



# Drôles de créatures

---

Programme de 7 courts métrages pour les petits - 37 minutes

**Dossier pédagogique conçu par Sarah Génot**

La conception de ce programme de courts métrages a été  
élaborée par le festival Ciné Junior pour sa 23e édition

## Une première sortie au cinéma.

— **A**ller au cinéma pour la première fois de sa vie est une expérience fondatrice dans la vie d'un jeune spectateur. Être plongé dans le noir et confronté à un écran qui renvoie à l'enfant des images qui font cinq fois sa taille ou plus, entendre des sons dont il n'arrive pas forcément à déterminer la provenance sont des sensations nouvelles qui sont impressionnantes. Un enfant qui fait sa première expérience de la projection d'un film en salle a besoin d'être accompagné. C'est à la fois une expérience singulière et subjective, propre à chacun, mais aussi une expérience collective, une sortie hors de l'école et la découverte d'une pratique culturelle.

— **C**et accompagnement se fait en plusieurs étapes : avant la projection avec les adultes qui l'accompagne, au moment de la projection par le personnel de la salle de cinéma ou par l'adulte qui accompagne le groupe d'enfants, après la projection par un retour sur les films vus en salle.

Voir un film en salle de cinéma est une expérience personnelle vécue par chaque enfant en fonction de sa personnalité, de sa sensibilité et de son émotivité, mais elle est immédiatement partagée avec les autres enfants qui constituent un public vivant, qui réagit collectivement pendant la projection en riant, applaudissant, criant, remuant. Chaque enfant est pris dans ce va-et-vient constant entre sa propre subjectivité et celle qui émane du groupe d'enfants spectateurs, qui flotte dans la salle comme un courant électrique qui relie chacun. L'expérience est ensuite à nouveau partageable au sortir de la salle dans une première mise à distance, puis dans un dialogue médiatisé par l'enseignant ou l'animateur qui accompagnait la séance et enfin en famille si l'enfant raconte et partage cette expérience chez lui.

Il sera donc important dans un premier temps d'expliquer aux enfants ce qui se passe dans une salle de cinéma et comment va se dérouler la séance.

— **O**n pourra leur expliquer que dans une salle de cinéma, on va pour voir tous ensemble des films. Qu'un film est une histoire que l'on regarde et que l'on écoute simultanément, faite d'images en mouvement projetées sur un très grand écran. Les personnages sont donc plus grands que les spectateurs (que l'on soit enfant ou adulte). Cet écran n'est pas « une grande télévision ». En effet la lumière du cinéma ne provient pas de lampes situées dans un appareil comme pour la télévision mais d'une machine appelée projecteur, qui se trouve dans une cabine située dans le fond de la salle et que les enfants pourront d'ailleurs observer, voire rencontrer le projectionniste. Enfin, on pourra les prévenir que les films se regardent en baissant les lumières de la salle, car la projection nécessite d'être dans le noir pour distinguer les images. Une fois le film commencé, la lumière réfléchiée par l'écran éclaire la salle, on ne se retrouve donc pas dans le noir comme dans la nuit par exemple.

## Pour préparer la vision du programme de courts métrages

- On pourra annoncer à la classe qu'elle va se rendre au cinéma pour voir sept films courts et présenter rapidement les films. On pourra s'appuyer sur les images des films contenues dans ce dossier.
- Afin de permettre aux accompagnateurs de préparer les enfants à la vision du programme sont présentés ici les synopses détaillés et quelques pistes pédagogiques pour chacun des films.

### *Drôles de créatures* *Programme de 7 courts métrages* *37 min*

- Le programme de sept courts métrages donne à voir des personnages aux prises avec la difficulté de s'intégrer au sein d'un groupe ou d'une communauté. Il présente un certain nombre de personnages qui sont objectivement différents des autres : un éléphant rayé, un petit squelette, un chien et un chat qui partagent le même corps, ou des personnages qui se sentent différents des autres telle une dame éléphant qui n'aime pas son aspect physique. Pour chacun, c'est le même cheminement intérieur qui opère : prendre acte de cette différence et chercher l'harmonie dans la rencontre avec un autre qui l'acceptera tel qu'il est. Les jeunes spectateurs seront confrontés à la difficulté d'être seul face au monde et découvriront que le bonheur est atteint quand on a trouvé un autre (ami ou amoureux) avec qui partager cette existence. Certains motifs traversent ce programme : celui du miroir ou du reflet, propre à prendre conscience de son apparence ; celui de la tristesse de se constater seul face à un groupe dont on se sent exclu ou face au couple quand on n'a pas encore trouvé l'amour. Chacun de ces films, mélancolique ou drôle, délivre une morale optimiste sur la capacité de chacun à trouver en lui et grâce aux rencontres qu'il fait dans la vie les ressources pour faire face à la complexité de l'existence.

*Toutes les images sont téléchargeables sur le site de Cinéma Public : [www.cinemapublic.org/Fiches-pedagogiques.html](http://www.cinemapublic.org/Fiches-pedagogiques.html)*

## Une aventure rayée (Brygada w parku)

Alina Maliszewska / Animation / Pologne / 1960 / 11 min / sans parole

— Dans la jungle au milieu d'éléphants de même couleur, un éléphant rayé ne trouve pas sa place dans le troupeau... Rejeté par le groupe, il est tristement solitaire. Mais quand il rencontre un autre éléphant rayé, sa vie s'éclaire, c'est le début d'une famille.

Il sera intéressant de revenir sur la technique utilisée pour ce film d'animation et de la réutiliser avec les enfants. Les décors sont faits de collages de papiers découpés et déchirés, de papiers peints et retravaillés à l'encre. Les formes découpées jouent en permanence sur des motifs géométriques très forts : verticales, horizontales, traits, rayures, zébrures, petites formes de couleur qui contrastent violemment au milieu d'un ensemble plus homogène... La matière est visible, presque palpable par l'œil, renvoyant à des dessins et collages enfantins.

— Les personnages sont réalisés en papiers découpés unis dans un trait précis bien différent du foisonnement du décor. Deux motifs se dégagent aussi nettement au cours du film : des ballons multicolores que l'éléphant rayé fait sortir de sa trompe pour amuser les enfants et une fleur rouge vif qu'il offre à l'autre éléphant rayé qu'il rencontre à la fin du film.

— La mise en scène repose sur une expression graphique très forte de l'opposition : opposition entre noir et blanc, opposition entre uni et rayé, opposition entre aplats et foisonnement des matières et des couleurs. Dans chaque plan, le contraste entre des personnages aux couleurs unies et des décors bariolés aux couleurs explosives et vives, des personnages unis (qui constituent un groupe uniforme) et des personnages rayés (en verticale ou en horizontale) raconte graphiquement la difficulté d'être dans un monde où l'on est différent.

En littérature jeunesse on retrouvera ce thème dans la série des *Elmer* écrite par David MacKee et publiée chez Kaléidoscope.



# Fitting In

Taylor Annisette / Animation / Canada / 2011 / 3 min / sans parole

- Un petit octogone va à l'école où il n'y a que des cercles et des carrés.
- Le film d'animation a été entièrement réalisé par ordinateur, les textures et les effets ont été créés numériquement. La réalisatrice l'a voulu volontairement simple et didactique car son objectif était de délivrer un message. L'action du film se déroule dans une école et le décor prend la texture d'un grand tableau noir, les personnages sont des formes géométriques de base que l'on apprend à reconnaître dans les premières années de la vie : rond, carré, triangle, rectangle, octogone... et l'animation utilise un graphisme et un trait « à la craie », il s'agit bien de délivrer un message, comme s'il s'agissait d'une leçon d'école.
- Le titre « Fitting in » peut signifier : s'accorder avec, être en harmonie, s'intégrer, faire entrer. Toute figure que l'on retrouve dans le film.
- La réalisatrice nous explique que ce message qu'elle veut délivrer lui vient de son expérience intime : *« Ma mère est blanche et mon père est noir, et j'ai toujours eu des problèmes d'identification. Quand j'étais toute petite, ce n'était pas une question à laquelle je pensais mais dès que j'ai commencé à grandir, certaines personnes me renvoyaient à mon identité noire et d'autres à mon identité blanche et je luttais constamment pour déterminer avec laquelle des deux je me sentais en harmonie. J'étais toujours en train de changer de personnalité pour m'accorder avec un tel ou un autre, en même temps que j'essayais de comprendre qui j'étais ou qui je voulais être. Plus tard, j'ai compris que je n'étais ni l'une ni l'autre mais que j'étais métissée, et que plus important que tout ça j'étais moi-même. L'important n'était plus ce que j'étais, mais qui j'étais. J'ai voulu créer quelque chose qui puisse aider, je l'espère, des enfants dans leur présent comme dans leur futur. Un octogone est la forme intermédiaire entre un rond et un carré, si vous essayez de transformer l'un en l'autre, elle représente le mélange par excellence. Elle conserve des qualités de chacun en même temps qu'elle est une forme à part entière. J'ai aussi fait de ce personnage principal un mélange des couleurs de son père et de sa mère. Le personnage était un petit garçon à l'origine du projet, mais plus je le dessinais et plus je m'identifiais à lui, c'est pourquoi c'est devenu une petite fille dans la version finale. »*
- On notera que la création musicale de ce film utilise des instruments simples, de petites percussions comme le xylophone ou le triangle, d'où émane une musique douce et enfantine qui accompagne cette « leçon de morale ».

Milena Klebanov / Animation / Israël / 2006 / 6 min / sans parole

— Madame Éléphant désespère de ne pas ressembler aux autres, elle est affublée d'un long nez, de grandes oreilles et d'un crâne chauve.

— Elle opte pour une solution radicale : la chirurgie esthétique. Mais cela ne change rien, elle n'attire pas plus le regard de la grande et belle girafe et reste tristement seule. C'est qu'elle n'a pas remarqué l'attention bienveillante que lui porte un gentil lapin gris. Cette amitié désintéressée l'amènera à comprendre que la première des découvertes à faire sur soi-même est d'accepter ce que l'on est. C'est ainsi qu'on peut vraiment rencontrer l'autre.

— Le film met en scène un univers visuel très cohérent. Le graphisme est automnal et le ton mélancolique. Le décor est une subtile aquarelle aux tons ocres dominants, certains plans sont de véritables tableaux. Les marrons, gris, jaunes sont dilués dans une atmosphère ouateuse, des traits à l'encre et des tâches de peinture apportent une précision et une lumière aux formes. Le contraste entre les flous et les nets crée une profondeur de champ qui donne aux dessins une grande force d'évocation. Un jeu de transparence est ici utilisé et évoque l'effet que l'on peut obtenir à l'aide de papier calque.

— Le jeu sur la lumière automnale est très précis. Ce traitement graphique apporte une grande poésie à cette histoire.

Les personnages sont des corps articulés et peints de manière plus intense, et moins diluée. La création sonore mélange une musique minimaliste au piano et des bruits réalistes de pas, de vent, d'animaux, de pluie. Des voix humaines interviennent pour doubler les animaux à certains moments, comme celui où l'on se moque de Pila.

— Le film est visible en ligne, il pourra être intéressant de le revoir avec les enfants et d'étudier plus en détail la technique utilisée : <http://vimeo.com/33328756>. Proposer aux enfants une deuxième vision du film permet d'approfondir leur appropriation de l'histoire et la mise à distance avec cette histoire.

— Dans cette attention portée à l'atmosphère et à la matière, on retrouve une possible inspiration de l'univers onirique de Youri Norstein, grand animateur russe. En écho à ce film, on pourra ainsi montrer aux enfants un classique de l'animation mondiale : *Le hérisson dans le brouillard* (URSS, 1975, 10mn). Ce film explore à merveille ce thème (au sens propre comme au sens formel) du flou, en l'occurrence ici le brouillard, dans lequel on se perd facilement et dans lequel l'imagination peut donner libre cours à toutes sortes de représentations fantasmagoriques merveilleuses ou effrayantes. Un autre conte initiatique à la découverte de soi-même. On observera une technique similaire pour l'animation des personnages. Le film est visible en ligne à l'adresse suivante : [http://www.youtube.com/watch?v=sbW2wDkJ\\_o](http://www.youtube.com/watch?v=sbW2wDkJ_o).



# Scary Thing (Dip Dap)

Steven Roberts / Animation / Royaume-Uni / 2011 / 3 min / sans parole

— *Dipdap* est une série télévisée pour les enfants produite par la chaîne anglaise BBC, dans laquelle une ligne de dessin invente d'interminables défis et aventures pour Dipdap, un petit personnage très innocent. Dans cet épisode, Dipdap trouve un nouvel ami, un fantôme qui a peur de tout. Il essaie de l'aider à surpasser cette peur. Mais seule la présence de sa maman pourra réellement le rassurer.

— Cet épisode de *Dipdap* apparaît comme une virgule légère et amusante au milieu du programme des sept courts métrages. Dipdap découvre que la peur est simplement une question de perspective.

On pense ici à la célèbre série télévisée *La Linea* créée par Osvaldo Cavandoli dans les années 1970. On y retrouve la même idée que la fiction naît d'un simple tracé au crayon. Une simple ligne tracée de la main d'un créateur contient une ressource inépuisable d'histoires. Dans *La Linea*, le créateur est physiquement présent par l'intermédiaire de sa main et des interactions verbales incessantes entre lui et son personnage. Dans *Dipdap* l'interaction est plus subtile et se fait par un simple clignement des yeux qui indique que le personnage réclame de son créateur la marche à suivre ou plus simplement la suite de l'histoire.

— La page du site de la BBC consacrée à *Dipdap* (on y trouvera notamment des coloriages) :  
<http://www.bbc.co.uk/cbeebies/dipdap/>

— Pour visionner des épisodes de *La Linea* :  
<http://www.youtube.com/watch?v=8VWcqILJam4>  
<http://www.youtube.com/watch?v=ibLzsnipyqY>

# Kostya

Anton Dyakov / Animation / Russie / 2012 / 6 min / sans parole

— **K**ostya est un petit squelette. Il vient au monde dans un cimetière et tel un enfant il part vers l'inconnu, un avenir qu'il espère radieux. Nous suivons ses aventures dans une ville moderne. Ce n'est pas évident pour un petit squelette de se faire une place au sein de la communauté urbaine. Tout va très vite et sa bienveillance envers son prochain (il aide un enfant à récupérer son chat coincé dans un arbre, il aide une vieille dame à traverser la rue) passe inaperçue dans la folie du rythme urbain. Kostya cherche le sens de son existence : il rend des services, puis il pense un temps que cela pourrait être devenir danseur de claquette mais ce projet est contrecarré par l'adversité et l'inimitié qu'il suscite par sa différence. Finalement il trouvera sa place : son crâne de petit squelette deviendra le nid d'un bel oiseau qui y couve ses petits. En devenant le lieu où naît la vie, Kostya aura trouvé sa raison d'être. Le hasard des rencontres n'y est pas étranger.

— **L**e film d'animation est réalisé en éléments découpés. Le style graphique est très affirmé : il joue sur une abstraction des décors et des situations, et sur une opposition des couleurs et tout d'abord sur celle du noir et du blanc. Kostya étant un petit squelette, son corps est constitué de petits os blancs en éléments découpés (on remarquera la précision du travail, le corps de Kostya ressemble parfois presque à de la dentelle), ses yeux, son nez, sa bouche et son chapeau melon (façon Charlot) sont d'un noir intense qui contraste avec la blancheur de son corps. Cette opposition primaire est déclinée tout au long du film sur un décor dont le fond est toujours uni, simple feuille de couleur (on perçoit néanmoins la matière de ce fond, comme s'il s'agissait d'une feuille noire recouverte d'un papier de soie coloré bleu nuit, orange, vert...) et dont les détails sont des formes simples découpées en noir ou blanc le plus souvent : immeubles, voitures, nuages, arbres, lampadaires. Un simple ovale blanc dans le décor figure l'éclairage urbain, une voiture qui passe en oblique dans le décor figure à lui seul la rue et la circulation qui entoure Kostya.

— **C**ette économie de l'image exprime pourtant une réalité urbaine bien présente grâce à la création sonore. Les aventures de ce petit squelette fantasque sont formidablement rythmées par une musique entraînante et presque tribale. La création musicale et les bruitages reproduisent le son des os de Kostya qui s'entrechoquent, le bruit de son corps devient musique grâce à l'utilisation de maracas et autres instruments dans lesquels des éléments mobiles s'entrechoquent et se percutent. Il pourra être intéressant de travailler cet aspect du bruitage avec les enfants en utilisant tout ce qui peut être frappé et entrechoqué pour créer un rythme et accompagner une mélodie. Le reste du bruitage est réaliste et reproduit les bruits d'une ville : bruit de circulation, sonnerie de téléphone portable, bruit de pas et de course, chant des oiseaux.

— **L**a foule urbaine est aussi représentée de manière abstraite : des têtes sans corps ou bien une masse uniforme dans laquelle l'individu est indistinct. Ainsi un simple point, une simple ligne ou un bruit suffisent au spectateur pour se repérer dans l'histoire. Cette simplicité apparente du graphisme permet de disséquer facilement une séquence du film pour amener les enfants à comprendre l'animation image par image, et l'utilisation du cinéma comme mode d'expression, comme langage qui raconte une histoire.

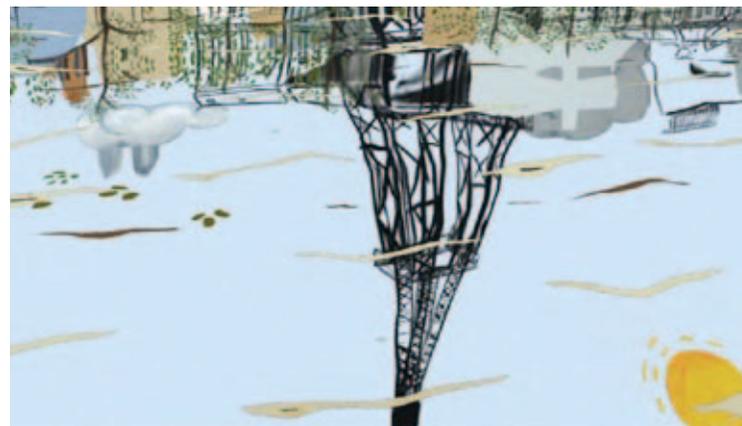


# Chat et chien (The Dog Who Was a Cat Inside)

Siri Melchior / Animation / Royaume-Uni / 2002 / 3 min 15 / sans parole

— Un chien a un chat en lui-même. Dans les rues de Paris, les deux n'arrivent pas à s'entendre, ils veulent toujours aller dans des directions différentes. Un chien et un chat qui partagent le même corps, animal étrange qui est deux en un, rejetés par les autres animaux du fait de leur différence. Ce conflit ne peut plus durer, ils doivent trouver une solution pour s'entendre. Elle passe par la rencontre d'un autre animal qui leur ressemble et avec qui ils pourront retrouver l'harmonie.

— L'animation de ce film utilise beaucoup de matériaux : cartons et papiers découpés, sur lesquels on a dessiné et peint. Cette variété des matériaux et les angles de prise de vue choisis créent une forte impression de profondeur et de volume. Comme un motif récurrent dans les courts métrages de ce programme il faut en passer par la découverte de son reflet dans un miroir ou une étendue d'eau pour prendre acte de son apparence et de ce qu'on est réellement. Dans ce film, l'histoire est située dans un décor bien identifié : la ville de Paris, qui elle aussi a droit à son reflet.



— On pourra travailler avec les enfants sur les formes et leurs imbrications les unes dans les autres. Et plus encore sur l'utilisation de formes découpées simples (carré, triangle, rectangle, rond) auxquelles on ajoute quelques traits de crayon pour créer une vie et pourquoi pas raconter une histoire. On pourra se référer à l'album jeunesse : *Les petits papiers de Mila* de Mila Boutan, Edition Ecole des Loisirs, Collection Loulou et Cie

— On pourra aussi montrer aux enfants un autre film de la réalisatrice Siri Melchior : *Le moineau qui ne sait pas siffler*. On trouvera l'ensemble de son travail sur le site suivant : <http://trunk.me.uk/?cat=15#>.

On peut y visionner *The Dog Who Has A Cat Inside* et y découvrir *Le moineau qui ne sait pas siffler (Whistleless)*.

# Ma fin heureuse (My Happy End)

Milon Vitanov / Animation / Allemagne - Bulgarie / 2007 / 5 min / sans parole

- **T**ous les chiens courent après leur propre queue. Un jour, un chien réussit à attraper la sienne. Sa vie en sera changée puisqu'il trouvera là son meilleur ami.
- **D**ernier film du programme, ce film est réalisé en papier et en volume, il utilise la technique de l'animation de pliage. Notre petit chien est en fait un rouleau de papier qui se déplie, sa propre queue devient son meilleur ami mais elle reste le prolongement de lui-même ce qui n'est pas toujours pratique pour courir et faire les 400 coups. Quand son corps se déchire c'est avec bonheur que notre petit personnage comprend que c'est aussi bien d'être vraiment deux.
- **L**e rythme rapide de cette histoire est celle d'un cartoon, les aventures de notre petit chien et de sa queue sont accompagnées par une musique orchestrale enlevée.

## Une première discussion après la séance

Demandons aux enfants d'évoquer les sept films qu'ils ont vus en salle.

Les enseignants pourront photocopier les images 1 à 7 et les disposer face cachée sur une table, au centre d'un cercle formé par les enfants.



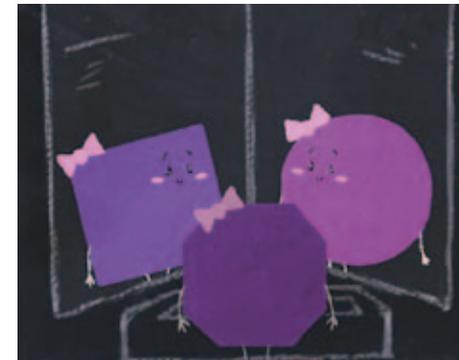
Une aventure rayée : image n°1



Chat et Chien : image n°2



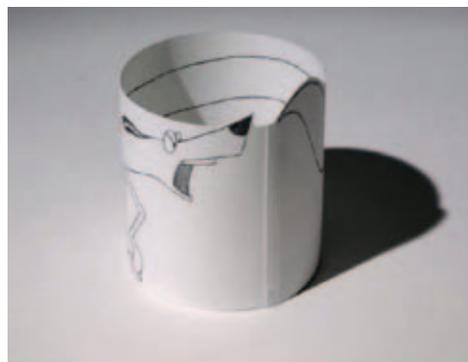
Scary Things : image n°3



Fitting In : image n°4



Kostya : image n°5



Ma fin heureuse : image n°6



Pila : image n°7

Un enfant retourne une image au hasard et les autres enfants sont invités à commenter cette image.

On pourra par exemple répondre à des questions comme :

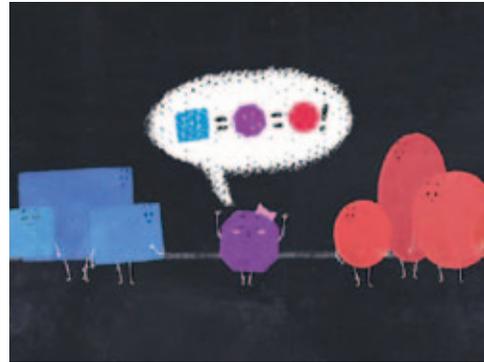
- Quel personnage apparaît sur cette image ?
- Où se trouve-il ?
- A-t-il l'air content ? Triste ?
- Que se passe-t-il avant et après ce moment ?

L'enseignant rappellera ensuite au groupe le titre exact du film en question.

On procède de la même manière jusqu'à ce que toutes les images aient été commentées.



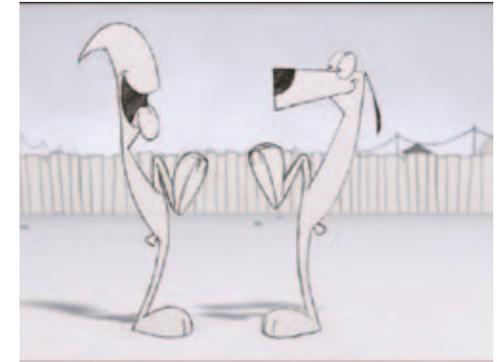
Chat et Chien : image n°8



Fitting In : image n°9



Kostya : image n°10



Ma fin heureuse : image n°11



Une aventure rayée : image n°12



Scary Things : image n°13



Pila : image n°14

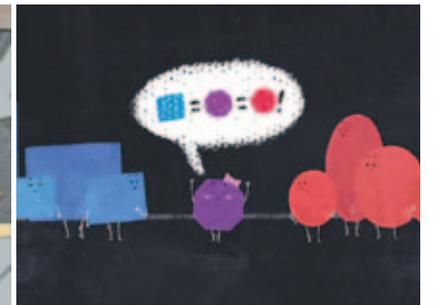
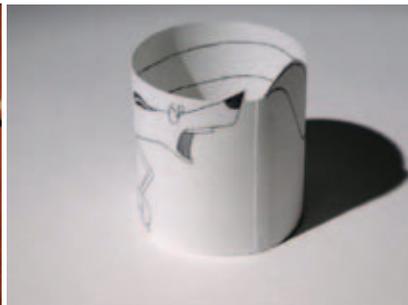
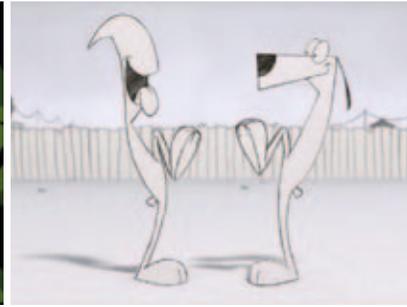
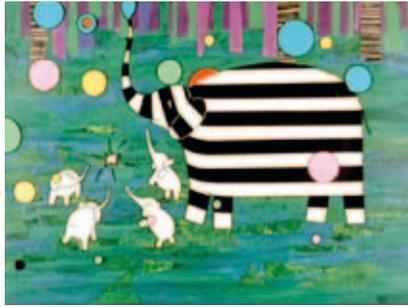
— La deuxième étape consiste à associer les images par paires.

L'enseignant affiche au tableau les images 1 à 7 et dispose sur la table celles de 8 à 14.

Il s'agit alors d'associer les nouvelles images aux premières. On pourra demander aux enfants de classer les images par paire dans le sens chronologique de l'histoire.

On pourra ensuite créer un jeu de Memory avec ces deux séries d'images en collant les photocopies couleur sur du papier cartonné. Les enfants pourront y jouer en autonomie, tout au long de l'année et convoquer leurs souvenirs des films dans un temps reculé par rapport à ce moment de la projection en salle.

# Mamery



## Pour approfondir la discussion

— Après avoir évoqué tous les films grâce au jeu de Memory, on pourra approfondir la discussion sur un seul film. On pourra demander aux enfants quel film ils ont préféré et les inviter à le commenter :

- L'histoire était-elle gaie ou triste ?
- Faisait-elle rire ou faisait-elle peur ?
- Les personnages étaient-ils sympathiques ou bizarres ?
- Étaient-ils humain ou animal ? Ou autre ?
- Qu'est-ce qui leur arrivait dans le film ?
- Est-ce qu'ils avaient des parents ou de la famille, ou des amis ?
- Comment le film se finissait-il ?

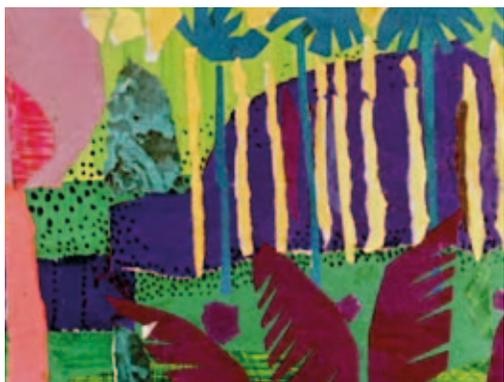
— On pourra leur faire commenter les caractéristiques visuelles du film :

- Était-ce un joli film à voir ?
- Quelles étaient les couleurs dominantes ?
- Ont-ils remarqué des oppositions de couleurs, des oppositions de matières, des oppositions brillant/terne, clair/sombre ?
- À leur avis comment étaient fabriqués les personnages ? Étaient-ils découpés, étaient-ils dessinés, quelle était la matière utilisée ?
- Quelle était la forme des personnages ?

— On pourra également leur faire commenter les caractéristiques sonores du film : tous ces films sont sans dialogues, pourtant on comprend très bien les histoires, grâce aux images mais aussi grâce aux nombreux bruits qui les accompagnent. On pourra travailler sur le bruitage de ces films en demandant aux enfants ce qu'ils ont reconnu comme sons (voix, musique, bruitages) et en leur demandant de les reproduire. Ont-ils besoin d'un objet extérieur à eux pour reproduire les sons ou utilisent-ils leur propre corps (la bouche, la voix, les mains, les pieds / du papier, un objet que l'on frappe, de l'eau qui coule...) ?

## Découvrir le cinéma comme art du mouvement et de l'illusion : activité pratique

— On pourra facilement réaliser en classe une petite séquence animée « à la manière de... » en utilisant un appareil photo numérique et un ordinateur. On pourra préalablement faire un travail sur les décors et recréer dans la classe un décor « à la manière de... ». On pourra choisir parmi les quatre styles de décor que les enfants ont découverts dans les films : *Une aventure rayée*, *Pila*, *Chat et Chien*, ou *Kostya*



— On créera ensuite un personnage pour ce décor : une famille d'éléphant, un groupe d'amis animaux, un personnage en forme de jouet. L'enseignant pourra découper des formes simples que les enfants pourront manipuler.

— On imaginera un mouvement simple de ce ou ces personnages posés sur le décor : le personnage traverse le décor de gauche à droite par exemple, ou bien il passe derrière un des éléments du décor (on prendra alors soin de ne pas fixer tous les éléments du décor dans ce cas-là).  
A l'aide d'un appareil photo : on photographiera image par image le mouvement du ou des personnages sur le décor. On peut préalablement disposer quelques points de repères, dessiner des marques sur le décor, pour orienter la trajectoire effectuée par le personnage. On prendra soin de prendre une photographie pour chaque déplacement du personnage. Il faut veiller à déplacer le personnage petit à petit afin que le mouvement ne paraisse pas trop brusque et à ce que le décor soit bien fixé sur son support. Dans un film d'animation, il faut 24 images pour réaliser une séquence animée de une seconde. Enfin on fera défiler les photos sous la forme d'un diaporama : on obtiendra l'effet d'une mini-séquence animée.

— En faisant, les enfants réaliseront que le cinéma crée l'illusion du mouvement.

## Faire des liens entre les films

— Sur le principe du Memory, à partir des images proposées ci-dessous, on pourra demander aux enfants de reconstituer des paires qui établissent des liens entre les différents films du programme. On pourra demander aux enfants de rassembler les images par deux en fonction de leur point commun et leur demander d'expliquer pourquoi ils relient ces deux images. On pourra leur demander de quel film sont tirées chacune des images.



*Abstraction*



*Moqueries*

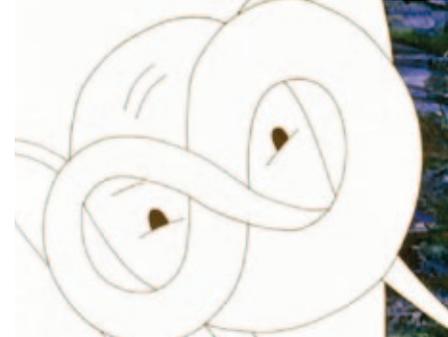
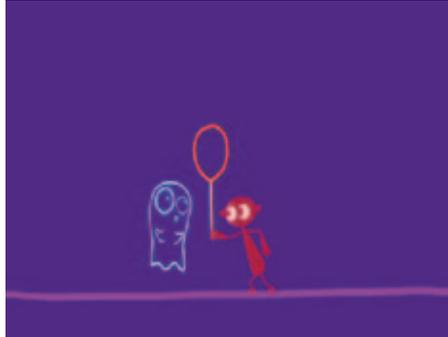


*Se cacher les yeux*





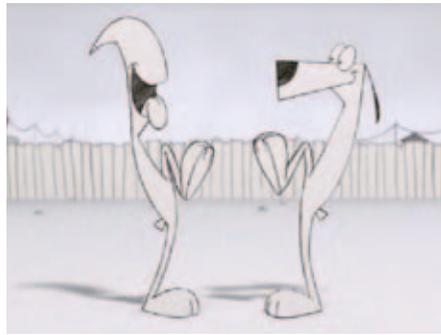
*Offrir un ballon*



*Regard*



*Trouver un ami*



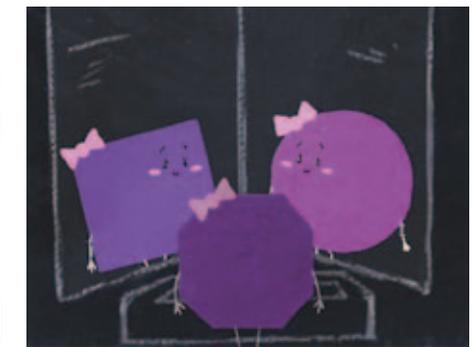
*Trouver un amoureux*



*Être rejeté*



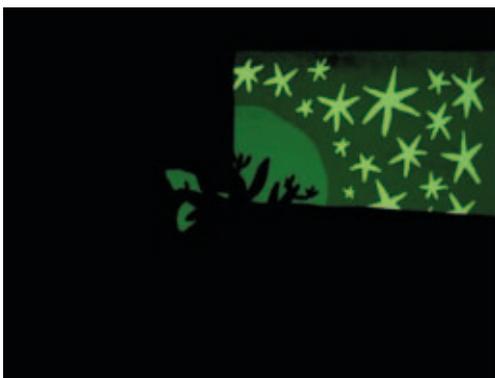
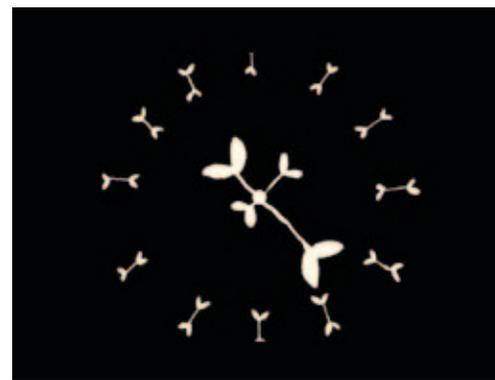
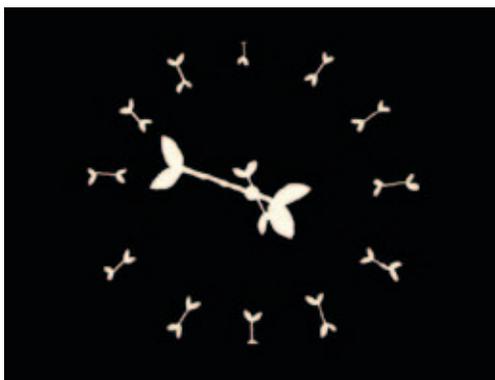
*Miroir*

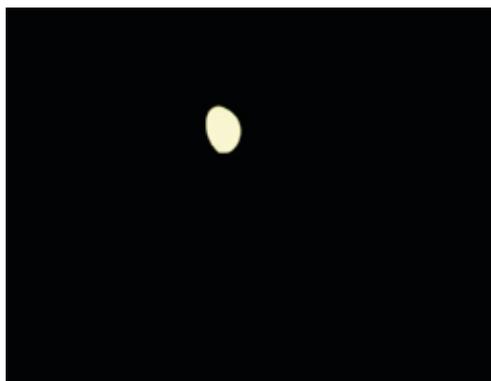
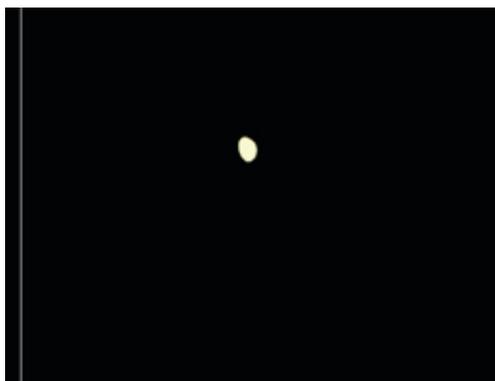


## De la pratique à l'analyse

— On pourra alors analyser avec eux la dernière séquence de *Kostya*. À l'aide de la planche contact ci-dessous ou en téléchargeant les images de la séquence et en les faisant défiler sous la forme d'un diaporama.

L'analyse d'une séquence est simple : il suffit de proposer aux enfants de décrire l'image fixe et de commenter l'effet produit par le passage de cette image à une autre. Cela permettra une première approche du vocabulaire spécifique du cinéma et une première approche du cinéma comme langage.





— Le cinéma est un art qui crée du temps : durant le temps du film (entre 3 et 10 minutes pour les films de ce programme) il peut se passer beaucoup de temps de la vie d'un personnage. Dans *Kostya*, le petit squelette met du temps pour trouver sa place dans le monde et le véritable sens de son existence. Dans la dernière séquence, Kostya a enfin trouvé.

— Les os de Kostya ont pris la forme d'une montre symbolisant le temps qui passe, nécessaire à ce que les œufs de l'oiseau arrivent à maturité et éclosent. Image après image, les aiguilles en forme d'os défilent comme sur le cadran d'une montre. La disposition des papiers découpés suffit à le comprendre. Puis le noir dévoile peu à peu un ciel vert étoilé qui resplendit et devant lequel se détache l'arbre qui abrite Kostya. Reprenant le motif de la montre, l'image de l'arbre est dévoilée petit à petit comme une deuxième couche qui apparaît sous le noir. Un sens qui commence à émerger.

— Pour passer de l'image de l'arbre en plan d'ensemble (vue de loin) à l'image du crâne de Kostya en plan plus rapproché (vue de près), le réalisateur a utilisé un procédé qu'on appelle "fondu enchaîné". On mélange deux images : l'ancienne image disparaît et laisse peu à peu place à la nouvelle, c'est une autre manière de créer du temps. Le spectateur, sans s'en rendre compte car il n'a pas le temps pendant la projection du film, voit en même temps le passé qui s'efface et le présent qui apparaît. Enfin l'image de l'œuf qui va éclore est isolée sur un fond noir pour renforcer la force cette naissance : le prénom « Kostya » qui apparaît juste à la suite de l'image de l'éclosion indique la renaissance de Kostya, il a trouvé le sens de son existence : être un nid qui permet à la vie d'éclore.

## Un outil pour la classe

— Permettre aux enfants de découvrir le cinéma petit à petit, telle est l'ambition du DVD *Petit à petit, le cinéma* (1), édité par le CNDP dans la collection L'Eden Cinéma.

« Conçu comme une malle aux trésors, où l'on trouverait toutes sortes de petites perles du cinéma, et qui pourrait concerner depuis les tout-petits de maternelle jusqu'aux grands des écoles d'art. Ces perles sont des films courts et des séquences de films plus longs. Elles donnent de façon pétillante l'idée la plus large et la plus ouverte possible du cinéma, de ses techniques, de ses matériaux, de ses préoccupations, d'un siècle de son existence. »

— Cet outil deviendra une présence permanente du cinéma dans la classe.

— En lien avec le programme *Drôles de créatures*, on retrouvera notamment *Le hérisson dans le brouillard* de Youri Norstein, ainsi qu'un enchaînement intitulé *Rencontres*, qui fait parfaitement écho aux différentes rencontres de nos drôles de créatures. On découvrira notamment un extrait de *Au hasard Balthazar* (de Robert Bresson, France, 1966) dans lequel l'âne Balthazar rencontre des animaux bien différents de lui : un lion, un ours, un singe... On assistera aussi à la rencontre fortuite entre Charlot et un lion.

[www.sceren.com/cyber-librairie-cndp.asp?prod=19509](http://www.sceren.com/cyber-librairie-cndp.asp?prod=19509)

**Cinéma Public - 52 rue Joseph de Maistre - 75018 Paris**  
**01 42 26 02 06 - [www.cinemapublic.org](http://www.cinemapublic.org)**

Dossier pédagogique conçu par Sarah Génot,  
Responsable jeune public du cinéma L'Etoile de La Courneuve,  
Membre de l'association Les Doigts Dans La Prise