

PROGRAMME EN DIFFUSION 2020-2021

“Il était une forêt”

Dossier pédagogique par Mathilde Trichet



cinéma public & festival cine junior
présentent

Il était une forêt

Dès 3 ans

Programme de 6 courts métrages

Casse-croûte Geoffrey Godet & Burcu Sankur	Nature Bis Leterrier	Du iz tak ? Galim Fott	Animanimals: Ant Julia Ocker	La Petite Pousse Chaltane Conversat	Coucouleurs Oana Lacroix
---	-------------------------	---------------------------	---------------------------------	--	-----------------------------

CONTENU

INTRODUCTION	2
AVANT LA SORTIE	3
L’affiche et le titre du programme	
Six courts métrages	
Les « codes » de la salle de cinéma	
PENDANT LA SORTIE	6
APRÈS LA SORTIE	7
Verbaliser et dessiner	
Organiser ses souvenirs	
Établir des liens entre les films – Activités proposées	
Arbres et forêts	
Oiseaux	
Croissance des plantes	
Fourmis travailleuses	
Cycles de la nature	
L’influence de l’homme sur la nature	
Des créatures anthropomorphes... et une petite fille	
Trouver sa place dans un groupe	
Bandes sonores	
LES FILMS : ÉLÉMENTS D’INFORMATIONS ET PISTES D’ACTIVITÉS	18
<i>Casse-croûte</i>	
<i>Nature</i>	
<i>Du Iz Tak?</i>	
<i>Animanimals: Ant</i>	
<i>La Petite Pousse</i>	
<i>Coucouteurs</i>	

IL ÉTAIT UNE FORÊT

INTRODUCTION

« Il était une forêt » ...

Le titre de ce programme annonce la couleur : bienvenue au pays des contes (« Il était une fois »), du merveilleux. Assis dans leur fauteuil de cinéma, sitôt les lumières éteintes, petits et grands entrent dans un univers où l'imaginaire est roi.

Ici, il n'est pas seulement « une fois », il est « une forêt ».

Que se passe-t-il, dans cette « forêt » ? Dans « ces » forêts, plutôt, puisque ce sont six films d'animation qui nous sont proposés ici. Ces courts métrages récents (produits entre 2015 et 2018), venus de quatre pays (France, Suisse, Allemagne, États-Unis), utilisent des techniques d'animation différentes, dont le point commun est la présence de la nature (végétaux et minéraux) habitée par des animaux et marquée, parfois, de présence humaine. Ces animaux, très expressifs, invitent à se projeter dans les situations qu'ils rencontrent. Les six films susciteront donc bien des réactions chez les enfants et leur donneront ample matière à s'exprimer.

Ce programme invite aussi à réfléchir aux relations que l'Homme entretient avec la nature. À travers les activités qui pourront être mises en place après la séance, ils offrent ainsi la possibilité de répondre aux récents ajouts aux programmes de 2015 :

« En complément des situations d'évocation, il est également possible de pratiquer en classe des activités de description, à l'oral, d'un objet ou d'une image pour exercer les élèves à l'observation attentive et à l'ajustement du vocabulaire qui sera progressivement enrichi. Cette pratique de la description peut s'articuler au travail mené avec les élèves pour les amener à observer et explorer le vivant, les objets et la matière. Il y a là de multiples occasions d'installer durablement chez l'enfant une culture du respect de la nature et de sa diversité, en prolongeant ces pratiques par des activités liées aux pratiques de la vie courante témoignant du respect de l'environnement (limitation et tri des déchets, plantations dans l'école, réalisations en arts plastiques, etc.) »

Enfin, la sortie au cinéma participe du PEAC (parcours d'éducation artistique et culturel) à travers la fréquentation d'un lieu culturel, la rencontre avec des œuvres (six courts métrages uniques dans leur réalisation et dans les émotions que provoquent leur récit et leur esthétique propres), l'enrichissement des connaissances (du vocabulaire notamment ; du rapport entre images et sons aussi) et la pratique (diverses activités artistiques pourront être menées autour des films).

AVANT LA SORTIE

L'affiche et le titre du programme

La sortie sera annoncée, marquée sur le calendrier, attendue. Chaque jour qui passe nous en rapproche !

Afin de la préparer, on pourra montrer **l'affiche** créée pour annoncer ces six films. Elle est très représentative de l'angle choisi pour la composition du programme : des films d'auteurs (la poésie qui se dégage de cette image en atteste) qui traitent du sujet de la nature.



Au cours d'une séance de langage, les enfants pourront s'exprimer librement sur cette image. On notera leurs mots (bleu, noir, marron, nuit, étoiles, insecte – une cigale –, ailes, pattes, cocon, branche, violon, musique...), leurs phrases (« Il – ou elle ? Question sur les représentations intéressantes à aborder – est triste » ; « Je vois un violon » ; « C'est quoi sous la petite bête ? » ...). On pourra ensuite étayer, leur demander de préciser leurs idées en se référant aux notes prises pendant la séance.

On discutera alors du **titre du programme** : *Il était une forêt*.

Les plus grands connaissent sans doute déjà la formule « Il était une fois... ». On pourra **lire des contes** qui commencent par ce « sésame » ouvrant la porte à l'imaginaire pour initier les petits et enrichir la culture des grands.

Et une **forêt**, c'est quoi ? On laissera les enfants proposer leurs idées, souvent liée à des émotions personnelles : « Une forêt, c'est avec mon grand-père », par exemple. Ou encore : « C'est un endroit où on peut se cacher ! » « Ça fait peur. » « C'est là où il y a le loup ! »

Dans une séance autour de la maîtrise de la langue, on amènera les enfants à trouver une **définition commune** de « forêt », qui convienne à tous, dépourvue d'affects (autrement dit : la forêt du dictionnaire !).

Comment elle sera, cette forêt, au cinéma ? Ou plutôt *ces forêts*, comme les enfants le comprendront concrètement le jour de la sortie : il y aura en effet autant de représentation de forêts que de sensibilités propres aux artistes, comme il y aura autant de « définitions » personnelles de « la forêt » par les enfants en fonction de leurs vécus.

Six films

On pourra choisir d'en rester là avant la sortie, pour ménager le suspense autour des films. Autre possibilité : **montrer une image pour chaque film** en proposant les étapes suivantes :

- **Observer** l'image en silence pendant une minute au moins
- **Décrire** : nommer les éléments visibles et demander de l'aide si l'on n'arrive pas à le faire. Mettre en mots les effets produits : impressions, sensations, émotions.
Inciter les enfants à s'exprimer sur les matières repérées, pour les sensibiliser à l'idée que le cinéma (et particulièrement le cinéma d'animation) use de techniques plurielles : dessins, animation en volume, animations 3D, animation de sable, éléments découpés...

- **Émettre des hypothèses** sur ce que cette image raconte, signifie, exprime... Ce qui s'est passé avant, après... en justifiant : « Je pense ça parce que... »
- **Imaginer ce que la personne qui a créé ce film (le/la réalisateur/trice) veut nous faire comprendre**, ce à quoi il/elle veut nous faire **réfléchir**
- **Discuter du titre** : il nous guide d'une autre façon sur « ce qu'on pourrait bien voir... » ! C'est l'occasion d'enrichir le vocabulaire des élèves (« casse-croûte », par exemple) ou de jouer avec la langue (avec les mots étranges « coucouleurs » et « du iz tak ») ou de découvrir des langues étrangères (« animals », « ant »).
- On donnera aussi **le nom des réalisateurs**, comme on donne le nom des auteurs des livres lus, pour faire comprendre aux élèves qu'une œuvre ne tombe pas du ciel mais de l'idée, de l'envie et du travail d'un/e auteur/e-réalisateur/trice.

On fera remarquer que l'on n'entend **aucun son** quand on regarde ces images (fixes). Au cinéma, en revanche, les images (animées) seront associées à des sons.

CASSE-CROÛTE

de Burcu Sankur et Geoffrey Godet

Cette image est intéressante pour l'étendue de sa profondeur de champ. Le point est fait sur les animaux : c'est sur eux que les réalisateurs veulent que nous concentrions notre attention, tout en montrant le cadre général dans laquelle la scène se déroule. Qui s'apprête à manger qui ?



NATURE

d'Isis Leterrier

Ici, c'est le premier plan qui est net et le décor de plus en plus flou à mesure qu'on s'éloigne dans la profondeur de champ. Un arbre possède-t-il des yeux, un nez, des bras, des mains ? En tout état de cause, grâce à ses yeux, l'arbre guide notre regard vers l'oiseau posé dans sa « main ». Et l'oiseau, lui, que regarde-t-il ?

DU IZ TAK?

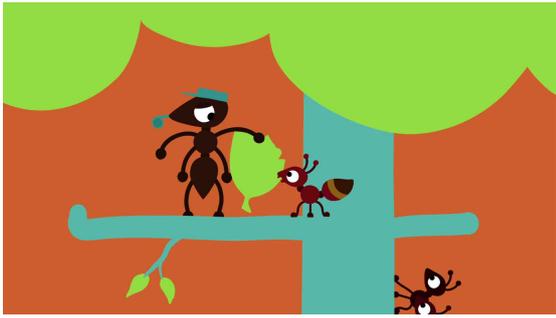
de Galen Fott

On remarquera que c'est l'image qui a été utilisée pour l'affiche du film, mais dans son format original. Les enfants perçoivent très bien cette différence (format « paysage » ou « portrait »), qu'on peut observer avec une feuille A4 dont on choisit le sens quand on commence une production.



ANIMANIMALS: ANT

de Julia Ocker



Avec cette image, on change de registre esthétique : aplats de couleurs franches sans nuances ; aucun jeu de profondeur de champ. Que ressentent les fourmis, apparemment ? L'image offre aussi l'occasion de travailler un vocabulaire simple : arbre, branche, feuille, képi, sifflet. On pourra s'étonner que la branche soit bleue et le ciel marron... Pourquoi ce choix ?

LA PETITE POUSSE

de Chaitane Conversat

Première apparition d'un être humain (une petite fille) sur ces images ! Et première fois que le personnage est au ras du sol, en l'occurrence une prairie fleurie.

Quelle est la couleur de sa robe ? Quelle est la couleur du tissu sur lequel elle est couchée ? Comment se sent-elle, cette petite fille ? À quoi le voit-on ?



COUCOULEURS

d'Oana Lacroix



Nous voici de retour sur la branche d'un arbre, très différent dans son style (du papier découpé) de ceux vus précédemment. Ici, le contraste entre le premier et le second plan – il n'y en a que deux – est net. Combien d'oiseaux sont visibles sur ces images ? Sont-ils identiques ? D'où viennent-ils ?

Il sera difficile aux plus jeunes enfants de comprendre qu'ils verront six films (la quantité « 6 » étant abstraite pour eux), mais pas inutile pour autant de leur annoncer. Plus précisément, ils verront six « **courts métrages** », autrement dit des films qui ne durent pas longtemps.

On leur dira aussi qu'un film commence et se termine par un **générique** (court au début, beaucoup plus long à la fin). Ce sont ces « écritures » où l'on peut lire le nom des personnes qui ont travaillé sur le film ; elles attestent du fait que le film est l'aboutissement d'un long processus de création.

Dans certaines salles, les lumières se rallument doucement entre deux films. Dans d'autres, les films s'enchaînent sans faire de pause entre chacun.

Les « codes » de la salle de cinéma

La salle de cinéma est dite « **obscur** ». Et pour cause : pour que les spectateurs puissent bien voir les films, il faut que la salle soit plongée dans le noir. Cela peut impressionner les plus jeunes, surtout ceux qui vont au cinéma pour la première fois. On les prévient avant la sortie que les lumières s'éteignent quand le premier film commence et que c'est normal. C'est même nécessaire. Mais « être dans le noir » ne veut pas dire « se retrouver tout seul » ! Les personnes qui étaient là avant que l'obscurité se fasse restent là, toutes proches, réunies dans la salle pour vivre la même expérience, ressentir des émotions elles aussi. Nous goûtons au plaisir de partager ce moment avec d'autres et, plus tard, d'en parler ensemble.

La sortie fournit une autre occasion d'enrichir le vocabulaire des enfants : au cinéma, on s'assoit sur des **fauteuils** (que l'on respecte, parce que d'autres après nous s'y assieront aussi). On regarde tous dans la même direction, celle de l'**écran**. Il est **blanc**, très différent de l'écran de télévision, de l'ordinateur, de la tablette, du téléphone portable... Il n'y a rien derrière lui : il est collé contre le mur. Les images des films sont projetées depuis la **cabine de projection** située derrière les spectateurs : on n'en voit que la petite **fenêtre** derrière laquelle se situe le **projecteur**. C'est là où le **projectionniste** qui décide du moment où démarrera le film. Personne d'autre.

Alors commencera le premier film. Et il faudra ouvrir grand les yeux et... grand les oreilles. Au cinéma, on **regarde** et on **écoute**. Le son est très important : il fait partie de l'expérience. Alors pour bien l'entendre, et pour bien regarder l'écran, on reste assis tranquillement et on savoure le moment.

Bien sûr, on peut exprimer ses émotions pendant la projection (c'est précisément le but de la rencontre avec une œuvre : être émus – par l'histoire, les situations, l'esthétique...), mais on ne commente pas les films, pour ne pas gêner les autres spectateurs et pour bien rester concentré soi-même. On le fera *après* la projection, pour mettre des mots sur ce qui a été vu, entendu, ressenti.

Ces « codes de la salle de cinéma » pourront être rappelés juste avant la sortie.

PENDANT LA SORTIE

La sortie au cinéma commence dès que les enfants quittent l'école, à pied, bus, en car... Pour certains, c'est ce déplacement qui fait événement. Ils acquièrent ainsi l'idée que culture et partage vont de pair avec action. On se déplace pour aller voir ensemble une œuvre dans le lieu pour lequel elle a été conçue. On ne fait pas que recevoir passivement ; on participe.

À l'arrivée au cinéma, le groupe est attendu par les responsables des salles qui mettent tout en œuvre pour que les jeunes spectateurs et leurs accompagnateurs se sentent bien accueillis. Ils donnent des tickets de cinéma en échange du paiement des entrées, car le cinéma n'est pas gratuit : beaucoup de gens ont travaillé non seulement pour que les films existent, mais aussi pour qu'ils puissent être montrés en salles. Les responsables des salles présentent le lieu au public, rendant ainsi moins abstrait les mots évoqués à l'école (fauteuils, écran, cabine de projection...). Souvent, l'affiche du programme est projetée sur l'écran pendant l'installation des groupes, permettant là encore de faire un lien entre ce qui a été vécu à l'école et dans la

salle. Le responsable de la salle rappelle enfin les consignes pour bien profiter de la séance, qui se déroulera dans le noir. Puis il fait signe au projectionniste et... les lumières s'éteignent... le premier film commence...

APRÈS LA SORTIE

Verbaliser et dessiner

On profitera des réactions spontanées des enfants pour revenir une première fois sur l'ensemble du programme de courts métrages vus au cinéma **sans aucun support visuel**. Il s'agit de les **laisser verbaliser toutes les émotions ressenties au cours du visionnage**, en veillant à ce que tous puissent s'exprimer s'ils le souhaitent.

Si nécessaire, on peut relancer cette séance de langage :

- Quels animaux avez-vous vus ? Dans quels films ?
- J'ai entendu des enfants rire pendant la séance ! Vous rappelez-vous ce qui vous a fait rire ?
- À d'autres moments, j'ai l'impression que certains ont eu peur. C'était quand ?
- Quelle est le moment, la **scène** que vous allez raconter à votre famille, ce soir ?

Les enfants pourront dessiner cette scène (qui sera naturellement plus ou moins figurative, en fonction de la maturité des enfants) et l'adulte notera ce que dit l'enfant, en l'invitant à se rappeler le titre du film concerné pour pouvoir l'écrire sur le dessin lui aussi.

L'enfant pourra rapporter ce travail chez lui pour le montrer aux membres de sa famille, leur expliquer la scène représentée, répondre à leurs questions. C'est une excellente situation réelle où l'enfant doit raconter ce qu'il ou elle a vu à des tiers qui n'en savent rien.

On pourra aussi organiser des rencontres avec d'autres enfants (un autre groupe de l'école qui ne sera pas allé au cinéma) pour se prêter à ce même moment de langage actif.

Organiser ses souvenirs

Avant que les dessins soient rapportés à la maison, on pourra les exposer sur un mur pour amener les enfants à remarquer (si on ne l'a pas fait avant la séance) ou à vérifier que le programme vu ensemble au cinéma comporte plusieurs histoires différentes. On essaiera alors de les **regrouper par titre**. On les changera de place (si besoin) pour les disposer dans l'ordre de passage des films.

Après avoir exploité au maximum les productions des enfants, on pourra compléter cette analyse en leur montrant des photogrammes de chaque court métrage parmi ceux proposés dans ce dossier, en invitant les enfants à les « ranger » par titre avec leurs dessins.

On pourra **organiser ce classement de façon ludique**, favorisant un moment de langage actif :

- Les images sont retournées sur le sol ou sur une table dans un coin de regroupement.
- Tour à tour, un enfant tire une image. Il la décrit : qui, quoi, où, quand, comment, pourquoi... ?
- S'il n'y arrive pas, il montre l'image à ses camarades qui l'aident à rassembler ses souvenirs et/ou à les verbaliser.

- Il donne enfin le titre du court métrage auquel il pense que l'image appartient et, si les autres sont d'accord avec lui et que l'adulte valide aussi, il la fixe sous le titre et les dessins du film concerné déjà accrochés au mur.

Au cours d'une autre séance, et selon l'âge des enfants, on pourra remettre les photogrammes de chaque film dans l'ordre chronologique de l'histoire.

Parler de chaque film séparément

C'est l'objet de la deuxième partie de ce dossier.

Établir des liens entre les films – Activités proposées

Arbres et forêts

Dans chaque film, il y a des arbres... les arbres qui font les « forêt(s) » annoncées dans le titre.

On observera les différentes représentations de ces forêts à l'aide des photogrammes proposés ci-avant, en ajoutant l'arbre unique de *La Petite Pousse* ci-contre.



On pourra choisir une technique (en volume : papier mâché sur du grillage ; en deux dimensions : peinture, papier découpé) pour **représenter plastiquement un arbre, une forêt...** ou bien mêler les techniques pour réaliser une grande forêt dans l'école.

Des documentaires sur les arbres pourront être lus, tout comme des **albums** se déroulant dans les forêts (dont les grands contes classiques !).



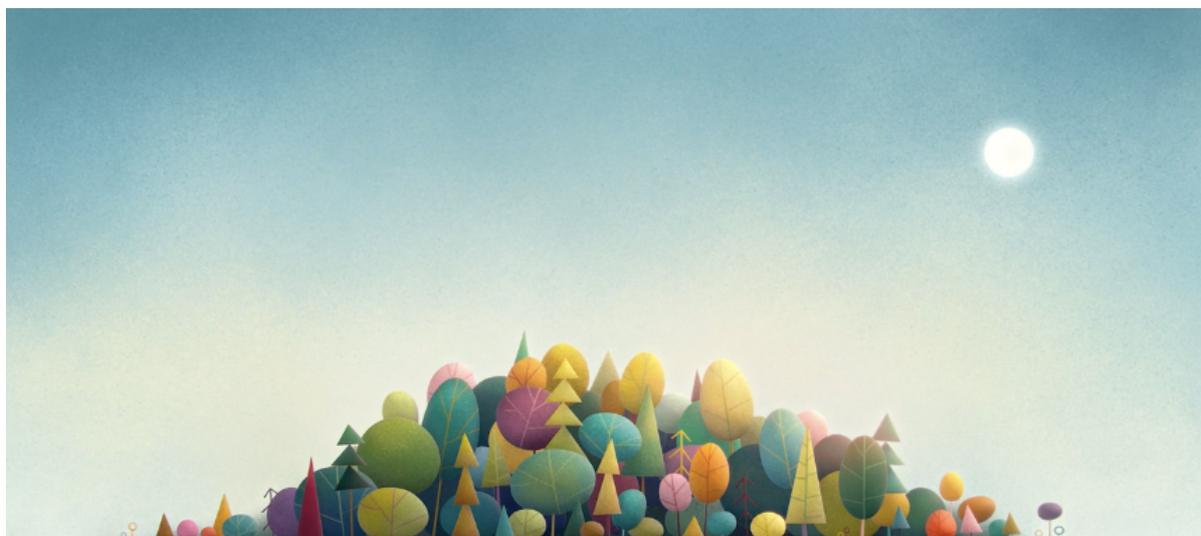
La forêt de bouleaux, Gustave Klimt, 1903
(110 x 110 cm, huile sur toile)



Détails d'une forêt, Eva Jospin, 2011
(carton)

On pourra observer d'autres **représentations d'arbres, de forêts dans d'autres genres artistiques**, par exemple celles proposées sur la page précédente, et les rattacher aux représentations des forêts dans les films vus au cinéma, en suivant la même démarche (approche sensible, descriptive, interprétative, informative) que pour les photogrammes tirés des films.

On pourra aussi observer la représentation de la forêt dans *Tant de forêts* (2015), de Burcu Sankur et Geoffrey Godet (les réalisateurs de *Casse-croûte*). Comme un autre film du programme, *Nature* (inspiré d'un poème de Jean Tardieu), *Tant de forêts* fait partie d'une des collections « En sortant de l'école », celle consacrée à Jacques Prévert. Le film est visible ici : <https://vimeo.com/125903537>. Si sa dramaturgie est un peu complexe pour les tout petits, les enfants auront sans doute plaisir à y retrouver l'imaginaire et l'esthétique de *Casse-croûte*. Ils remarqueront sans doute aussi que la forêt ressemble beaucoup à celle de *Coucouleurs*.



Tant de forêts

Oiseaux

Il y a des oiseaux dans cinq films du programme sur six ! Dans certains, ils en sont même les protagonistes.

On pourra se demander le rôle des oiseaux dans chacun des films, notamment dans ceux où ils apparaissent de façon furtive : *Du Iz Tak?* et *La Petite Pousse*.



Du Iz Tak?



La Petite Pousse

L'arrivée de l'oiseau dans *Du Iz Tak?* est annoncée par le tremblement de l'image (raison pour laquelle ce photogramme est flou) et l'ombre portée sur le reste du décor. L'intrusion de l'oiseau dans *Casse-Croûte* est encore plus surprenante, car vraiment inattendue : il arrive du hors-champ par le haut de l'image.



Dans certains films, on découvre différentes espèces d'oiseaux. Les élèves pourront se les rappeler (flamands roses, hiboux), les décrire, dire dans quels films on voit les mêmes et réaliser que, s'il s'agit de la même espèce d'oiseaux, portant le même nom, ils sont toutefois représentés différemment !



Les flamants roses (aux drôles de becs) de *Casse-croûte* (à g.) et de *Coucouleurs*



Les hiboux de *Coucouleurs* (à g.) et celui de *Nature*

On pourra là encore consulter des **livres documentaires**, lire des **albums autour des oiseaux**, en représenter après avoir étudié leurs caractéristiques communes : un bec, deux pattes, deux ailes..., observer des oiseaux dans d'**autres genres artistiques**.

Croissance des plantes

Dans deux des films du programme, il est question de la pousse des plantes.



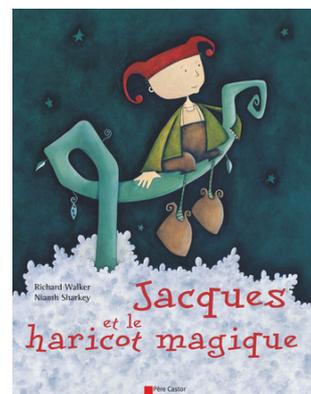
Du Iz Tak?



La Petite Pousse

Ces deux films offrent une occasion rêvée pour observer en classe la germination des graines, émettre des hypothèses et faire des expériences. Faut-il nécessairement de la terre, comme le suggèrent ces deux images ? De l'eau ?

Avec les moyennes et grandes sections, on pourra lire *Jack (ou Jacques) et le haricot magique*, où la graine pousse de façon aussi fulgurante que celle de *La Petite Pousse*.

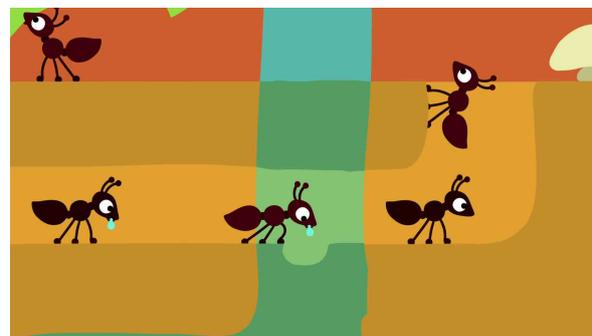


Fourmis travailleuses

Les films ne déjugent pas Jean de La Fontaine ! Car même la fourmi « spéciale » de *Ant* (l'héroïne, qui donne son nom au film) ne refuse pas de travailler. Elle a « simplement » trouvé le moyen d'améliorer ses conditions de travail.

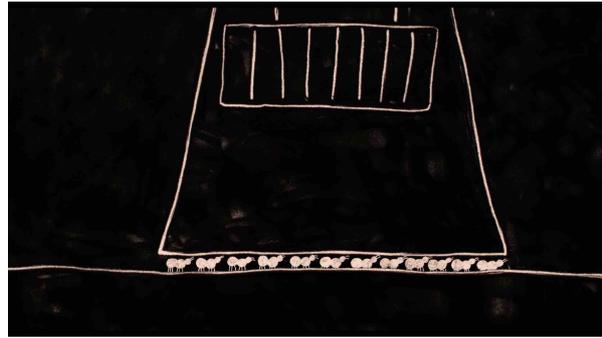


Du Iz Tak?



Ant

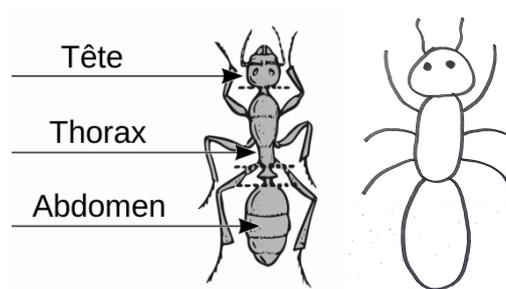
Sur ces images, les fourmis sont clairement les unes derrière les autres. **On pourra les imiter en motricité, sans se tenir par les épaules.** Se comportent-elles comme cela dans la nature ? L'idéal serait d'aller les observer in situ.



La Petite Pousse

On pourra s'intéresser de plus près à ces **insectes**, les fourmis. C'est la réalisatrice de *Ant* qui les représente de la façon la plus fidèle à la réalité : corps en trois parties (tête, thorax, abdomen), deux yeux, deux antennes et six pattes toutes fixées au thorax. On ne voit que trois pattes par fourmi, dans le film, parce qu'elles sont **de profil** (on devrait donc logiquement ne voir qu'une antenne, d'autant que les têtes sont rigoureusement de profil aussi, mais l'équilibre esthétique de l'animal dans le décor y perdrait sans doute).

On pourra s'essayer à les représenter (en faisant bien attention à la partie du corps dont partent les six pattes), puis les colorier.



Avec les plus grands, on pourra enfin faire le lien avec la fable de Jean de la Fontaine, « **La Cigale et la Fourmi** ». Comme dans la fable, les fourmis travaillent tandis que les cigales jouent du violon au clair de lune (dans *Du Iz Tak?*, cf. l'affiche du programme).

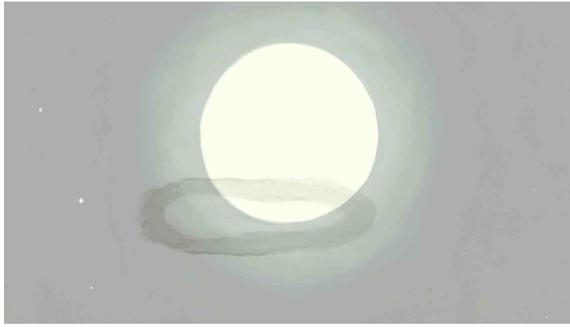
Cycles de la nature

Deux types de cycle apparaissent dans ces films : l'alternance du jour et de la nuit ; l'alternance des saisons et l'effet induit sur les végétaux.

Le jour et la nuit – Le soleil et la lune

On les voit représenter dans 3 films, de manière très différentes :

- par un fondu enchaîné dans *Du Iz Tak?*. Un drôle de nuage, qui s'élève vers le soleil/la lune ronde, assure la transition entre les deux moments de la journée
- dans *La Petite Pousse* : la lune est transportée au sol par les fourmis avant qu'elles ne la lancent vers le ciel. Quand l'astre a terminé son ascension, la petite fille éteint sa lampe
- un bruit d'interrupteur fait passer de façon radicale du jour à la nuit dans *Coucouleurs*. C'est donc la même idée, mais *sans* l'image de l'interrupteur, que dans *La Petite Pousse*.



Du Iz Tak?



La Petite Pousse



Coucouleurs

On fera remarquer aux enfants que personne n'appuie sur un interrupteur pour passer du jour à la nuit ! C'est une trouvaille des réalisateurs, et ce bruitage (purement gratuit pour la compréhension du récit) nous fait rire dans *Coucouleurs*. C'est aussi l'une des **fonctions du son** au cinéma : nous faire rire. Le son peut aussi nous rendre mélancolique (la mélodie interprétée par la cigale dans *Du Iz Tak?*, par exemple), nous faire peur (le moteur de la voiture dans *Nature*)...

Dans une séance d'« exploration du monde », on pourra demander aux enfants **ce qui caractérise le jour et la nuit**.

On remarquera que la lune est visible dans plusieurs films, et qu'elle n'a pas toujours la même forme. C'est une réalité que nous pouvons observer nous-mêmes dans le ciel.

Les saisons

L'histoire de *Du Iz Tak?* nous fait vivre en accéléré le cycle des saisons, du printemps au retour du printemps suivant. C'est surtout l'arrivée de l'hiver qui est illustrée de façon spectaculaire. Le plan s'étire : c'est d'abord un envol de feuilles mortes, remplacées par des flocons de neige qui, peu à peu, couvrent tout le champ de l'image. La lune, qui était pleine en été, n'est plus qu'un croissant très fin, soulignant ainsi le manque de lumière en hiver.



Dans *Coucouleurs*, on passe de l'été à l'automne en un coup d'interrupteur ! Là encore, ce n'est pas réaliste. Le cinéma permet ce genre d'accélération. Qu'observe-t-on alors dans ce paysage d'automne ? La comparaison des images ci-dessus et ci-dessous est éloquent : les feuilles prennent la couleur de l'oiseau bicolore (pour sa plus grande joie) et tombent des arbres. Et les champignons poussent ! Mais s'ils sont colorés, ici, c'est parce qu'ils entrent en écho avec le thème du film. On pourra regarder des livres sur les champignons pour observer leurs couleurs réelles ; il n'en reste pas moins qu'ils poussent bien en automne !

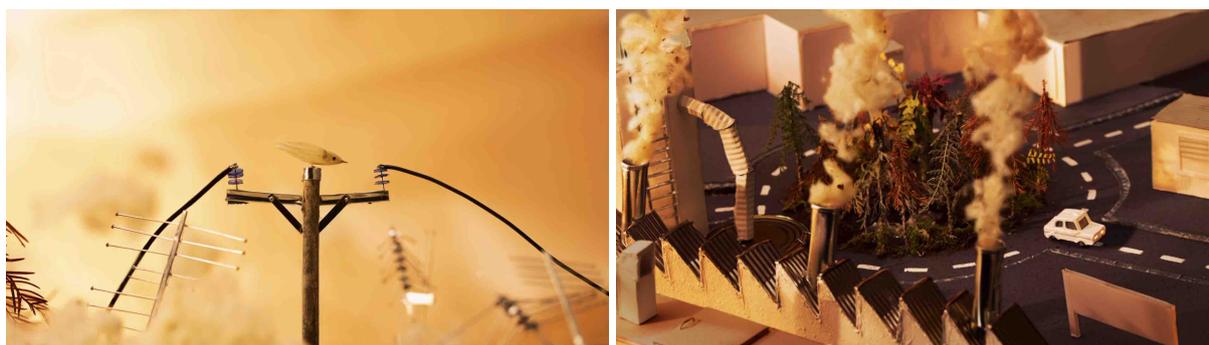


Coucouleurs

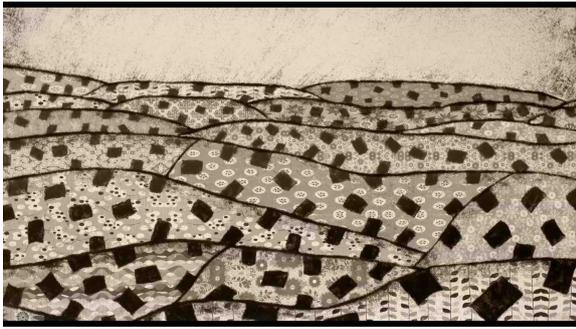
L'influence de l'homme sur la nature

Si le thème majeur des six films présentés n'est pas le respect de l'environnement, le programme invite toutefois naturellement à l'aborder : son titre, « Il était une forêt... », ne suggère-t-il pas que la forêt « n'est plus » ?

Dans *Nature*, l'oiseau est posé sur une antenne de télévision, au début du film, et trouve un peu de répit dans une « forêt » qui est en fait la décoration d'un rond point placé à côté d'une usine polluante. Le passage d'une voiture fait frémir tous les habitants de cette « forêt » réduite à sa portion congrue. On les imagine souvent terrorisées, ces pauvres bêtes... et la forêt elle-même est en piteux état. Qu'en pensent les enfants ?



Dans *La Petite Pousse*, la fillette réalise subitement le mal qu'elle a fait à son environnement pour son seul plaisir, celui d'avoir de jolies robes. L'air catastrophé qu'elle arbore face au paysage dévasté en atteste. Elle décide alors de se racheter en faisant pousser des plantes partout autour d'elle. Là encore, qu'en pensent les enfants ? Que pourrait-on faire pour rendre notre lieu de vie plus agréable en respectant la nature ?

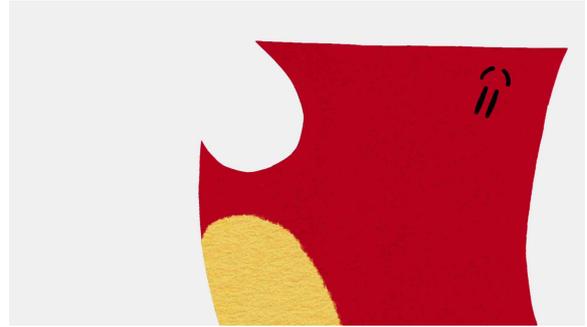


Des créatures anthropomorphes... et une petite fille

Cet anthropomorphisme fait tout le charme de ces films : grâce au talent des réalisateurs, qui réussissent à rendre compte des états d'âmes de leurs créatures animales (et autres : certains arbres sont dotés de sentiments, aussi), nous reconnaissons en elles des caractéristiques propres aux humains et sommes ainsi directement touchés. On pourra demander aux enfants ce qui est « comme nous », chez ces animaux, non seulement dans leurs expressions mais aussi dans les décors et les ustensiles : les instruments de musique des insectes dans *Nature* ; la maison dans un tronc et le château dans la fleur dans *Du Iz tak?* ; les chaussures de la chenille dans ce même film, la cane et le sac à main des libellules... Par ailleurs, si la petite fille de *La Petite Pousse* est immédiatement reconnue comme faisant partie du genre humain, on pourra discuter avec les enfants de ce qui la diffère d'eux : elle a une toute petite bouche et un tout petit nez par rapport à la taille de son visage ; ses yeux sont noirs et ronds comme des billes...

Observer les images suivantes (dans l'ordre des films projetés, de g. à d. et de h. en b.) permet aux enfants de s'exprimer sur les **émotions ressentis par les personnages** (et par eux-mêmes, par un processus d'identification, au moment de la projection).



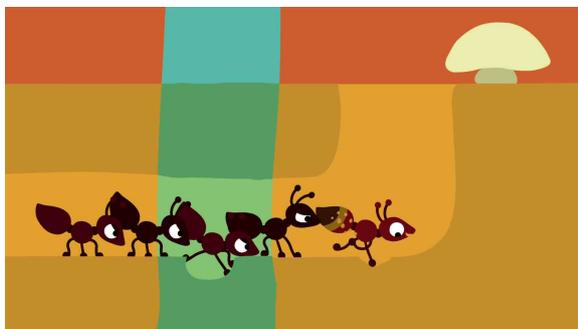


Trouver sa place dans un groupe – Être accepté malgré ses différences

Deux films du programme traitent directement de ce thème : *Ant* et *Coucouleurs*.

On demandera aux enfants de rappeler les caractéristiques physiques des personnages atypiques dans ces deux films : la fourmi a un abdomen tricolore (c'est la seule) ; l'oiseau est bicolore (c'est le seul). Mais si la fourmi ne souffre pas de cette différence avec les autres, c'est *le* problème caractérisé de l'oiseau. De la même façon, la fourmi ne semble pas gênée du regard noir que lui lancent les autres. L'oiseau, lui, souffre du rejet dont il est victime.

Ces deux personnages permettront aux enfants qui le désirent de s'exprimer sur ces moments qu'ils ont peut-être traversés, où ils se sont sentis exclus d'un groupe, où ils se sont retrouvés seuls. Comment les choses ont-elles évolué ? Que faire quand on se retrouve dans cette situation ?



Ant



Coucouleurs

Bandes sonores

Dans tous les films (à l'exception de *Casse-Croûte*), on entend de la **musique**. Souvent, on ne sait pas d'où elle vient. Parfois, on voit des **personnages jouer des instruments**, ceux que que l'on entend (au cinéma, on appelle ça la **musique diégétique** : elle est aussi entendue par les « acteurs » qui jouent la scène) : la cigale de *Du Iz Tak?* (qui joue du violon), et les insectes de *Nature* (qui rappellent ceux d'un des films de l'an passé : *Kipling Junior*, de Koji Yamamura). On voit aussi des **personnages qui sifflent** (l'oiseau de *Nature*, ceux de *Coucouleurs* ; le bourdon en haut du fort de *Du Iz Tak?*) ou **qui chantent** (les habitants de la forêt de *Nature*, l'hymne à la fleur dans *Du Iz Tak?*, la petite fille de *La Petite Pousse*).



Nature (image recadrée)



Kipling Junior

Qu'entend-on (grâce à nos oreilles !) hormis la musique, dans ces films ?

Dans certains, des **personnages qui parlent** : les habitants de la forêt de *Nature*, les insectes de *Du Iz tak?* (leur dialecte étrange sera étudié dans la partie consacrée au film ci-après). Parfois, ils émettent des **sons** qui trahissent leur émotion : les « Oh ! » de la petite fille dans *La Petite Pousse* ; les petits cris joyeux des fourmis dans *Ant*. Enfin, on entend des **bruitages** : bruit de voiture (qui font dresser les oreilles du lapin), de vent, d'eau, claquement de bouche (le serpent dans *Nature*), pépiements d'oiseaux...



Certains de ces films sont en accès libre sur internet. Ils pourront être **revus à l'école avec le son coupé**. Après un travail sur la façon de bruite le vent, la pluie... ; en inventant des mélodies ou en jouant des instruments ; en reconstituant des dialogues... les enfants pourront créer leur propre bande sonore.

LES FILMS : ÉLÉMENTS D'INFORMATIONS ET PISTES D'ACTIVITÉS

Des activités autour des films sont déjà proposées plus haut dans la partie « Liens entre les films ». Celles qui le sont ici s'attachent à la singularité de chacun.

CASSE-CROÛTE

de Burcu Sankur et Geoffrey Godet, France / 2016 / 1 min

Technique utilisée : animation 3D

Lien vers le film (accès libre) : <https://vimeo.com/195261600>

Un réalisateur et une réalisatrice

Casse-croûte a été entièrement réalisé à quatre mains par « Burcu & Geoffrey », comme l'indique l'unique carton de fin. Burcu Sankur et Geoffrey Godet, diplômés de Supinfocom (une école supérieure de cinéma d'animation), ont commencé à réaliser ensemble pendant leurs années d'études. Leurs animations 3D proposent un univers coloré très riche en détails, qui donne une impression de réalisation 2D très graphique. Ils ont notamment réalisé le court métrage *Tant de forêts* cité ci-avant (« Liens entre les films », section « arbres et forêts »). *Casse-croûte* a été sélectionné en compétition de nombreux festivals, dont celui d'Annecy (le plus prestigieux des festivals de films d'animation français) en 2017.

Le récit

Le film forme une **boucle**, avec une situation finale identique à la situation initiale : un papillon se pose sur le bec d'un flamant rose. Une différence toutefois : l'arrivée du papillon. Au début du film, on le suit à travers la végétation de l'étang. Il nous fait littéralement entrer dans l'histoire. À la fin, il arrive par la gauche de l'écran, et le cadrage est légèrement différent (plus resserré sur l'image de fin).



On pourra demander aux enfants ce qui se passera *après* ? Le cycle recommencera-t-il ? Et *avant* le début... le flamant rose venait-il de manger un gros poisson ?

Le film raconte la façon dont chacun essaie de trouver son « casse-croûte » (mot de vocabulaire à travailler, comme annoncé en introduction de ce dossier). C'est une illustration de la **chaîne alimentaire** ! On pourra se demander : **Qui cherche à manger qui ? Qui y arrive ?**

Cette activité permettra de **répertorier tous les animaux du film** : papillon, flamant rose, serpent, oiseau, insectes, chenille (en fait : une procession de petits insectes), poissons.

Deux points de vue

Le cadrage du film propose deux points de vue très tranchés : horizontal (pas de plongée ni de contre-plongée) et vertical (stricte, à 90°). On pourra prendre des photos (d'un jeu de la classe, par exemple) posé sur une table en se plaçant à côté de lui, à sa hauteur, puis par-dessus, à la verticale, et voir la différence de perceptions.



du dessus (vertical)



frontalement (horizontal)

Le parcours de la coccinelle

Ce personnage se promène dans l'univers du film comme sur un **parcours de motricité** ! Il se sert du déplacement du serpent pour franchir quelques centimètres, d'une feuille comme d'une barque ; il avance le long d'une petite branche. Il change ainsi de matière sur lesquelles il prend ses appuis.

Étant donné la technique utilisée par les réalisateurs, le parcours de la coccinelle évoque évidemment les **jeux vidéo** et, l'espace de quelques instants, nous nous identifions à cet « avatar »... qui disparaît aussitôt ! La frustration est de courte durée tant le film, qui ne dure pourtant qu'une minute, est riche en péripéties.

On pourra effectuer **différents déplacements sur différentes surfaces** en motricité, **tracer le parcours** de la coccinelle (ou, plus simplement, une ligne courbe) et utiliser un jeton, une boule de pâte à modeler... pour **raconter l'histoire de son déplacement**.

NATURE

d'Isis Leterrier, France / 2018 / 3 min

Technique utilisée : animation d'objets (marionnettes) ; décors en volume

La collection « En sortant de l'école »

Nature fait partie de la collection « En sortant de l'école ». Créée en 2013, cette collection en est à sa septième saison en 2020. Chaque saison, inspirée de l'œuvre d'un poète français, est

constituée de treize courts métrages de trois minutes créés par de jeunes réalisateurs français sortant d'écoles d'animations françaises.

La première saison fut consacrée à Jacques Prévert, auteur du poème « En sortant de l'école » qui donne son nom à la collection. Ce poème a été mis en chanson par les Frères Jacques ; sa mélodie sert de générique de début commun aux épisodes, les images changeant toutefois chaque année. *Nature* s'inscrit dans la collection « Jean Tardieu ».



Jean Tardieu

Jean Tardieu (1903-1995) est un artiste protéiforme : écrivain, poète, dramaturge, homme de radio... Difficilement classable (il ne fait partie d'aucun courant littéraire), Jean Tardieu remet sans cesse en jeu les conventions des genres. Il tente des expériences en matière de langage poétique et en travaille la relation avec le langage de tous les jours. Sous l'humour perceptible dans son travail (il était ami avec Georges Perec Raymond Queneau), on sent son inquiétude métaphysique qui le hante depuis la fin de son adolescence, marquée par une grave dépression.

Fils unique d'un peintre post-impressionniste et d'une mère harpiste, Jean Tardieu a toujours vécu au contact de l'émotion esthétique, dans le monde des formes musicales, picturales et littéraires. Ce vécu se sent dans sa poésie, qui fait entendre autant qu'elle donne à voir. On dit de Tardieu que c'est un véritable « musicien du langage », avec des textes tout en sonorités et en suggestions picturale, énigmatiques, sans narration claire – qui peuvent d'ailleurs dérouter. Ils invitent à se laisser aller aux sensations et aux images mentales qu'ils provoquent en nous.

Le texte du poème

Isis Leterrier, sortie de l'EMCA (École des métiers du cinéma d'animation, à Angoulême), propose ici sa vision de *Nature*, une nature que l'homme a désertée, domptée, qu'il terrorise et semble mépriser.

En voici le texte original :

NATURE

Jean Tardieu

C'est un oiseau qui s'approche en pleurant
c'est un nuage qui parle en rêvant
un rocher roule pour passer le temps
un roseau s'admire dans le miroir d'un étang
les arbres de la forêt
sont là comme des gens et des gens.
Tout cela fait une foule qui attend.
— mais l'homme, — absent, absent, absent...

Histoires obscures (1961)

Discuter ; apprendre, réciter, voire chanter le poème

Le texte est court, musical (c'est du Tardieu !), avec un vocabulaire très simple (qui pourra être revu) et d'autres mots qui devront sans doute être explicités : roseau, étang, miroir, foule.



On pourra chercher les informations contenues dans le texte : Que fait l'oiseau ? Le nuage ? Le rocher ? Le roseau ? Que font les arbres ?

On pourra aussi se poser des questions qui relèvent de l'interprétation, en lien avec le film vu : Pourquoi l'oiseau pleure-t-il ? Que dit le nuage ?

Les enfants pourront apprendre le poème, le réciter, voire le chanter en même temps que les chanteurs dans le film, puis seuls, avec le son du film coupé.

DU IZ TAK?

de Galen Fott, États-Unis / 2018 / 11 min

Technique utilisée : animation 2D

Du Iz Tak? fait partie du catalogue de Weston Woods Studio (filiale de l'éditeur américain Weston Woods), société qui produit des courts métrages adaptés d'albums jeunesse connus.

L'album et la langue des insectes

Du Iz Tak? est ainsi l'adaptation éponyme de l'album de l'auteure Carson Ellis, publié en 2016 et finaliste pour la médaille Caldecott (récompensant l'illustrateur du meilleur livre jeunesse de l'année aux États-Unis).

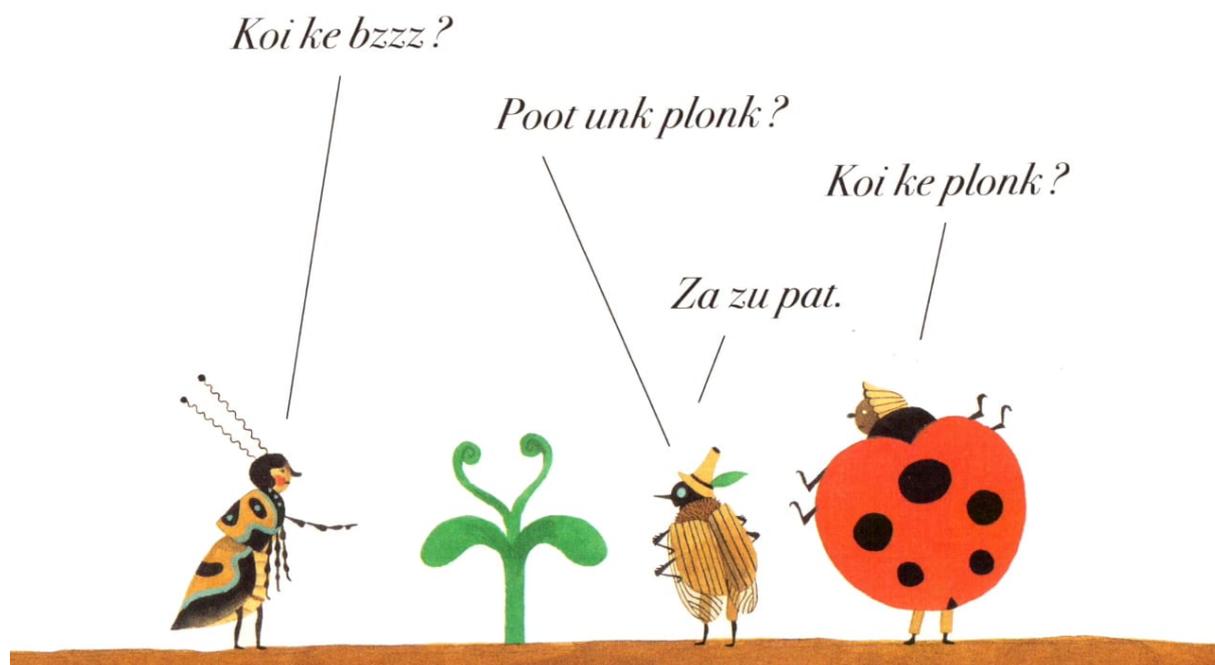
Il n'y a pas de narrateur, dans ce livre. On n'entend que les dialogues des personnages, des insectes pour la plupart, qui s'exprime dans leur langue mystérieuse. Car « Du Iz Tak? » ne veut rien dire, en aucune langue... et pourtant, on comprend ce que se disent les insectes ! Le grand talent de Carson Ellis est précisément d'avoir créé un langage a priori incompréhensible que l'on comprend malgré tout grâce aux intonations que l'adulte donne à la lecture et aux illustrations expressives de l'auteure. Par ailleurs, la « langue insecte » est proche de la langue anglaise (« Du Iz Tak? » ressemble à « What is it? »).

Cet album met en avant les bienfaits de l'**esprit d'équipe**, de l'**entraide**. Il illustre aussi clairement la **peine que produisent ceux qui détruisent** (ici, l'araignée qui abîme le fort des insectes). Il rappelle aussi que **la nature est merveilleuse** : chaque printemps, des plantes renaissent. Si nous le savons, n'oublions pas d'en être heureux (comme le sont les petites libellules) quand une pousse pointe le bout de son nez sur Terre. Sachons cultiver notre esprit curieux, nous étonner, nous émouvoir de toutes choses, même des plus simples en apparence.

Avec son monde merveilleux, qui ressemble par bien des aspects au nôtre, Carson Ellis nous invite à imaginer de nouvelles petites histoires possibles au ras du sol, dans les espaces verts qui nous entourent...

Le livre a été « traduit » en français sous le titre *Koi ke bzzz ?* (éd. Helium, 2016), et la « traduction » française est une franche réussite.

On pourra acquérir le livre et s'amuser à chercher ce que veut dire, en français, dans notre langue, « Tak, tak ! », « Za plonk tro hoot ! » ou encore :



Cet album permet de s’amuser avec les sons, de prendre conscience de l’importance de l’intonation (en lecture orale ; donc, aussi, de l’importance des signes de ponctuation). On essaiera de trouver comment se dit « une araignée » en « langue insecte » (« unk voobeck »), une fleur (« unk turlitoboot »), et on notera ce « unk » commun, l’article indéfini des insectes ! On insistera toutefois sur le fait que, sans les images, on ne comprendrait pas ce qu’ils se disent. D’où l’importance de maîtriser une langue commune pour bien se comprendre, à l’oral comme à l’écrit.

De l’album au film

Au cinéma, la compréhension de l’histoire est d’autant plus aisée que les images sont animées et que le son est déjà enregistré. La magie est d’autant plus opérationnelle : la plante pousse sous nos yeux !

Le réalisateur, **Galen Fott**, est un artiste multiple : acteur et chanteur de théâtre, marionnettiste, réalisateur de films d’animation (dont plusieurs pour Weston Woods Studio). Pour ce film, il a gardé exactement la **même esthétique** que Carson Ellis et le **même enchaînement des séquences**. Il a « comblé les vides » entre elles, s’inspirant du mouvement suggéré par les dessins de Carson Ellis (la gestuelle des petites bêtes) et **mettant en jeu sa propre imagination** : c’est lui par exemple qui invente la façon dont la chenille s’enferme dans son cocon, dont les trois personnages principaux entrent en scène ou encore dont l’arrivée de l’oiseau est annoncée, et comment ce dernier traverse le champ de l’image. Dans l’album, une seule planche illustre cette intervention de l’oiseau – double page assez terrifiante, du reste, avec les pattes de l’araignée qui, on l’imagine, dépassent du bec du volatile. Cette image est très intéressante pour parler du « hors-champ » : pourquoi ne voit-on pas la tête de l’oiseau ?



Galen Fott rend vivant les jeux des insectes (construire un château fort ! Se balancer sur une balançoire – comme l’écureuil et l’oiseau dans *Nature* !), leur émerveillement (l’idée géniale de Glucky de prendre une échelle pour grimper dans « l’arbre » ; la beauté de la fleur), leur angoisse (l’arrivée de l’araignée), leur résignation (l’adieu au fort, quand la fleur se fane).

Il nous fait aussi « voyager » dans l'image par des **travellings**, par exemple quand, guidé par un nuage – en fait les volutes de fumée qui sortent de la pipe d'Ooky, la femme de Gluicky –, on passe de la chenille Gluicky assise dans sa chaise longue aux trois insectes se reposant sur la fleur. En plus de ce choix de cadrage, Galen Fott a aussi décidé la longueur des plans, des coupes ; la bande sonore (notamment la musique jouée par la cigale).

Il a également inventé des séquences : l'hymne à la fleur et le passage de l'automne à l'hiver, avec la transition en images étudiée plus haut. Son film est une véritable œuvre de création.

Les animaux du film et leur taille réelle

Le film regorge d'insectes (animaux à six pattes), que l'on pourra essayer de se rappeler : une coccinelle, un hanneton, deux libellules, une cigale, un papillon, des fourmis, un phasme...

On y voit aussi une araignée (qui, elle, a huit pattes), des chenilles, un escargot, un oiseau, une salamandre... dont certains existent dans le film, mais pas dans l'album, comme on le voit par exemple sur ces images :



On pourra ainsi demander aux enfants de rechercher ce qui vient du livre et ce qui a été inventé par le réalisateur.

Pour apprendre des choses savantes sur toutes ces bêtes, on se plongera dans des **livres documentaires**.

Cette attention portée au petit monde qui vit au ras du sol permettra d'aborder la notion de **taille réelle** avec les élèves. Sur l'écran de cinéma, ils ont l'air immense ! En réalité, ils sont tout petits. On pourra faire des observations dans la nature, dans un espace vert, dans un pot de plantations... avec une **loupe**, pour voir ce qu'il est difficile de repérer à l'œil nu. Ou encore faire un **élevage** de phasmes, de coccinelles ou de papillons !

La musique et les acteurs de doublage

La cigale interprète (au violon) la musique d'Erik Satie (pour piano) : « **Gnossienne N°1** ». On pourra la faire écouter aux enfants, les inviter à exprimer ce qu'ils ressentent, observer que la sonorité de ces deux instruments n'est pas la même.

Le reste de la bande sonore, dont l'hymne à la fleur, est une composition originale de l'américaine Sarah Hart.

Quant aux **voix** des insectes... elles sont interprétées par des humains (dont Galen Fott !) ! Ils ont été enregistrés en studio, en regardant les images du film terminé. Les **bruitages** ont été ajoutés en post-production aussi.

ANIMANIMALS: ANT

de Julia Ocker, Allemagne / 2018 / 3 min

Technique utilisé : 2D, ordinateur

Lien vers le film : <https://www.youtube.com/watch?v=pCxY70kPDnM>

Une série : « Animanimals »

Ant (« fourmi », en anglais) fait partie d'une série « animale » de 26 épisodes créée par la réalisatrice allemande Julia Ocker. On peut en voir « Zèbre » (le premier), « Loup », « Pieuvre », « Vache », « Crocodile »... via le service proposé par Filmbilder, la société de production : <https://www.youtube.com/playlist?list=PLRERRyVda16P34C-ffyoOm0C28ts-O-Ph>

Les animaux de cette série sont particulièrement excentriques. Ils se trouvent emportés dans des aventures un peu absurdes qui ne peuvent arriver qu'à eux, eu égard à leurs caractéristiques : les rayures du zèbre sont dans tous les sens (le film est formidable pour réaliser des travaux de graphisme), le crocodile essaie de manger des bretzels en bâtonnet, mais c'est impossible : ses pattes sont trop courtes pour que le bretzel atteigne le bout de sa gueule ! Et en trouvant une solution, chacun d'eux apprend une **petite leçon de vie** – et nous invite à y réfléchir...

Techniquement, ces films sont entièrement réalisés à l'ordinateur, en utilisant des couleurs vives.

L'épisode *Ant*

Après avoir mis un sacré bazar dans l'organisation bien rôdée des fourmis, celle à l'abdomen tricolore rend la vie plus facile pour toutes ses paires. Après *Du Iz Tak?*, *Fourmi* est un autre type de film sur l'**entraide**.

Le film recèle aussi, bien sûr, une dimension politique : le travail à la chaîne abrute les ouvriers. Il existe peut-être d'autres moyens de produire, d'autres moyens plus « humains ». À la fin, même le contremaître perçoit le bien que ce « nouvel ordre » ludique lui procure.

Peut-on bien travailler en jouant ? C'est exactement ce que l'on fait à l'école maternelle !

Alternance de plans d'ensemble et de plans rapprochés

Pour bien visualiser la situation de départ, la réalisatrice montre un **plan d'ensemble** qui permet de bien comprendre le sens de « la chaîne ». Elle montre ensuite des **plans rapprochés** pour que le spectateur observe les différents rouages de cette chaîne et, en même temps, perçoive en quoi le comportement de la fourmi tricolore dénote des autres.



Au premier tiers du film, un nouveau plan d'ensemble nous permet d'observer les différences entre la situation de départ et les perturbations provoquées par la fourmi.



De nouveaux plans rapprochés permettent de saisir comment, peu à peu, s'installe le nouveau processus qui fonctionne par **groupes de trois**.



Le contremaître entre dans le jeu et s'en montre très heureux (on l'entend glousser !). Une dernière vue d'ensemble nous montre la situation finale, où les fourmis volantes se permettent même de faire des figures acrobatiques, où l'on visualise clairement le système « en trio » (avec une fourmi d'avance parmi les « volantes », qui ne peuvent pas toutes s'envoler en même temps) et où les fourmis au sol encouragent les autres, telles des pom-pom girls. On imagine ainsi qu'une rotation façon trois-huit est prévu... !



Le circuit des fourmis

Sur le premier plan d'ensemble, quand tout marche à la baguette, on peut demander aux enfants de **montrer du doigt le sens de rotation des fourmis** (en l'occurrence : trigonométrique). Les fourmis font une ronde pour le moins particulière, sans se donner la main (d'autant qu'elles n'en ont pas !) mais en se suivant en file indienne (piste d'activité autour des « fourmis » proposée dans « Lien entre les films »).

Cette file indienne pourra être complexifiée : on demandera aux enfants de faire une ronde, de se lâcher les mains, de pivoter d'un quart de tour et d'avancer les uns derrière les autres en gardant la figure d'un cercle... À un signal, ils changeront de sens en faisant demi-tour sur place avant de reprendre leur marche dans l'autre sens.

Cette activité exige bien sûr un travail en amont sur les quart- et demi-tours. Elle sera facilitée, au début, par le tracé d'un grand cercle au sol.

La drôle de fourmi

À quel moment les enfants l'ont-ils repérée ? À cause de ce qu'elle faisait ou à cause de son abdomen tricolore ?

Que pensent-ils de ce personnage ? Que pensent-ils du contremaître ?

Regroupements par 3

Le film s'y prête !

On pourra d'abord faire des rondes à 3, se tenir par la main 3 par 3 dans le rang.

Puis regrouper des objets par 3, coller des gommettes par 3, représenter des groupes de 3...

Travail musical : écoute de chansons bien cadencées, jeu de rythmes

Les fourmis « chantent » en travaillant, pour se donner du courage et ne pas perdre le rythme. Les humains font parfois la même chose, quand la route est longue, par exemple. On pourra ainsi apprendre la comptine « **Un kilomètre à pied, ça use, ça use...** ».

On pourra aussi écouter des chansons qui aident à accompagner le travail, marquer leur rythme en battant des mains, voire les apprendre : « **Amawole** » (chant congolais), « **La laine des moutons** »...

Une autre fourmi « à part » au cinéma

On pourra regarder ce bijou d'animation réalisé en feuilles de thé : **Chinti** (2012), de la russe Natalia Mirzoyan : <https://vimeo.com/96063688>

Une fourmi poète s'extrait du groupe et réalise le Taj Mahal en miniature à l'aide de matériaux qu'elle trouve au sol. Ce sera l'œuvre de sa vie.

Comme *Fourmi* et *Coucouleurs*, *Chinti* aborde la difficulté à ne pas être tout à fait comme les autres, de penser autrement. Est-ce facile ?



Chinti

LA PETITE POUSSE

de Chaïtane Conversat, France, Suisse / 2015 / 10 min

Technique : animation de sable et peinture à l'huile

Un travail de fourmi

La Petite Pousse est le premier court métrage de sa réalisatrice, Chaïtane Conversat. Elle était seule à la réalisation et à l'animation, ce qui représente un travail colossal étant donné la technique choisie par l'artiste : **l'animation de sable noir et la peinture à l'huile**. Un petit film visible sur internet, intitulé *Un travail de fourmi* (en écho aux films du programme !), documente sa démarche : <https://youtu.be/z6IJHPOPysQ>. Elle travaille sur un banc-titre à deux niveaux : une vitre sur laquelle est utilisé le sable noir, qui permet de jouer sur les

contrastes noir/blanc, comme elle le désirait ; au-dessus, presque collée à cette première vitre, une autre, amovible, permet à la réalisatrice de créer l'animation à la peinture à l'huile qui ne sèche pas sur cette surface et lui permet donc de travailler plusieurs jours sur un même plan. Les motifs des robes de la petite fille ont été ajoutés par ordinateur après le tournage.



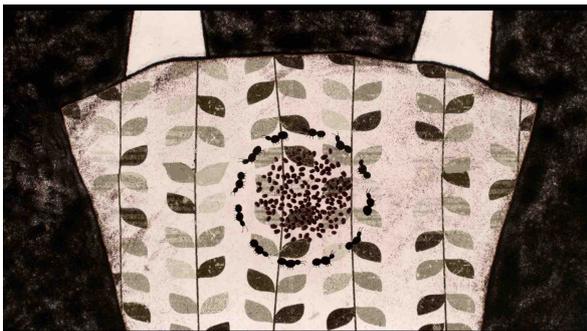
Structure narrative

Châitane Conversat raconte avoir écrit la narration et la mise en scène du film comme une **comptine** liée au rituel quotidien de la petite fille : attraper les motifs de la nature sur un grand tissu blanc pour s'en faire une robe... jusqu'au jour où, par hasard, elle avale une graine. La petite pousse qui sort alors de son nombril bouleverse l'équilibre du début, la petite fille ayant elle-même bouleversé son environnement.

La réalisatrice confie que cette histoire est (presque) arrivée à l'un de ses amis : une graine était tombée dans son oreille, où elle avait germé. Ici, la graine sort du nombril de la petite fille, cette partie du corps qui intrigue tant les enfants (ils le dessinent très souvent sur leurs « bonhommes »), évidemment liée à la naissance et dont ils ne connaissent pas toujours le nom exact (« le bidon », disent-ils parfois).

Le premier élément déclencheur de la prise de conscience de la fillette, c'est la pousse qui, arrachée à son nombril, commence à dépérir. Le deuxième élément, c'est bien sûr le paysage dévasté, en noir et blanc, qui s'offre à son regard (les images de ces deux passages sont visibles plus haut dans le dossier). La fillette n'avait pas cette hauteur de vue avant que l'arbre n'élève sa maison.

La fillette traverse alors un moment de désespoir très difficile à regarder pour un adulte : on pense qu'elle s'est jetée par la fenêtre pour en finir... et on est rassurés de voir qu'elle s'était heureusement fabriqué un parachute. Ces images impressionneront peut-être aussi certains jeunes enfants. Les **indispensables discussions d'après séance** permettront d'éclairer ce qui n'a pas été compris et qui a peut-être suscité un malaise chez les enfants.

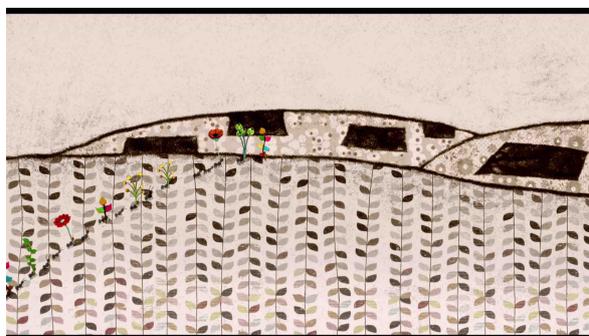
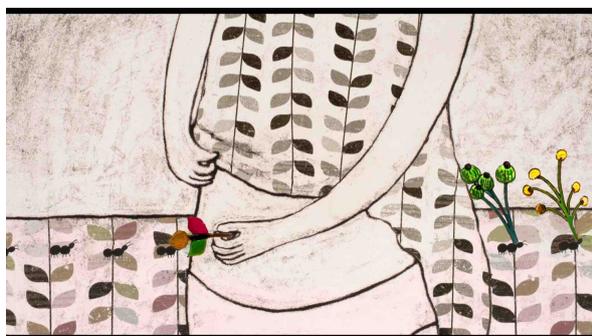


Caméra subjective (on voit comme si on était la petite fille) sur l'image de gauche

C'est finalement la nature qui va aider la fillette à réparer le mal qu'elle a fait : le vent fait tomber les graines de l'arbre, les fourmis invitent la petite fille à les manger, les poissons l'encouragent à boire beaucoup, les oiseaux font un vol magique qui va déclencher les pousses dans son ventre (comme des bébés), les poissons vont arroser les fleurs.



Une chaîne s'organise alors, grâce aux fourmis travailleuses qui partent réenchanter le monde, tandis qu'on voit les rectangles noirs laissés par la petite fille dans le paysage.

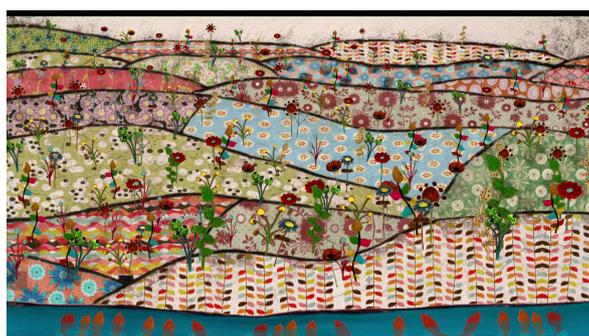


Le cadrage de ces deux images permet de reparler du « hors-champ »

Noir et blanc / couleur

L'univers de la petite fille est tout de noir et blanc : sa maison est noire ; les fourmis qui transportent sa maison chaque nuit le sont aussi (sauf quand elles passent sur un fond noir : elles deviennent alors blanches). Les tissus stockés dans son armoire sont blancs. L'oiseau qui vient picorer ses graines (au début du film, il n'y en a qu'un) est gris. Chaque matin, ses robes qui étaient resplendissantes de couleurs la veille sont elles aussi noires et blanches.

Le contraste avec les couleurs de la nature n'en est que plus saisissant : le vert de la petite pousse devenu un grand arbre ; le bleu de la rivière, le rouge et l'orange des poissons et, bien sûr, les prairies que la petite fille pille, laissant ces rectangles noirs mortifères. Le plan sur le paysage recoloré est alors un régal pour les yeux comme pour le cœur.



On demandera aux enfants de se rappeler la couleur de la dernière robe qu'enfile la petite fille. Elle est blanche ! Pourquoi ?

Ce que le cinéma rend possible

Ce film permet de discuter avec les enfants de la magie du cinéma, où tout est possible, alors que dans la vie, ces mêmes choses sont impossibles : qu'une fleur sorte du nombril d'une petite fille, que des oiseaux la fassent voler, que des fourmis entrent dans sa tête par une oreille et sortent par l'autre, qu'elles transportent la lune et une maison, qu'un arbre pousse en une nuit... Grâce à ces histoires vues tous ensemble, en même temps, sur un grand écran, on peut en discuter, démêler le réaliste de l'imaginé, **réfléchir tous ensemble** aussi, à la façon dont nous nous comportons nous-mêmes vis-à-vis de la nature. La respecter, c'est indispensable et ça commence par des gestes simples : ne pas arracher les plantes, par exemple.

Une couturière

La petite fille sait se servir d'une machine à coudre. Elle découpe ses robes dans des tissus fleuris en suivant un patron. Certains enfants connaissent peut-être ce mode de fabrication artisanale et savent alors qu'il faut appuyer sur la pédale de la machine pour qu'elle marche. D'autres l'apprendront ! Et apprendront aussi à en reconnaître le bruit caractéristique. À la fin, les prairies qui se succèdent ressemblent à un magnifique patchwork. La petite fille et la nature sont vraiment réconciliées !



L'image du milieu est une nouvelle vue en caméra subjective

Activités en arts plastiques

Le film peut inspirer des activités de **graphisme décoratif** : spirales, fleurs...



Sur l'image de gauche, en plongée verticale (comme dans *Casse-croûte*), la petite fille tourne très vite sur elle-même et ses cheveux volants forment une fleur. À droite, les fleurs sont formées par les nuages et les oiseaux.

Les enfants pourront **colorier** une image en noir et blanc et réaliser la différence entre les deux versions.

Ils pourront aussi réaliser un **découpage en noir et blanc, puis son négatif** (comme les fourmis qui changent de couleur selon le fond).

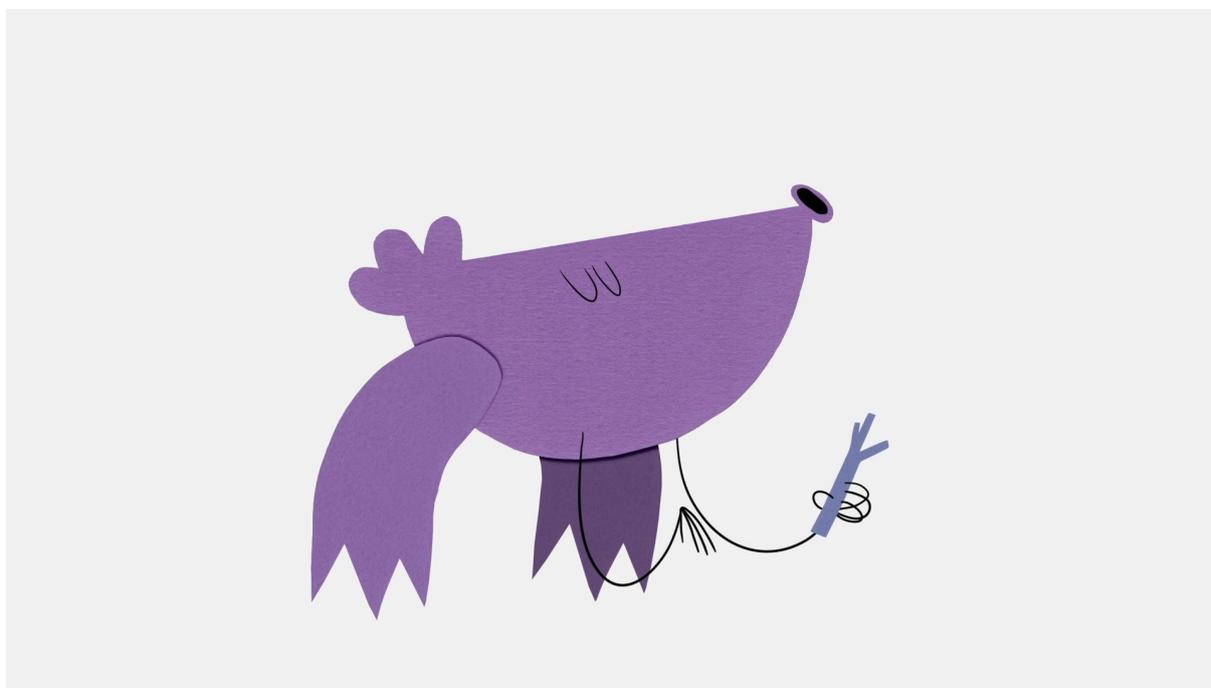
Autre activité possible : chaque enfant créera un morceau de prairie (à la craie grasse et à l'encre, avec des empreintes de peinture...) qui, assemblé avec les autres, fabriquera un grand patchwork !

COUCOULEURS

d'Oana Lacroix, Suisse / 2018 / 6 min

Techniques utilisées : éléments découpés, ordinateur 2D

Coucouleurs est le premier film d'Oana Lacroix, jeune réalisatrice, animatrice et illustratrice suisse. Comme Chaitane Conversat (réalisatrice de *La Petite Pousse*), elle a réalisé et animé ce film seule. Elle utilise la technique du papier découpé (animé par ordinateur), qui donne de la matière, de la chaleur au film – déjà très généreux grâce à sa palette de couleurs.



On notera ici que la branche n'est pas tout à fait de la même couleur que l'oiseau... ce qui lui vaudra d'être reçu comme un chien dans un jeu de quilles quand il arrivera au nid où couve sa moitié !

Le titre : un mot-valise

Pourquoi Oana Lacroix a-t-elle choisi ce titre ? Qu'est-ce qu'un « coucou » ? Les enfants connaissent-ils d'autres mots commençant par le son « cou » ? On pourra par exemple inventer un « coucouteau », un « coucoussin »... et, pour les plus grands, les dessiner.

Ce titre invite à inventer d'autres **mots-valises**, à créer des dessins rigolos et... à apprendre la comptine « **Trois p'tits chats** » !

Chacun à sa place

On l'a vu dans la première partie de ce dossier : *Coucouleurs* est un plaidoyer pour le droit à la différence dans un monde où l'on ne se mélange pas (chacun selon sa couleur sur son arbre, son rocher ou dans son étang ; une planche d'activité sur le sujet est proposée en fin de dossier) et où chacun a son propre sifflement, avec une tonalité bien précise.

On pourra demander aux enfants ce qu'ils pensent de la première attitude de l'oiseau bicolore quand il se rend compte que les autres ne savent plus où se mettre puisque la couleur de leur logis a changé.



La mer n'est pas au même niveau sur les deux images. Sur celle de gauche, on est plus loin des personnages que sur celle de droite.

Pourquoi l'oiseau bicolore a-t-il finalement changé d'avis et est-il venu chercher les autres ? L'image des champignons colorés qui font la ronde avec une feuille rouge et jaune en son centre (voir plus haut dans le dossier) est très parlante : on est mieux ensemble que seul dans son coin...



Sur cette dernière image, les oiseaux chantent tous ensemble, précisément ! Et cette symphonie jouée est très agréable à écouter.

Autres activités autour du film

On proposera aux enfants de **chanter en chœur** pour réaliser à quel point ce diapason est plaisant à réaliser et à entendre.

Des oiseaux pourront être fabriqués en **papier découpé**... uni, bi ou multicolores !

On pourra aussi lire *Mais où sont-ils passés ?*, de la même auteure. Cet album est le résultat d'une bourse à la création de suite à la sélection de *Coucouleurs* au Festival international du court métrage de Clermont-Ferrand en 2019.

Son histoire : un oiseau multicolore est perdu. Les jaunes, les cyans et les magentas vont l'aider à retrouver ses amis. Au fil des pages, les oiseaux se mélangent, et ce sont eux qui finissent par composer la tribu de l'oiseau multicolore.



On pourra aussi travailler sur les **nuances de couleurs**, qui changent selon qu'on leur ajoute du noir ou du blanc.

Enfin, on montrera la planche de la page suivante aux enfants et on leur proposera d'**appairer chaque oiseau à son habitat** et de **donner le nom de la couleur** correspondante.

Les images de ce dossier sont téléchargeables ici : <http://files.cyna.fr/foret/>

