impatience et l'excitation de l'attente de la réponse va laisser place à la lassitude. Théo se décidera alors à réécrire une lettre.



L'AMBIANCE MARINE ET LE CHANGEMENT DES SAISONS

Le film nous transporte admirablement dans un décor à l'ambiance marine par les sons et les images. Le son de la mer est évoqué à travers les vagues qui s'échouent, le cri des mouettes et les sonorités mélodieuses et douces du xylophone accompagnées de la guitare classique. Tout le décor du bord de mer est mobilisé : château de sable, phare, barque... la fenêtre de la chambre du garçon en forme de hublot comme dans un bateau témoignent d'une vie qui s'articule autour de la mer. De plus, tous les objets du quotidien sont des éléments qui rappellent le monde marin : baleine, pull marin à rayures, une lampe phare qui tient toute son importance puisque symbole de repères, une lumière dans la nuit qui sert traditionnellement à guider les bateaux comme Théo dans sa quête d'une réponse.

Les couleurs chaudes que sont l'ocre, l'orangé, le rosé et jaune du sable ainsi que les rouge et marron-brun de la maison sont les éléments statiques qui créent une sécurité, un cocon dans le monde de Théo, c'est son environnement proche. À l'opposé, le bleu est la couleur des éléments mobiles : la mer à la fois bleue grise,

de prusse, le ciel mouvant, le pull et ses rayures bleues et le pantalon marine, les mouettes qui volent, les crayons pour dessiner et écrire... Il y a un peu de vert avec notamment la bouteille, signe d'espoir. L'ambiance rouge évoque la journée, le violet la soirée pour terminer sur le bleu nuit du soir. Les tonalités nous renvoient aussi vers le changement de saison avec le gris taupe, une couleur à la fois chaude et froide et assez neutre, qui affiche l'hiver qui se couvre du blanc de la neige.

LA BIO DE L'AUTEUR

Formée en cinéma d'animation à l'Institut St Geneviève (Paris), Célia Tocco complète sa formation par la FCIL proposée par l'ESAAT (Roubaix). Cette année, réalisée en alternance aux Films du Nord, lui permet de travailler notamment avec Nicolas Liguori sur le film **Le Vent dans les roseaux**. Forte de cette première expérience, elle a l'opportunité de coréaliser avec Célia Tisserant un premier court métrage, **La Tortue d'Or**, d'après un scénario d'Arnaud Demuynck. Célia Tocco se concentre sur la création de l'univers graphique du film, des personnages jusqu'aux décors tout en participant également à la mise en scène et à l'animation.



CAHIER PÉDAGOGIQUE

POUR LES PITCHOUNES • 4-7 ANS



1/ Lisez les livres de l'auteur Yves Cotten, créateur du **Quatuor à Cornes**, édité chez An Here en breton et Coop Breizh en français, et découvrez un peu plus les pérégrinations de ces quatre vaches.

2/ En vous appuyant sur le court métrage, expliquez les particularités des quatre vaches : en quoi sont-elles différentes ?

3/ Comment savons-nous que c'est l'automne, quels sont les éléments qui caractérisent cette saison ?

4/ Écrivez une chanson sur le temps, en trouvant des rimes qui font ressentir les caractéristiques de la saison : ici le son "asse" nous ramène à l'humidité de l'automne "bouillasse" "maronnasse", par exemple le son "eille" pour l'été et faire rimer "soleil" avec "abeille" et l'hiver avec "froid" et "joie".

5/ Sauriez-vous expliquer en quoi Charly le cochon est rigolo ? Comment arrive-t-il à faire aimer la pluie aux quatre vaches ?

6/ Rendez-vous sur le site de Cinéma Public Films pour découvrir l'ensemble de programme et autres outils pédagogiques.
http://cinemapublicfilms.fr/films/le_quatuor_a_cornes_la_haut_sur_la_montagne/

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



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

TEMPS DE COCHON

de Emmanuelle Gorgiard

Animation, 9min, France, 2020

Plic Ploc Plic Ploc ! Marguerite, Aglaé, Clarisse et Rosine sont serrées les unes contre les autres sous l'abri et pestent contre le mauvais temps. Quand il pleut, impossible de s'amuser ! Mais impossible n'est pas Charly ! Ce petit cochon plein de folie va apprendre aux quatre vaches que l'on peut faire rimer création avec précipitations.

Adapté des livres pour enfants créés par Yves Cotten, le programme “Le quatuor à cornes” propose une vision du groupe dans laquelle ne se détache aucun personnage dominant. Selon Jean-François Le Corre, producteur du programme chez Vivement lundi ! “Les aventures de Rosine, Marguerite, Clarisse et Aglaé changeaient des contes peuplés de loups, de petits cochons ou autre chèvre de Monsieur Seguin. Quatre vaches qui se ressemblent comme des quadruplées, pas de petite ni de grosse que les autres moqueraient (...) [C’est une] contrainte d’écriture intéressante pour développer des conflits internes au groupe qui peuvent faire écho à ce que des enfants de 4 à 7 ans connaissent dans leur socialisation.” Dans ce court métrage, le personnage débonnaire du cochon Charly vient distinguer la personnalité de chacune des vaches, les faire sortir de leur zone de confort et les encourager à s’amuser et voir au-delà de la pluie. Rosine la tête en l’air sera la première à entrer dans la danse du cochon, puis Aglaé la pipelette se lance à son tour, accompagnée de Clarisse la peureuse, pour s’essayer au jeu du toboggan. Seule Marguerite demeure réfractaire : la coquette craint de salir sa robe. Chaque jeu invite à faire fi des conventions et forcément à se salir. Le mauvais temps va en corrélation avec le tempérament joueur des vaches, par des transitions du ciel pluvieux qui évolue : des plus gros nuages aux plus petits jusqu’au retour du soleil.

DE L’ENNUI À L’AMUSEMENT

L’expression “temps de cochon” est utilisée traditionnellement pour dire que le temps est froid et humide, qu’il ne fait pas bon sortir. Ce court métrage rebondit sur l’expression et met en scène un cochon qui apprécie la pluie et sait s’en amuser ; ce dernier a par ailleurs généralement une réputation de patachon et aime se rouler dans la boue.

On retrouve ici nos quatre vaches : Aglaé, Marguerite, Clarisse et Rosine, dans un premier

plan large et fixe sous un abri. La pluie tombe à grosses gouttes, le temps est monotone et prête à l’ennui. C’est un automne gris et pluvieux, sur fond d’herbe verte et de feuilles orangées. Soudain, une voix en hors champ se fait entendre : c’est un cochon. Il est filmé comme une apparition en contre plongée en haut d’une colline, éclairé d’un halo de lumière, il est joyeux. Les vaches sont étonnées par son comportement : “Un cochon qui danse ?”, “Comment peut-on chanter sous la pluie ? “. En écho, l’animal chante : “La pluie ça se fête ! [...] Quand il pleut, je fais ce que je veux et tant mieux si c’est boueux”. Si elles sont d’abord consternées par le comportement de ce cochon qui les invite à danser, Rosine semble s’en amuser et le rejoint pour danser sur la colline.

LA MAUVAISE HUMEUR DE MARGUERITE

Maussade, Marguerite en rajoute : “Rosine, dans quel état elle va mettre sa robe. En plus, ils abiment l’herbe.” Cela ne va pas empêcher Aglaé et Clarisse, emballées par la musique, de se prêter au jeu, et notamment de tester le toboggan “c’est juste un petit bonheur en accéléré” directement sur la pente de l’herbe. Et Marguerite de constater : “C’est pas un toboggan, c’est un champ”. Cette dernière est rabat-joie et se comporte de manière hautaine et méprisante, contrairement aux autres, elle refuse de salir sa robe. Charly va alors s’adresser personnellement à elle et lui propose, car elle souhaite “un truc plus tranquille”, de faire de la peinture avec de la boue. De prime abord, Marguerite ne montre pas d’enthousiasme, mais Charly tire parti de sa coquetterie et lui propose d’embellir sa robe : le cochon va y dessiner de belles feuilles et fleurs en s’inspirant des taches présentes sur la vache. Les trois autres vaches sont admiratives, la concernée est alors ravie. Sauf qu’une averse tombe, la robe est fichue, et les autres vaches sont aussi sales les unes que les autres.

LE DÉPART DU COCHON ET LES VACHES S’AMUSENT

Un nouveau jeu alors débute proposé par Charly, il s’agit de trouver des rimes en “asse” comme dans “bouasse” “mélasse”... jeu pour lequel le cochon se révèle très fort et force la pauvre Clarisse à se tartiner de boue jusqu’à l’humiliation.

Enfin le soleil revient ce qui annonce le départ de Charly et de sa bonne humeur. Son absence va entraîner une dispute au sein des quatre vaches qui remettent en question la coquetterie de Marguerite, “tu as le poil triste”. Lors d’un retournement de situation, Aglaé va nous surprendre en sautant pieds joints dans la boue pour se créer une robe d’automne avec des feuilles rouges et oranges. Chacune va alors redécorer sa robe avec les feuilles, prenant la pose et faisant les belles comme dans un défilé de mode. Elles auront appris comment s’amuser avec la nature, même sans le cochon.

La pluie revient et c’est reparti, cette fois-ci elles s’amusent : “la pluie ça se fête” sans compter le retour bien sûr du cochon rigolo, qui s’immisce d’abord par la queue en tire bouchon, la tête et le grouin, avant de dévoiler l’ensemble de son corps sur de la musique funky !

LE POINT DE VUE DE LA RÉALISATRICE

“À la lecture du texte d’Yves Cotten, j’ai su que c’était une histoire pour moi ! Décoratrice, je me souille souvent avec les matières et la peinture. Je suis parfois aussi sale que Charly ! Forte de cette affinité avec ce petit cochon, j’ai plongé dans l’écriture de ce scénario avec jubilation. Charly fait dérailler le train-train de nos vaches en « cochonnant » leur univers. Grâce à la pluie, il réveille leur fantaisie mais il révèle aussi les conventions qui les inhibent. Cela laisse parfois des traces de boue sur la plus élégante des robes... Mais Charly sait aussi s’effacer pour



laisser ces ruminantes « fraîchement converties » aux joies de la gadoue affirmer leur créativité. Rosine, Clarisse, Aglaé et Marguerite s’amusent comme des folles.

Si l’univers d’Yves Cotten est si attrayant, c’est qu’il nous prend « à rebrousse-poil ». Nous sommes rarement invités dans les films pour enfants à patouiller sous la pluie et dans la boue. Je pense tout de même à la magnifique séquence sous la pluie avec **Mon voisin Totoro** de Hayao Miyazaki. Mais ici, pas de parapluie pour protéger son museau, juste un abri étriqué qui suscite la déprime à moins d’accepter de « se mouiller » un peu.”

LA BIO DE L’AUTEUR

Diplômée de l’école des Beaux-Arts de Rennes, Emmanuelle Gorgiard découvre l’animation en 1996 et réalise la série **Bêtes comme choux** en 1998, sélectionnée au Festival d’Annecy. En 2000, elle réalise le court métrage « live » **La Bisque du homard** puis revient à l’animation en 2006 avec une adaptation du **Cid** de Corneille en stop-motion. En 2018, elle adapte pour l’écran le livre d’Yves Cotten **Dorothy la vagabonde**. Depuis 2006, elle travaille comme décoratrice sur de nombreuses productions en marionnettes animées comme les courts **Oh Willy...** et **Ce Magnifique Gâteau !** d’Emma de Swaef et Marc James Roels, la série **Dimitri** créée par Agnès Lecreux ou le long métrage **Interdit aux chiens et aux italiens** d’Alain Ughetto.