

PISTES PÉDAGOGIQUES

1/ L'exemple du conte de l'arbre à grosse voix raconte à sa manière comment peuvent naître les légendes, des histoires provenant souvent de la peur de l'inconnu et des événements inexplicables. Avec les enfants, discutez de leurs peurs et de l'imaginaire qui en découle (exemple de la peur du noir et des monstres sous le lit).

2/ L'escargot se montre malin dans *L'arbre à grosse voix*, mais laisse derrière lui quelques indices. Étudiez en classe ce gastéropode, ses caractéristiques, son milieu d'habitat...

3/ Essayer d'amplifier vos voix à la manière de l'escargot dans sa coquille : mains, gobelet, tube en carton...

4/ En mélangeant les techniques de peintures et de pastels, faites reproduire à chaque enfant l'image qu'il a de la forêt.

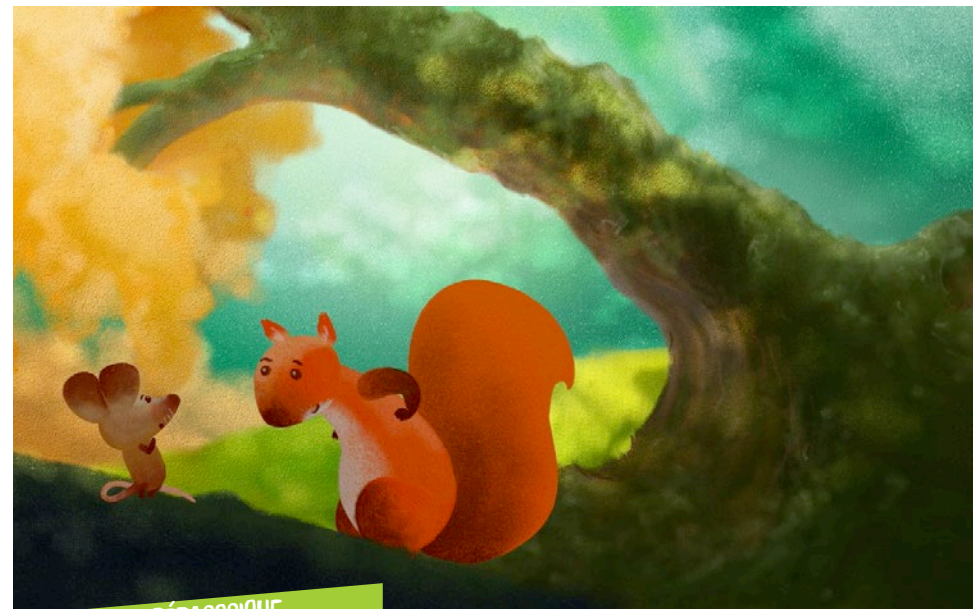
5/ Lors d'une balade en forêt, trouvez un tronc d'arbre creux et voyez ce qui peut se cacher à l'intérieur.

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 / DES 5 ANS

L'ARBRE À GROSSE VOIX

ANIMATION, 6 MIN 30, FRANCE-BELGIQUE, 2017
de Anaïs Sorrentino

Une souris veut se loger dans le tronc d'un vieil arbre quand celui-ci la menace d'une grosse voix. La souris s'enfuit et croise un écureuil, qui, d'abord sceptique, va vivre la même expérience. Viendra le tour d'un lapin, puis d'un pinson et, enfin, d'une tortue...

L'arbre à grosse voix invoque les peurs de chacun, quand se créent, face à l'inconnu, les mythes, des faits et choses qui nous effraient sans que l'on puisse les expliquer.

Cette farce d'apprentissage pour les plus petits est une variation d'un conte d'humour africain. Au fil du défilement des animaux, la colère de l'arbre grandit et la peur aussi. Au départ, les animaux se moquent de cette histoire aberrante racontée par la souris. Finalement, c'est à leurs dépens qu'ils font face à l'arbre qui gronde.

Un livre animé

Le film ressemble à un livre de contes dont les illustrations rappellent celles de livres pour enfants. Sur un papier dont le grain se dessine, les illustrations sont lumineuses dans la texture de la peinture et du pastel.

Nous sommes ainsi immergés dans cette histoires aux abords fantastiques : à hauteur d'animal, le vieil arbre est immense et imposant avec ses feuilles rouges, à l'instar de tous les très hauts arbres de la forêt à travers lesquels percent les beaux rayons du soleil.

Chaque arrivée d'un nouvel animal est l'ouverture d'un nouveau chapitre annoncé par un fondu au noir qui raconte une ellipse (un passage dans le temps). Chaque animal est tout d'abord intrigué par ce grand arbre. Ils se montrent néanmoins peu vaillants dès que l'arbre se met à gronder et finissent par prendre la fuite.

La peur grandissante

Le mystère autour de l'arbre s'épaissit alors que les animaux se rendent chacun à leur tour toquer au tronc. Chacun exprime avec ses mots, en fonction de son ressenti, l'étrangeté qui émane de l'arbre. Une étrangeté qui se remarque notamment par la substance gluante et collante recouvrant son pied et son écorce. Cela dégoûte les animaux pourtant cette substance se révèle être au final de la bave d'escargot.

Vu d'en bas, les animaux se sentent impuissants face à cet arbre imposant. Celui-ci se montre de plus en plus menaçant dans ses propos en ponctuant particulièrement chacune de ses phrases par un gimmick inquiétant. Il débute ainsi : « Tu ne me connais pas » face à la souris, poursuit par : « Qui ose encore me déranger » avec l'écureuil, puis « Vous commencez à m'énerver » à l'adresse du lapin, et enfin envers tous les animaux : « Si vous continuez à faire les malins, je vais vous écrabouiller. »

Au départ un brin moqueur de cette histoire improbable d'arbre à grosse voix, chaque animal s'y rend pour faire le constat par lui-même de l'étrange phénomène. L'attitude des animaux exprime évidemment la peur : les oreilles en arrière, les sourcils tombants, ils s'approchent à tâtons de l'arbre pour frapper au tronc. Entendant les menaces, ils s'enfuient en courant. La petite musique qui accompagne la fuite crée un effet comique efficace en contraste avec le sentiment de peur qui prédomine précédemment, tout en apportant une certaine légèreté à cette situation improbable.



Le déjouement de la tortue

La tortue apporte un regard d'adulte sur le phénomène de cet arbre qui gronde. En effet, c'est le seul animal doté d'une voix d'une grande personne alors que toutes les voix des autres animaux sont des voix d'enfants. Voilà ainsi une invitation aux jeunes spectateurs à s'identifier à ces derniers et aussi à se questionner sur la situation donnée

La tortue va oser répondre à l'arbre en lui posant la question « Et peux-tu aussi écraser ma carapace ? ». Une question qui va déstabiliser l'arbre. La tortue met alors sa tête dans le tronc. Puis, après avoir pris une grosse respiration, elle dit d'une grosse voix amplifiée et raisonnée dans le tronc creux : « Moi je suis la tortue que personne ne peut écraser et quand elle a très faim mange parfois... des escargots ». Un escargot sort alors du tronc, il a été démasqué. Tous les animaux nient d'avoir été dupés et le spectateur

avec eux. L'escargot donne son secret. Il explique comment il a fait pour obtenir une si grosse voix : la coquille dont il s'est extirpé lui sert d'amplificateur vocal. Voilà comment naissent les légendes et comment les peurs enfantines sont démontées.

BIO DE LA RÉALISATRICE

Titulaire d'un DMA en cinéma d'animation (ESAAT, Roubaix) et formée à la réalisation numérique à Supinfocom (Valenciennes, 2006), Anaïs Sorrentino coréalise avec Céline Boivin son premier film *Parque* avant de se consacrer au jeu vidéo. Pendant plusieurs années, elle travaille comme animatrice 3D pour Hydravision Entertainment, puis devient responsable du pôle animation de Mighty Rocket Studio. Elle revient au cinéma d'animation avec *Les Films du Nord* en 2014 et réalise ce conte avec Arnaud Demuynk.

1/ Visionnez le court-métrage *Le Printemps* de Jérôme Boulbès, une célébration de la nature avec de drôles de créatures et une ambiance surnaturelle.
<https://vimeo.com/143990739>

2/ Discutez avec les enfants de l'apparition de la peur de l'inconnu et de la façon de la dépasser.

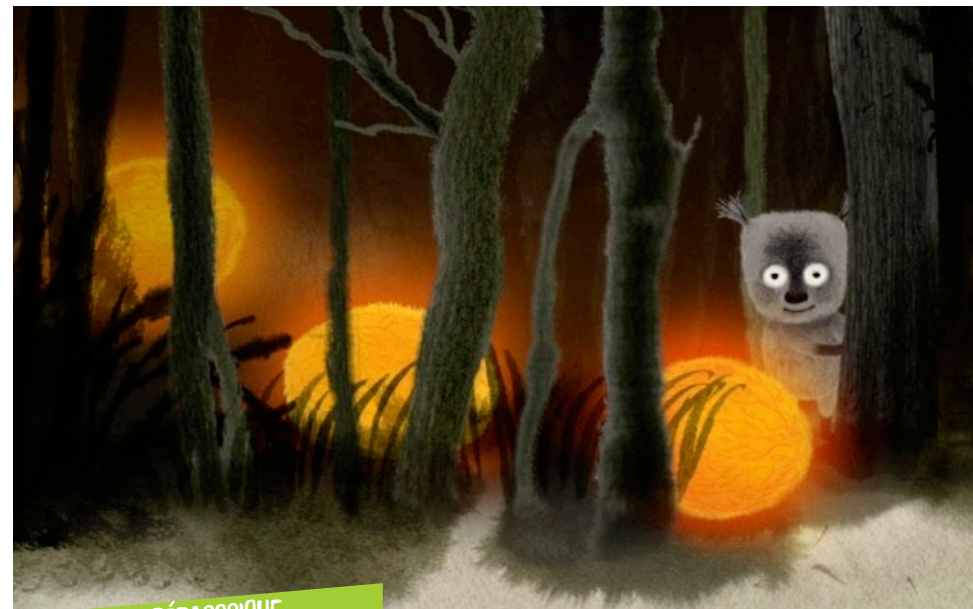
3/ Le terrier - quels autres animaux hibernent, vivent dans des terriers ? Parlez de l'hibernation et de la composition des réserves de nourritures avant l'hiver.

4/ *The fruits of clouds* n'utilise aucun dialogue. Les créatures ne communiquent que par des sons, des balbutiements... À partir de cet exemple, travaillez avec les élèves sur la communication sans parole comment se faire comprendre sans utiliser les mots ?

5/ Regardez *L'hérisson dans le brouillard* de Youri Norstein, un classique du cinéma d'animation russe. C'est l'histoire d'un hérisson qui se retrouve plongé dans un monde étrange rempli de créatures effrayantes. En se basant sur ce court-métrage et *Plody Mraku*, discutez de l'aspect inquiétant de la forêt.
https://www.youtube.com/watch?v=sbW2wDkLJ_o

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



— CAHIER PÉDAGOGIQUE —
POUR LES PITCHOUNES / DES 5 ANS

PLODY MRAKU

LES FRUITS DES NUAGES

ANIMATION, 10 MIN 30, REPUBLIQUE-TCHÈQUE, 2017
de Karhánková Kateřina

Au cœur d'une sombre forêt, vivent sept petits êtres inoffensifs et gourmands se nourrissant de fruits lumineux tombant du ciel. Ils habitent une clairière qu'ils ne quittent jamais, car les grands bois qui les entourent semblent effrayants. Mais quand la nourriture vient à manquer, le plus brave d'entre eux s'aventure dans la forêt !

Plody Mraku se présente comme un film sensoriel, tout en stimuli et ressenti. La réalisatrice Karhánková Kateřina souhaite ainsi parler aux enfants. En effet, en s'intéressant à la recherche émotionnelle chez les petits, sa filmographie s'adresse essentiellement au jeune public. Sous la forme d'une fable philosophique, le récit invite donc à la découverte des sens tout en surmontant ses peurs enfantines..

Tel un enfant, les créatures imaginées par Kateřina découvrent le monde autour d'elles. En même temps, elles se font leurs propres expériences, allant au-delà de leurs premières croyances et dépassant leur peur de l'inconnu.

Comme une communauté primitive, ces drôles de créatures célèbrent la nature. Idem à l'enfant qui s'éveille au monde au fil de ses propres apprentissages, ces dernières se fient d'abord à ce qu'elles voient sans comprendre dans un premier temps les effets et conséquences des choses. Ainsi, elles revêtent l'arrivée des graines tombées du ciel d'un côté magique et sacré.

Le film se décompose en 3 parties :

- la première partie contextualise l'action avec la présentation des personnages, dont notre protagoniste, et les fruits tombant du ciel ;
- la deuxième partie est plus inquiétante. Les créatures doivent faire face à des difficultés, à la faim et à l'ennui ;
- la troisième partie met en scène notre personnage principal, sous les traits d'un petit animal à fourrure, qui s'aventure dans la forêt et finit par trouver la solution au manque de nourriture.

Ainsi, subtilement, c'est par le contexte

du terrier et de la clairière, où les petites bêtes restent cloîtrées parce qu'effrayées par la forêt, que Kateřina Karhánková raconte son mythe de la caverne de Platon. En effet, heureuses de leur sort avec les graines tombant du ciel, nos créatures ne cherchent pas à savoir d'où elles viennent. Elles vivent ainsi dans l'ignorance jusqu'à ce que l'une d'entre elles (le petit animal à fourrure), s'aventure dans la forêt et leur permette de sortir de leur condition par la découverte du champ de fruits.

De la poésie graphique et sensorielle

L'aspect graphique du film est très recherché et, grâce à un travail sur le son, les couleurs et les textures, la réalisatrice nous transporte dans un univers sensoriel et poétique comme son titre laisse supposer. En outre, la douceur du pelage des créatures ressort grâce à leur fourrure rendue sensible par le mélange de technique entre le crayon et l'aquarelle.

Le terrier et la clairière représentent des endroits confinés et sombres, mais aussi confortables et rassurant. Tandis que les bois qui les entourent sont obscurs, épais et ternes. Les tons gris qui composent ces décors se posent en contradiction avec la lumière orangée et chaude qui provient de l'extérieur.

Les sons accompagnent harmonieusement ces images : les percussions suivent l'arrivée des graines, comme si elles s'entrechoquaient, apportant un côté à la fois surnaturel et doux à la scène. Pour son d'ambiance, nous avons les bruits de la nature : on entend des cris et chants d'oiseaux, des battements d'ailes, ainsi que le craquement des branches et même le grondement d'un orage lointain rappelant le gris du ciel et renvoyant au monde extérieur effrayant.

L'illusion et la peur de l'inconnu

La peur de la forêt retient les animaux de quitter l'espace confiné de la clairière et de partir à la recherche d'un meilleur endroit où vivre. Ils préfèrent donc observer le ciel et attendre qu'il envoie un autre lot de fruits. Les petites créatures vivent ainsi dans l'illusion que leur apport en nourriture repose sur le hasard du ciel quitte à risquer l'ennui et la faim. Après plusieurs jours sans manger, elles laissent éclater leur joie à la tombée des premiers fruits. Elles sont complètement absorbées par ces victuailles provenant des nuages qu'elles ne remarquent même pas le départ de l'une des leurs (cf le paragraphe ci-dessous), chacune mangeant son dû et faisant des réserves.

À plusieurs reprises, l'ensemble du groupe supplie la créature la plus vaillante de ne pas se rendre dans la forêt. Les créatures sont prisonnières de leur peur vis-à-vis de cette forêt et préfèrent ne pas bousculer leurs habitudes de vie. Elles vont peu à peu sortir de cette condition et s'éveiller petit à petit à la forêt en découvrant les fruits lumineux qui s'y trouvent et que notre petit héros à fourrure va leur apporter.

Le plaisir de la découverte

La petite bête à fourrure, le protagoniste de cette histoire, est fascinée et attirée par les bois sombres qui semblent l'appeler. Elle profite de la diversion lors de la tombée des fruits pour se rendre dans la forêt et forcer son propre destin. Elle va ainsi contribuer au bonheur de ses semblables en partageant sa découverte.

Au départ, la forêt est sombre et inquiétante. La petite créature avance à tâtons jusqu'au moment où, après avoir trébuché et perdu sa lumière, elle se

retrouve dans le noir. Elle se jette ainsi aveuglément dans l'inconnu, ce qui va lui permettre de faire une formidable découverte : le champ des fruits du ciel ! C'est en dépassant sa peur et en marchant au-delà de la clairière, que la créature déniche la solution à leur problème, et met un terme à l'aspect mystique de leur croyance quant à la provenance des fruits. En effet, ce n'est pas la danse qui fait tomber les fruits mais le vent qui les transporte. On comprend alors la nécessité d'oser prendre des initiatives pour aller vers l'inconnu et donc la découverte, tout comme le suggère le dernier plan du film où la caméra s'éloigne alors de la clairière pour nous faire voir qu'autour des bois sombres poussent des champs de fruits.

BIO DE LA RÉALISATRICE

Kateřina Karhánková est diplômée du département d'animation de la FAMU de Prague. Ses films sont principalement destinés aux enfants qu'elle va souvent rencontrer dans les écoles. Son film de fin d'études *Nouvelle espèce* fut en compétition à Annecy 2014, présenté au MoMA de New York et sélectionné dans plusieurs festivals internationaux, où il remporte des prix du public et du jury. En 2015, *Tonda a bacil* gagne plusieurs prix, dont le Gold Panda Award.

PISTES PÉDAGOGIQUES

1/ Énumérez d'autres princesses qui s'éloignent du rôle habituel de leur rang : *Rebelle, La Reine des Neiges, Raiponce, Princesse Fiona*... Quel rang doit tenir une princesse ? Qui sont les princesses d'aujourd'hui ?

2/ Pour les plus grands et pour rester dans le monde du conte et des étranges forêts, visionnez *Le Bisclavret* de Emile Mercier, univers féérique et en même temps inquiétant.

3/ Les montres : listez les monstres connus de la culture populaire : *Max et les Maximonstres, Totoro, Monstres et compagnie*, les nombreux monstres créés par Claude Ponti...

4/ *Dark dark woods* bascule dans le rêve. Interrogez les enfants sur la différence entre rêve et cauchemar. Comment savoir si nous sommes dans un rêve ou la réalité ?

5/ Quels signes nous montrent que nous sommes dans un conte ? Quels sont les codes, des rois et des reines ?

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 / DES 5 ANS

DARK, DARK WOODS

ANIMATION, 6 MIN 15, DANEMARK, 2018
de Emile Gignoux

La princesse Maria n'en peut plus du cycle sans fin de devoirs et de leçons.

Bien au delà d'un film parlant de princesse, Émile Gignoux avait l'idée de réaliser un film mettant en scène une enfant perdue dans des bois effrayants et qui finit par se rendre compte que les monstres ne sont pas si méchants. Il manie l'art du conte, joue sur ses codes et s'inspire de nombreuses influences du cinéma d'animation contemporain. Ainsi, dès les deux premiers plans de *Dark, dark woods*, il nous transporte dans l'univers inquiétant de la forêt avant d'ouvrir son film sur une image d'un château de conte de fées.

Des références et des couleurs

La forêt et les animaux fantastiques font partie intégrante de l'histoire et des influences de l'univers de Miyazaki. Ces éléments sont fortement présents à l'image dans *Totoro* (comme le monstre dormant dans le lit de la princesse) ou dans *Le Château dans le ciel*. Le réalisateur utilise habilement cet univers. Ainsi, les monstres au départ terrifiants finissent par devenir des compagnons de jeu.

Les références à *Brendan et le Secret de Kells* de Tom Moore sont aussi très marquées. La rondeur des formes et des lignes entortillées renvoient aux caractéristiques celtiques et de surcroît à l'esprit des légendes.

L'univers graphique et les ambiances du film sont ainsi très poussés et travaillés, notamment dans le choix des couleurs dont les changements évoquent les différentes étapes de la journée. Ce nuancier, déployé principalement en cinq couleurs, est aussi lié à l'évolution des sentiments de la princesse :

- 1/ dans un premier temps, le décor est composé de tons marrons taupes froids et neutres associés à la timide lumière

du matin, moment de la préparation routinière de la fillette ;

- 2/ une ambiance grise accompagne les scènes des leçons rappelant la rigueur et la discipline ainsi que l'ennui liés aux obligations ;

- 3/ les scènes de nuit sont enrobées dans un bleu foncé. C'est le moment du coucher et la place est laissée aux rêves et à l'irruption des étranges créatures ;

- 4/ les tons verts apparaissent au moment où la princesse amadou sa peur et s'autorise à s'évader dans la forêt pour s'amuser avec les monstres. Cette scène de jeu tire ensuite vers le jaune, une couleur joyeuse causée par l'amitié naissante entre la fillette et les créatures. L'ambiance colorée passe au orange, une couleur vive et optimiste, allusion à la lumière du matin ;

- 5/ l'histoire se termine dans le lit des parents sur la couleur rouge, couleur rassurante et enveloppante qui se prolonge dans les marrons lors du réveil de la fillette. Cette fois-ci, à la différence du précédent matin, le nuancier de marron est chargé de tonalités chaudes évoquant la douceur et le côté protecteur des adultes.

Du conte de fée à la rigueur de la condition royale

Au départ le court-métrage se présente comme un conte de fées réunissant une partie des ingrédients suivants : le château surplombant la colline, le roi, la reine et la princesse ainsi que le caractère fantastique émanant de la forêt. Néanmoins, la princesse est vite dépassée par les contraintes de cette vie royale. Elle se fait habiller avec des vêtements qui compressent son corps de la tête au pied (robe

droite et longue et voile pour couvrir les cheveux). Enfin, la couronne l'installe définitivement dans son rôle de princesse. On passe en revue les différentes familles royales à travers les portraits bien alignés tout le long des murs d'un immense couloir, avec pour modèle permanent un roi, une reine et une princesse.

S'en suivent les rituels, les codes et l'éducation des bonnes manières dispensés par les religieuses stoïques et implacables : s'habiller, se tenir droite, maniement des travaux manuels, apprentissage de la lecture et de la musique... Au fur et à mesure des exercices, la musique va d'ailleurs crescendo. Elle montre la régularité de la cadence (claquement de mains) du fastidieux et ennuyeux quotidien de la princesse, une vie figée et sans échappatoire d'aucune sorte. Dans cette séquence de rituel, l'enfermement de la fillette est ainsi bien représenté : il est signifié par un plan serré à sa hauteur ainsi que son placement au centre de l'image. Elle est encerclée par les religieuses rigides comme des pantins, dont seule la tête est visible, lui dictant ses obligations.

Des monstres pas si méchants

Face à l'ennui de son quotidien, la princesse laisse monter sa colère faisant surgir les ténèbres de la nuit et des bois (d'où le titre *Dark dark woods*, « *Sombres bois* »). La porte de sa chambre rappelle ainsi celle de *Monstres et Compagnie*, délimitant la frontière entre le monde réel et celui des monstres et des cauchemars. L'apparition des créatures se fait petit à petit : d'abord un oeil et une bestiole ressemblant à une araignée, suivis d'une marée d'autres animaux à la fois étranges et effrayants qui finissent par entourer complètement la fillette. Toutes les échelles, tailles et formes d'animaux sont présents. Ils

marchent, sautent ou volent et invitent encouragent ainsi la princesse à jouer avec eux en passant la fameuse porte, celle qui les transportera jusqu'au monde de la forêt. C'est un lieu étrange et merveilleux, où le château d'ordinaire si froid et austère, se transforme en cabane à jeux à l'intérieur de laquelle la nature et les objets des chambres d'enfants s'infiltrent : les hauts arbres, les feuillages, les livres suspendus aux branches, les plumes des édredons formant un monticule de neige. On fait alors fi des conventions en repeignant la toile. On descend en glissade l'escalier en colimaçons, on casse, on court... un vrai moment de liberté.

La fillette termine sa nuit dans le cocon familial, calme et apaisant. Elle se love dans le cœur formé par les corps recroquevillés de ses parents. Le film se clôt sur une note joyeuse, où le temps d'un instant la famille s'autorise un peu de liberté, renvoyant les devoirs de la royauté à plus tard.

BIO DU RÉALISATEUR

Emile Gignoux a étudié l'art et le dessin d'abord en France avant d'être diplômé de The Animation Workshop de Viborg au Danemark. *Dark dark woods* est son film de fin d'études. Il a travaillé notamment sur le long-métrage d'animation *Parvana* de Nora Twonvey sorti en 2018 et *Big Héro 6*, une série TV.

1/ Après avoir été exaspéré par Petit Loup, Grand Loup se désespère d'avoir perdu son compagnon. Quels signes rappellent Petit Loup à Grand Loup ? Comment réagit-il et que fait-il ou ne fait-il pas ?

2/ La moralité de l'histoire est qu'on est mieux à deux. Comment peut-on partager les choses, faire des activités ensemble ? Trouver des exemples en classe et dans la vie de tous les jours.

3/ Comment le loup est représenté ? Quels sont ses caractéristiques (le long museau) ? Chercher d'autres dessins sortis de l'imagination d'autres illustrateurs ou peintres / *P'tit Loup* de Orianne Lallemand. Illustrations : Eléonore Thuillier / *Loulou et autres loups* de Grégoire Solotareff

4/ Décrivez les qualités et défauts des personnages, comment sont-ils spécifiés ? En quoi s'opposent-ils ? Trouvez d'autres histoires entre le grand et le petit (par exemple le Petit Poucet, Laurel et Hardy).

5/ *Grand loup et petit loup* rappelle les tableaux du mouvement fauvisme et de l'expressionnisme à travers un travail sur la chatoyance des couleurs et de leurs mouvements. Etudiez les tableaux des grands peintres de ces périodes : Henri Matisse, Paul Gauguin, Georges Braque ou Vincent Van Gogh.

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 / DES 5 ANS

GRAND LOUP & PETIT LOUP

ANIMATION, 13 MIN, FRANCE-BELGIQUE, 2018
de Rémi Durin

Depuis toujours, Grand Loup vivait en haut de la colline, seul, sous un arbre. Puis un jour, vint Petit Loup. Maintenant, sous l'arbre, ils sont deux. Mais pour Grand Loup, le solitaire, accepter un autre loup, aussi petit soit-il, ce n'est pas si facile...

Grand loup & petit loup est une adaptation du classique de la littérature enfantine de Nadine Brun-Cosme et Olivier Tallec. À travers un récit tout en justesse, il fait un bel hommage aux valeurs simples de l'attachement, de l'amitié et du partage auquel l'enfant peut facilement s'identifier.

Une rencontre inattendue, un duo que tout oppose

Alors que Grand Loup vit paisiblement, son quotidien va être bouleversé par l'arrivée d'un petit loup. Dans la première partie du récit, on découvre la particularité de chacun de ces personnages : un grand loup noir et un petit loup bleu. On peut alors énumérer les différences physiques (cf l'univers visuel) et de comportement des deux personnages : l'un méfiant et arrogant et l'autre joyeux mais timide. Grand Loup se montre dédaigneux face à Petit loup et sa seule crainte est de savoir s'il est plus grand que lui. De même la notion de partage semble lointaine à un Grand Loup individualiste et possessif. La voix narrative du début nous décrit ainsi la vie simple de Grand Loup, ce dernier est d'ailleurs le seul à parler et souvent à lui-même. C'est seulement à la fin qu'on entend la voix de Petit Loup qui répond à la question de Grand Loup sur « où étais-tu ? », la communication est amorcée alors entre les deux, signifiant le début d'une amitié.

Chacun se positionne d'un côté et l'autre de l'arbre : le petit apparaît comme un enfant avec le besoin de se divertir en utilisant les affaires de Grand Loup (fait des avions en papier, met de la musique et danse) embêtant le plus grand qui vaque à ses occupations d'adulte, allant jusqu'à le lui confisquer ses affaires en les mettant sous clés.

Malgré lui, Grand Loup finira par devoir

partager avec Petit Loup. Il va lui concéder la moitié de sa couverture et lui offrir un peu de son orange, étonné par le courage de Petit Loup, qui va monter seul à l'arbre en vain. Il se développe ainsi une vraie empathie pour Petit Loup qui sera basculée vers Grand Loup au moment où ce dernier se rendra compte de sa solitude.

Le solitaire et la solitude

La musique, inspirée du jazz manouche, va accompagner chaque sentiment des personnages tout au long de l'histoire : le calme, l'exaspération, la tristesse, la panique, l'inquiétude, la surprise puis la joie.

Grand Loup se complait dans ses habitudes solitaires : il lit, écoute la radio, mange des oranges... Pour garder sa tranquillité, il va suggérer à cet importun qu'est Petit Loup de partir s'installer sous un autre arbre. Puis lors de sa promenade, il laisse éclater sa joie d'être à nouveau seul et de retrouver sa liberté en lâchant un grand cri et en se laissant tomber dans l'herbe.

La scène du rêve renverse alors le cours de l'histoire. Il est sous un palmier, le ciel est rouge et il semble perdu. Le petit loup navigue dans les blés avec dans un grand bateau en papier. Ce court sommeil et ce rêve très perturbant vont faire prendre conscience à Grand Loup de l'importance de s'occuper d'autrui et de ne pas se retrouver seul. En essayant les parades pour faire revenir Petit Loup (par exemple en épuisant tous ses disques), on voit son désarroi de l'avoir fait partir.

Les saisons passent, Grand Loup se sent toujours aussi seul, il est déprimé, il a tout laissé en désordre, les épiluchures d'orange par terre, le lierre a poussé sur le cornet du phonogramme, les livres

dispersés, et le journal déchiré pour en faire des avions en papier. La météo accompagne aussi sa tristesse avec l'orage qui gronde, le gris du ciel, la pluie. Son esprit est sans cesse occupé par ce petit être qui lui laisse finalement un grand vide et il revient sur les jugements qu'il a pu porter sur Petit Loup et s'imagine ce qu'il partagerait avec lui s'il revient.

L'univers visuel fidèle au livre

Rémi Durin arrive à retranscrire le style graphique d'Olivier Le Tallec, un style expressif, vivant et original mêlant le crayon et la peinture. Le crayonné vient ajouter du relief et des détails au paysage, créant une vraie profondeur. Le cadre est ainsi plein, tout se joue aux traits de pinceaux proches du fauvisme, sur la simplification des formes comme les arbres, l'utilisation de couleurs éclatantes expriment par des touches impressionnistes un décor dynamique. Les fleurs sont signifiées par de simples touches de couleurs (les coquelicots rouges, les paquerette blanches) et les traits crayonnés dessinant les brins d'herbes.

Les deux personnages s'opposent dans leur style : un grand loup noir avec quelques soupçons de rouge avec un corps de traits marquants reconnaissable à son long museau conique et un petit loup d'un bleu doux, compact et intense.

Les scènes du rêve et du retour de petit loup, très expressives, véhiculent beaucoup d'émotions : le ciel devenu rouge, Grand Loup se fige, comme foudroyé, les yeux grands ouverts, les sentiments de grand loup passent ainsi dans son regard. Comme à chaque apparition du Petit loup, au loin une forme bleue se détachant sur un fond rouge, presque insignifiante.

Les couleurs suivent le cours des saisons et symbolisent le temps qui passe, entre le ciel et la terre. D'abord les couleurs chaudes de l'été, l'orangé des feuilles mortes et le gris-vert du ciel d'automne, l'hiver avec le blanc de la neige puis le printemps et sa verdure sous un ciel bleu.

Grand Loup acquiert leçon du bonheur d'être à deux et qu'il est toujours plus agréable de partager après avoir longtemps vécu sa vie d'ermite. Il prend ainsi le rôle du grand frère à la fin, de transmetteur, à la façon dont il croise les mains derrière le dos, tous deux formant un duo équilibré.

BIOGRAPHIE DU RÉALISATEUR

Rémi Durin se profile comme l'un des grands espoirs du cinéma d'animation. Parmi la demi-dizaine de réalisations qu'il a à son actif, trois d'entre elles lui ont déjà valu des nominations et des prix dans divers festivals. Il commence très tôt à dessiner ce qui le prédestine à des études de cinéma d'animation, notamment à l'ENSAC La Cambre à Bruxelles. Dans l'animation, il trouve l'avantage de pouvoir laisser libre cours à sa création, sans dépendre du monde réel, des acteurs et de toutes les limites que ces contraintes incluent. Avec trois de ses amis, Rémi Durin a ouvert à Bruxelles un studio d'animation : L'Enclume. Il a réalisé en 2016 *La Licorne* diffusé à Festival dans le programme Pour les Picthoues.

1/ *The green bird* est un mélange hybride entre plusieurs oiseaux et animaux. Imaginez vous-même un nouveau type d'oiseau en s'inspirant de plusieurs variétés.

2/ La musique de *The green bird* est faite avec des voix. À vous d'imaginer et composez une mélodie avec vos voix en cherchant à exprimer diverses émotions.

3/ Citez d'autres films avec des oiseaux : *Rio*, *Le Voyage de Ricky*, *Happy feet*, *Gus*, *petit oiseau*, *grand voyage*, *Vaillant*, *Paulie le Perroquet*. Qu'ont de particuliers ces oiseaux ? En quoi deviennent-ils des héros ?

4/ Visionnez le court-métrage *Drôle d'oiseaux* des studios Pixar qui joue aussi sur le côté burlesque. Comparez-les, trouvez leur différence et ressemblance, analysez les sons des oiseaux rigolos...

https://www.youtube.com/watch?v=dKeann_nWls

5/ Pourquoi l'histoire de *The green bird* fait-elle rire ? Avec les élèves, repérez les différentes scènes, étudiez de quelle manière l'histoire est traitée pour créer un effet comique.

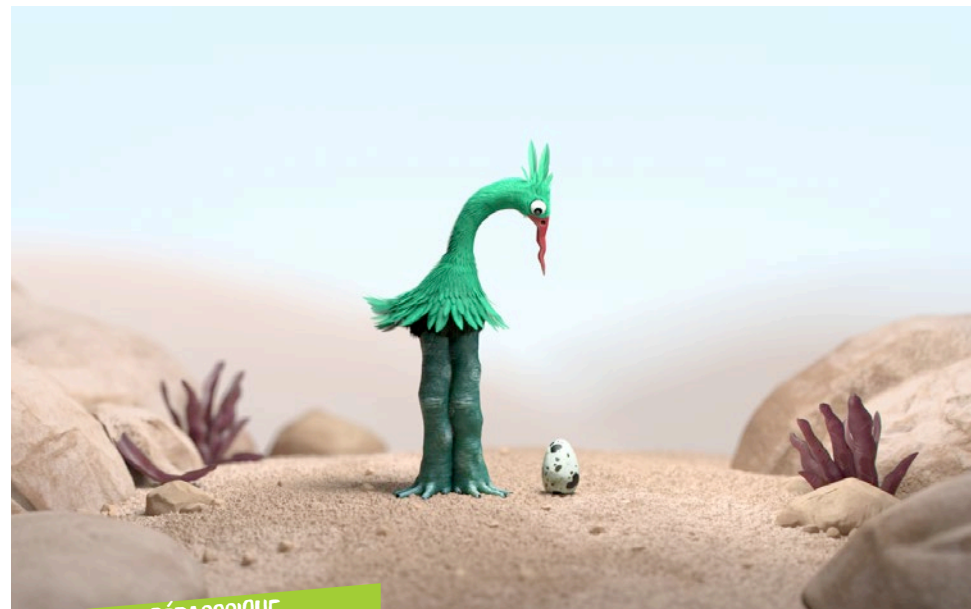
6/ *The green bird* utilise les codes du burlesque et du cartoon. Imaginez à votre tour l'histoire d'un personnage comique faite d'une succession de gags.

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 / DES 5 ANS

THE GREEN BIRD

ANIMATION, 6 MIN 45, FRANCE-BELGIQUE, 2018

de Pierre Perveyrie, Maximilien Bougeois,
Marine Géalard, Irina Nguyen-Duc
et Quentin Dubois

Un oiseau vert pond son premier œuf. Il va tout faire pour le faire éclore.

L'idée de cette histoire a commencé par un dessin de recherche : un oiseau avec un air très bête et deux énormes pattes, tels deux pieds de palmiers plantés dans le sol. Néanmoins, ce personnage s'avère drôle et attachant. Les réalisateurs ont voulu jouer sur le côté absurde et décalé de leur animal en créant autour de lui leur propre univers aux multiples influences (du cinéma de Wes Anderson aux fables de La Fontaine en passant par le film *Army Swiss Man* de Daniel Kwan).

Dès le début du film, l'histoire se concentre autour de l'œuf et de sa préservation. Il est le bien le plus précieux existant pour l'oiseau vert et renvoie simultanément au thème de la maternité. Laisser l'énorme responsabilité de cet objet si fragile à ce drôle d'oiseau rend la situation inévitablement comique.

Le film a pour vocation de faire passer un bon moment au spectateur. Le but est que le spectateur puisse s'évader dans cet univers burlesque tout en faisant en sorte que s'éveille chez lui une certaine empathie pour cet anti-héros comique à l'aspect fantaisiste, exubérant et souvent ridicule.

Dans la droite lignée du burlesque *The green bird* est un court-métrage digne du burlesque où se succèdent plusieurs scènes comiques mettant en scène cet oiseau, au drôle de cri, à la fois benêt et maladroit. Au final, toutes ces caractéristiques le rendent très touchant.

Le gag répétitif au fil de l'histoire est sans conteste l'échec de l'oiseau à vouloir gober une mouche. Dès l'introduction du film, un focus est réalisé sur l'insecte. On le voit voler jusqu'à la tête de l'oiseau vert qui, plusieurs fois distrait par la bestiole, se met dans de mauvaises postures, postures desquelles il s'en sortira pour certaines.

En essayant de manger la mouche, il perd son abri au moment de l'orage, enfouit sa tête dans le sol telle une autruche (une des scènes les plus loufoques) ou encore lâche la cloche qui est tombée sur l'œuf au moment où il est sur le point d'attraper ce dernier. Contrairement à Bip-Bip et Coyotte et pour notre plus grand plaisir, l'insecte finit par être gobée mais par l'oisillon, bouclant ainsi l'histoire.

Les attitudes de l'oiseau face aux différentes situations forcent le rire : sa mimique au moment où il pond son œuf (yeux sortant des orbites et air perplexe), son expression peureux(se) devant l'orage qui va gronder à plusieurs reprises ou encore sa maladresse de ne pouvoir attraper une mouche. Son physique aussi l'handicape : sans bras, il n'a que son bec et ses grandes pattes pour se débrouiller, notamment pour porter son œuf ou tenir le pied de biche. Tout cela nous pousse à avoir de la sympathie envers ce drôle d'animal.

Les mouvements de caméra et choix de cadrage

Le comique et le burlesque du film sont quasiment induits par les différents plans et choix de réalisation. Les mouvements de caméra et les cadres intelligemment choisis permettent de comprendre cette histoire sans dialogue. Le personnage se retrouve souvent au centre de l'image et de surcroît au cœur de l'action. En outre, les bords du cadre floutés accentuent le sentiment de personnage central.

L'usage des plans larges met en valeur le décor et connecte les objets à l'oiseau vert qui se retrouve livré à lui-même. Chaque élément extérieur empêche le volatile d'avoir un moment de répit. Par exemple, le plan d'ensemble dans l'église en ruine laisse présager le pire : la cloche

suspendue, telle une épée de Damoclès, apparaît au-dessus de l'oiseau.

Le hors-champ laisse place à l'intuition du spectateur. Grâce à des indices provenant du hors champ, nous pouvons deviner et anticiper le gag à venir. C'est le cas au moment où l'on voit des morceaux de feuilles voler. On découvre alors que l'oiseau a détruit une bonne partie de son abri en essayant d'attraper la mouche. De même, le plan fixe encadrant le balancier de la cloche et l'oiseau laisse les deux moteurs de l'action en partie en hors champs. Nous ne sommes qu'observateurs de la scène, riant des mésaventures de cet anti-héros.

L'œuf comme élément central

L'oiseau prend conscience de sa maternité de manière totalement inattendue : tout surpris, il inspecte son œuf mais ne semble pas comprendre ce qu'il a pondu-là. Puis l'instinct animal prend le dessus, il le couve. Malgré sa facilité à se montrer distrait (par la mouche, la peur du tonnerre), l'oiseau revient toujours pour préserver son œuf.

La scène charnière de l'accident de la cloche qui tombe sur l'œuf entraîne toutes les situations possibles et inimaginables pour le sauver. L'oiseau est alors totalement paniqué : il tape, pousse, tire la cloche et tout cela à un rythme effréné. On ressent son désarroi et malaise de ne pouvoir l'atteindre. Lorsque l'on croit que l'œuf est détruit, le personnage laisse exploser sa tristesse et colère en criant et en cherchant l'oisillon dans tous les objets qu'il trouve autour de lui, avant de taper sa tête contre la cloche et rappeler ainsi le ton burlesque du film. La scène finale révèle enfin le lien de parenté entre les deux oiseaux : l'oisillon est la copie conforme de notre oiseau. Cette scène se veut

attendrissante grâce au jeu de regard en champ/contre champ entre le père et son enfant. Le retournement de situation ne se situe donc pas là mais, comme nous l'avons vu plus haut, avec le retour de la mouche qui se fait croquer par l'oisillon.

BIO DES RÉALISATEURS

Maximilien Bougeois, Quentin Dubois, Irina Nguyen-Duc, Marine Goalard et Pierre Perveyrie ont réalisé ce court-métrage lors de leurs années d'études à la MOPA (Motion Picture in Arles (anciennement Supinfocomm)), la première école française dédiée à l'image de synthèse basée à Arles et qui a acquis une belle notoriété dans le monde entier. Aujourd'hui, ils travaillent pour différents studios d'animations tout autour du monde : Los Angeles, Londres, Montréal et Paris.

1/ Découvrez le travail de Pierre-Emmanuel Lyet avec notamment *Parade* qui joue des formes et des couleurs. Comparez son travail avec celui de Krishna Nair.

<http://www.pierre-emmanuel-lyet.fr/filter/court-m%25C3%25A9trage/Parade>

2/ En classe, imaginez des personnages composés de formes simples grâce à différentes techniques ; dessins, collage/gommettes, peinture...

3/ Étudiez le milieu marin : comment est montré la grandeur de l'océan dans le film et qui sont ses habitants ? Faites également des recherches sur la pollution marine.

4/ Demandez aux enfants s'ils connaissent d'autres films ou histoires se déroulant dans les fonds marins : *Bob l'éponge*, *Némo*, *La Petite Sirène*, *Gang de requins*... Quels éléments retrouve-t-on spontanément dans ces films ?

5/ À la piscine, écoutez les sons la tête sous l'eau, décrivez comment sont perçus les éléments du dessus, expérimentez la force de l'eau qui permet de flotter. Avec tous ces éléments, essayer d'expliquer comment les poissons ont pu prendre le ballon pour un des leurs ?

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



— CAHIER PÉDAGOGIQUE —
POUR LES PITCHOUNES / DES 5 ANS

DRÔLE DE POISSON

ANIMATION 2D-3D, 6 MIN, FRANCE-SUISSE, 2018
de Krishna Chandran A. Nair

Au milieu de l'océan, un groupe de poissons se réunit à la rescousse d'un poisson rouge qui flotte à la surface. Ils décident de faire tout ce qu'ils peuvent pour l'aider à revenir dans l'eau et respirer, ignorant qu'il est en fait un ballon.

Drôle de poisson est un court-métrage tout en simplicité, agréablement dosé en comédie et en anecdotes. Le film joue à la fois sur le paraître, les croyances et les contraires : les formes et les couleurs, le grand et le petit, le groupe et l'individu.

Les couleurs vives sont comme des tâches et des dessins dépouillés de leurs détails. Elles apportent de la gaieté et une certaine candeur au film. L'histoire repose énormément sur les dialogues des poissons, interprétés d'ailleurs par des enfants. Ces petits comédiens apportent ainsi une vraie fraîcheur à cette comédie. Tout est verbalisé : les pensées, les actions, la communication avec autrui, laissant peu de répit aux spectateurs, mais donnant un vrai rythme à l'histoire.

L'arrivée des deux protagonistes se fait sous la forme d'un sketch. Le décor est posé d'emblée par un plan d'ensemble sur le bleu de l'océan transpercé par les rayons du soleil. En fond, le bruit de l'eau qui permet de s'immerger dans la profondeur et le grand espace de océan. Puis, de petites taches colorées semblent tombées dans l'eau avec pour bruitage un « plouf ». De la droite, on entend des voix, deux petits poissons apparaissent : ils viennent gober du plancton dans ce grand espace calme. Un élément perturbateur va néanmoins venir déranger ce quotidien et cette tranquillité : un poisson flotte au dessus de l'eau, il semble avoir besoin d'aide.

Le quiproquo : un bel effet comique

Le gag repose d'abord sur une idée sérieuse : la volonté des poissons à porter secours à l'un d'entre eux. En s'interrogeant de façon manifeste sur ce drôle de poisson qui ne parle pas et flotte à la surface, les petits poissons vont attirer les badauds. Le

gag trouve son équilibre dans la réaction et le comportement des protagonistes, entre l'hésitation « Monsieur ? Madame ? », la curiosité, l'ignorance, la panique et la béatitude.

La ficelle du ballon amène ainsi à toutes hypothèses. Le poisson jaune s'inquiète de « lui arracher sa moustache » alors qu'il tire sur la ficelle. Le ver, accroché à un hameçon, se présente comme une sorte de sage, puisque, ayant connu « les gens d'en haut » qui l'ont mis dans cette situation, il soupçonne que cette ficelle à laquelle est accroché ce drôle de poisson soit un de leurs méfaits.

Malgré les tentatives cumulées du groupe de poissons, seule la force du cachalot va réussir à tirer le drôle d'individu. Sous le commandement du petit poisson jaune, l'ensemble des badauds assistent ébahis à la scène. Le spectateur découvre le quiproquo et est assuré alors que c'est un ballon de baudruche qui flotte bel et bien à la surface, chose dont ne se doutent absolument pas les poissons qui essaient toujours de communiquer avec lui.

Au moment où le ballon se dégonfle, percé par le crochet de l'hameçon du ver trop curieux, un bel effet comique et complètement cartoonesque se profile. Le drôle de poisson se déplace dans tous les sens, puis, retombant à la surface de la mer, se remplit d'eau et finit par couler à pic.

La réaction des poissons est complètement risible par son côté décalé : ces derniers sont choqués de son impolitesse, alors que nous savons parfaitement que ce n'est pas un poisson ! Le ballon de baudruche coule alors jusqu'au fond de l'océan sur le banc de sable. Le scénario recommence, mais cette fois-ci avec des raies qui prennent ce



ballon, devenu plat, pour une des leurs.

Le jeu des formes et des contraires

Le réalisateur a porté ses choix esthétiques sur un univers graphique simple, dépouillé loin de tout superflu. Ainsi, les personnages ressortent grâce à leurs couleurs vives sur le fond bleu de l'océan. Un plan rapproché autorise l'identification de nos personnages à nageoires et nous les introduit, un petit poisson jaune et un autre poisson lune gris qui se gonfle et se dégonfle.

Il y a un jeu sur l'échelle des plans passant d'un plan d'ensemble à un plan resserré. Ce montage permet de bien situer les actions tout en jouant sur l'effet comique du petit au grand, du regroupement des poissons au seul grand cachalot.

Les poissons sont ainsi de simples formes rondes ou allongées, triangulaires ou oblongues, avec de grands yeux expressifs, à la manière des mangas. Seul le corps du cachalot est un peu plus détaillé du fait de sa taille colossale.

La pollution marine

À travers un point de vue anecdotique, *Drôle de poisson* laisse aussi percevoir la pollution marine avec ce ballon de baudruche, perdu ou abandonné sur l'eau. Il permet de rappeler la nocivité de ces objets en plastique pour les animaux marins qui les confondent notamment avec des méduses, sans parler des plus gros déchets qui causent des blessures aux animaux marins en s'emmêlant à leur corps. Ces déchets agglomérés liés à l'activité humaine représentent aujourd'hui un tel volume en plein milieu du Pacifique que cet amas de plastique a été surnommé le Septième Continent.

BIO DU RÉALISATEUR

Krishna Chandran A. Nair est originaire du Kerala en Inde. Diplômé du National Institute of Design, il poursuit ses études de réalisation de film d'animation en France à la Poudrière, école du film d'animation de Valence. Il a reçu plusieurs prix pour ses courts-métrages précédents *Pdingpoong* (2009) et *Chandran's Café* (2016).