

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS... CYCLE 3 - COLLÈGE

PROGRAMME DE COURTS-MÉTRAGES INÉDIT



NIVEAU D'EXPLOITATION CYCLE 3 ET COLLÈGE
À PARTIR DU CM1

INTRODUCTION AU PROGRAMME

Genre : Films d'animation et en prise de vues réelle

Durée : 45'

PROMENONS-NOUS DANS LES BOIS

... pendant que les adultes n'y sont pas ! A l'origine de nombreux mythes, les bois sont les terrains de jeux et d'escapades. Dans cet univers rassurant ou effrayant, nos jeunes héros s'affranchissent de limites pour mieux affronter leurs peurs et se projeter dans un nouvel avenir.

LES COURTS-MÉTRAGES

TÊTARD de Jean-Claude Rozec

FRANCE - 2019 - 14'

J'étais toute petite, mais je m'en souviens encore très bien. Papa et Maman n'y ont vu que du feu, mais moi, j'ai tout de suite su. La chose qu'il y avait dans le berceau, c'était pas mon p'tit frère. C'était toi. T'avais déjà cette drôle de tête. Hein, Têtard ?

FONDU ENCHAÎNÉ ET MÉTAMORPHOSE

SOUS LA CANOPÉE, de B. Dupriez

France - 2019 - 7'

Des paradisiers, arborant leurs plus beaux ramages, chantent et intriguent au cœur des forêts tropicales. L'un d'eux nous emmène dans son univers.

PEINTURE SUR PELLICULE, ABSTRACTION ET MIRÓ

DOUBOUT de Pierre Le Gall et Sarah Malléon

FRANCE - 2018 - 20'

Sur l'île de la Martinique, Joseph, 8 ans, appréhende le départ de son grand frère pour la Métropole. Influencé par les histoires de son grand-père, il est persuadé qu'un monstre ancestral martiniquais, rôde autour de la maison. Joseph décide de l'affronter.

PRISE DE VUE RÉELLE ET LANGUE CRÉOLE

BASAV ! CHANTE ! de Janis Aussel

FRANCE - 2018 - 4'

Pieds nus sur les routes, les tziganes avancent toujours malgré le froid et les corbeaux, une guitare à la main.

JEUX D'OMBRES, LOTTE REINIGER, STOP MOTION

DIX-HUIT KILOMÈTRES TROIS de M. Colombie, M. Serda, et J. Thibault

France - 2018 - 5'

En route pour rejoindre leur amie Lucie, trois copines traversent la campagne. Livré à lui-même, le petit groupe complice profite de ces instants de liberté.

SUSPENSE ET MÉTIERS DU CINÉMA



LES SPÉCIFICITÉS DU PROGRAMME

Qu'est ce qu'un court-métrage ?

> La définition officielle d'un court-métrage est un film de moins de 60 minutes. Cependant, on considère en général qu'un court-métrage fait jusqu'à 30 minutes.

Les films de plus de 30 minutes (et de moins d'une heure) sont d'ailleurs généralement appelés « moyens-métrages ». Depuis quelques années, on appelle « très courts » les films dont la durée n'excède pas trois minutes, titre et générique non-compris.

> Programme de courts-métrages = plusieurs petits films = plusieurs histoires avec des personnages différents.

> Ce nom de « court-métrage » nous vient des débuts du cinéma (à la fin du XIX^{ème} siècle), lorsque la durée d'un film se mesurait à la longueur, en mètres, de sa pellicule. Les caméras d'alors ne permettaient pas encore de stocker une pellicule très longue dans le magasin de la caméra.

On comptait en longueur de pellicule, donc en « métrage » pellicule, d'où le terme de « court-métrage ».

Par exemple, avec une pellicule en 35mm, 300 mètres de pellicule représentaient environ 11 minutes de film (en 24 images / seconde).



Qu'est-ce qu'un film en prise de vues réelles ?

La prise de vues réelles consiste à enregistrer, en temps réel, l'image en mouvement d'un sujet qui se trouve lui aussi réellement en mouvement.

Pour faire simple, c'est donc un film avec de vrais êtres vivants : soit des personnes qui jouent un rôle (c'est-à-dire des comédiens ou acteurs), soit des animaux.



Qu'est ce qu'un film d'animation ?

« Animer » signifie donner du mouvement, de la vie, faire bouger... donc faire du cinéma d'animation, c'est faire bouger des objets qui sont censés être immobiles, inanimés.

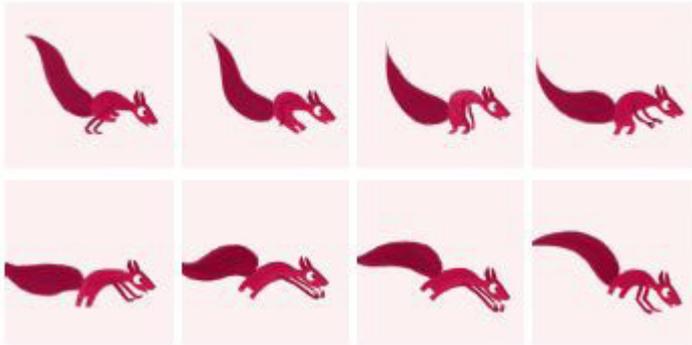
Ces objets peuvent être des dessins, ce qui donne des dessins animés !



Un film d'animation

Comment fait-on bouger un dessin ?

En découpant le mouvement : on dessine chaque étape d'un geste.



Lorsqu'on fait défiler rapidement cette succession d'images un tout petit peu différentes les unes des autres, nos yeux nous donnent l'impression qu'elles se mettent à bouger.

La meilleure démonstration est de manipuler un flip-book ou folioscope (petits livres avec à chaque page un dessin un tout petit peu différent du précédent : en les feuilletant, on voit les images s'animer !).

Au cinéma, le nombre d'images par seconde, qui était au début de 16 ou 18 images par seconde, fut normalisé à 24. Il faut donc 24 dessins un tout petit peu différents pour créer une seconde de mouvement !
> 1 minute de film = 1 440 images > 1 heure de film = 86 400 images !

La technique de l'ordinateur 2D

Dans ce programme, le film d'animation exploite la technique du dessin animé traditionnel... mais s'aident des ordinateurs !

On appelle cela l'animation 2D numérique (ou 2D digitale) :

Les dessins sont faits à la main puis scannés ou élaborés directement sur une tablette graphique, puis une partie de l'animation, l'ajout des couleurs ou certains effets spéciaux, ainsi que le compositing (assemblage des différentes couches de l'image) sont réalisés sur ordinateur.

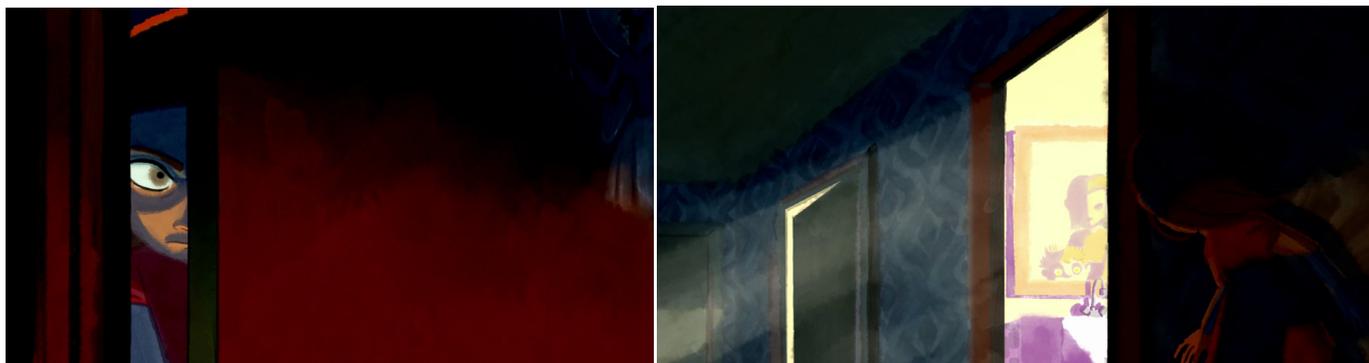
TÊTARD

de Jean-Claude Rozec

Une bande annonce du film : cliquez [ICI](#)
Technique : Film en prise de vues réelle (couleur)

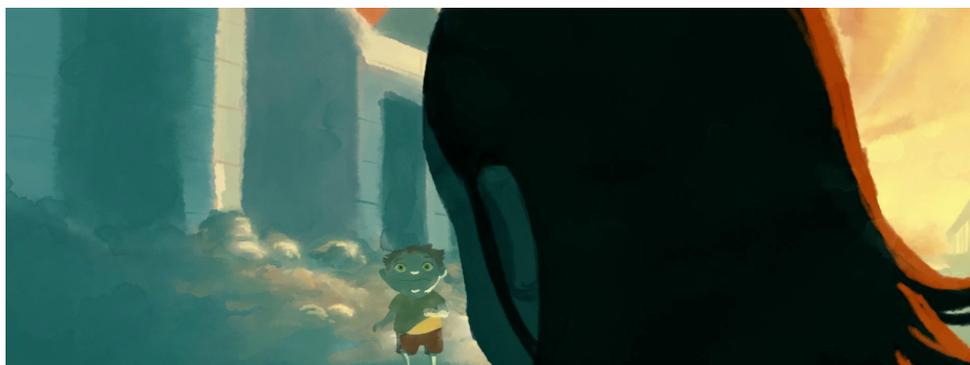
Mots clés : frère et soeur, imagination, métamorphose, rêve

Présentation des frères et soeurs



Les personnages apparaissent de manière très mystérieuse pour la première fois, on ne voit qu'un oeil de la soeur et sa silhouette, on voit un reflet de la silhouette du frère. Les couleurs sont très tranchées, le frère est jaune comme la lumière et la soeur est très sombre. Le caractère farceur de la soeur qui invente des histoires ressort dans sa façon d'apparaître dans l'ombre tandis que la crédulité du frère ressort dans le faisceau de lumière.

Rapport entre les frères et soeurs



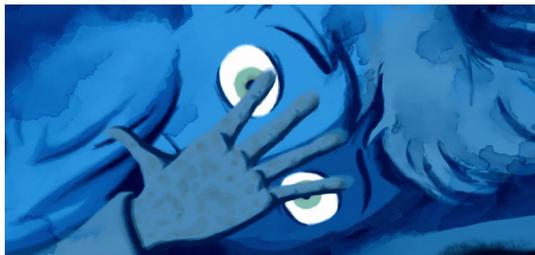
Sur certaines images comme celle ci-dessus, on voit le rapport de force entre la soeur et le frère. La tête de la soeur est très grande et prend la moitié de l'écran tandis que le corps du frère est petit et a la dimension de la moitié du visage de sa soeur. Ainsi on a ici un jeu de **PERSPECTIVE**. Cette dernière est une technique de représentation de l'espace permettant d'identifier ce qui est au loin. Plus un personnage est loin plus il sera petit. Ici le choix du cadre et de perspective permet de mettre en évidence le rapport de force entre la soeur et le frère.

Fais de beaux rêves

La séquence du rêve commence par une image de la lune et de la nuit, puis on a ce qu'on appelle un **FONDU ENCHAÎNÉ**.



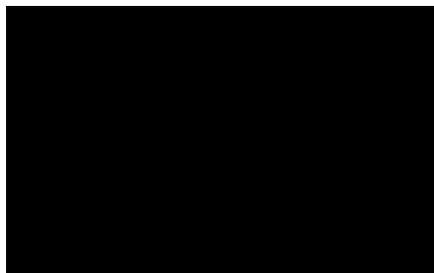
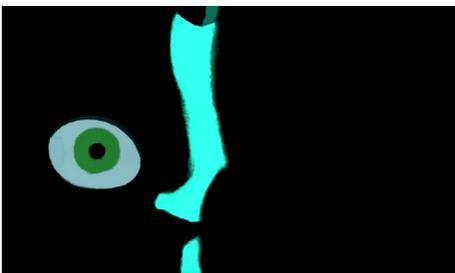
On voit sur la première image la lune et son reflet qui ressemblent aux yeux du garçon, les arbres ressemblent aux cheveux du garçon. Cette similitude se prête parfaitement au fondu de l'image de la forêt et de celle du petit garçon les yeux ouverts.



Comment se rend-t-on compte qu'il s'agit d'un rêve ?

Les distances s'allongent dans la forêt, le petit garçon peut faire de grands sauts, sa soeur lui dit qu'elle a tout inventé.

Un changement d'un être vivant en un autre être vivant est appelé **MÉTAMORPHOSE**. Il s'agit souvent d'un homme se transformant en animal dans les histoires.



C'est comme si la caméra passait derrière la tête de la soeur, à gauche de sa tête on voit l'oeil humain, une fois passée derrière sa tête on voit l'oeil de grenouille. Au contact de l'eau, son corps deviendra entièrement celui d'un têtard.

La métamorphose se passe pendant la pleine lune, à quelle créature cela te fait penser ? Au loup garou.

SOUS LA CANOPÉE

de Bastien Dupriez

Des informations sur le film : cliquez [ICI](#)
Technique d'animation : Dessin sur papier, animation 2D numérique

Mots clés : Abstraction, oiseau, mouvement, climat, atmosphère, rythme, peinture sur pellicule

Une forêt sonore

Qu'est-ce-que t'évoquent les bruitages avant que la musique n'apparaisse ?

Des bruitages de forêt, cigales et oiseaux.

Redécouvre le film en fermant les yeux et en écoutant les sons, que t'évoquent-ils, quelles couleurs imagines-tu sur quels sons ?

Les rythmes de la musique proviennent de quels types d'instruments ?

Des instruments de percussion.

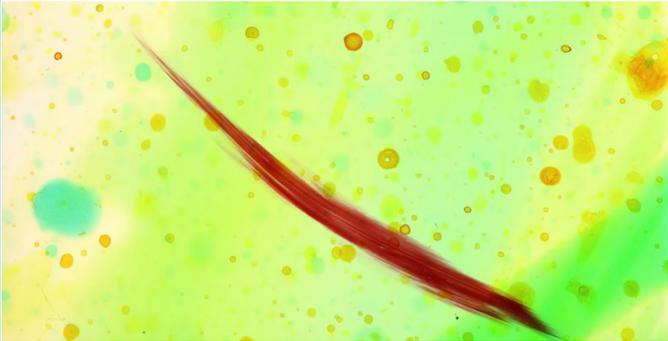


Observe le nombre de traits nécessaires pour créer les oiseaux. On appelle cela du MINIMALISME car un minimum de traits est utilisé pour créer des formes.



Vol piqué

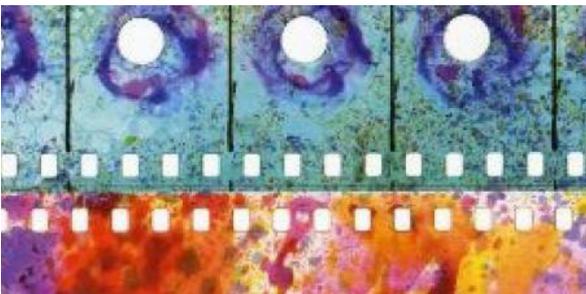
Comment est représenté le mouvement de l'oiseau ? Par un trait rouge et suggéré par la musique.



Le type de représentation n'est pas réaliste, il est ABSTRAIT. Les oiseaux sont représentés par leurs formes, et leurs mouvements, cependant ils ne sont pas représentés comme nous pourrions en voir dans la nature.

Le type de dessin est particulier, la technique utilisée est de la peinture sur pellicule. La pellicule est l'ancien matériau utilisé pour montrer des films, elle est composée d'une succession d'images qui sont mises en mouvement. On appelle 35 mm le film car la pellicule faisait 35 mm.

Voici ce à quoi ressemblait la pellicule et le projecteur utilisé pour projeter ces images.

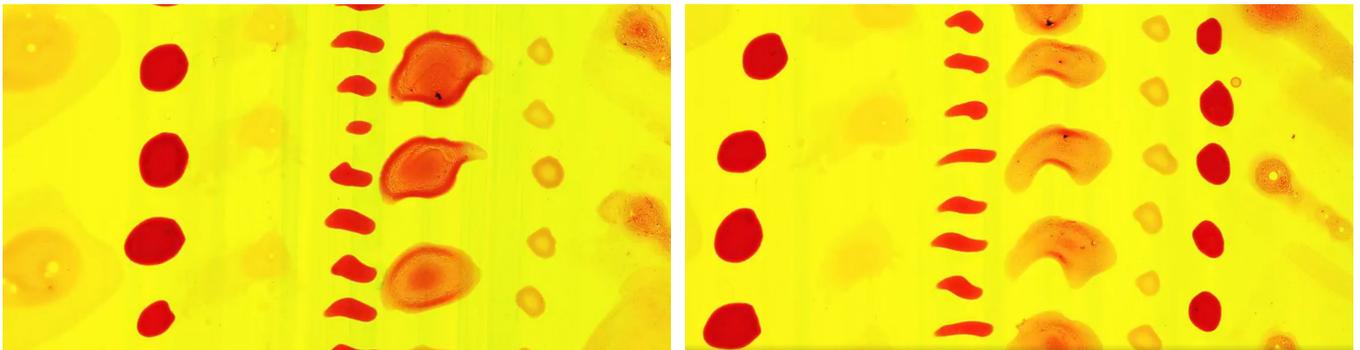


Des couleurs évocatrices

Que te rappelle ce trait bleu, que t'évoque son déplacement dans la nature ?



Cela pourrait être une vague, un ver de terre, un serpent ou un bout d'herbe dans le vent. Lorsqu'une oeuvre est abstraite, il n'existe pas un seul sens à cette oeuvre, chacun peut l'interpréter différemment et avoir recours à sa libre imagination. Ce qui est important c'est de mettre des mots sur les émotions que l'on ressent. La musique ici est entraînante, on voit beaucoup de couleurs vives et de mouvement.



Quel climat selon toi est représenté avec ces couleurs ? Sens-tu de la chaleur, du froid, pourquoi ?

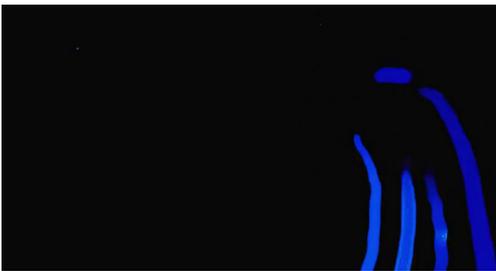
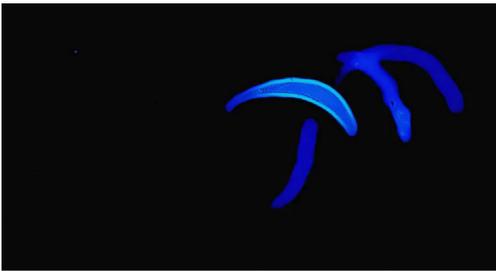
Qu'évoquent ces couleurs pour toi, comme plantes par exemple ?

On peut voir du blé jaune, ou des coquelicots rouges par exemple.



Alors dansez maintenant

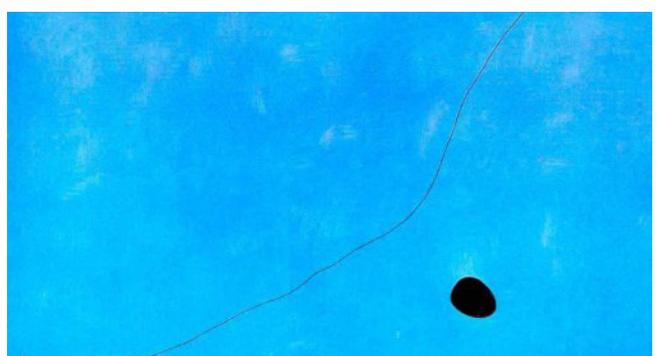
Observe ces lignes qui semblent danser comme des danseurs dans le noir :



Certaines images sont très rapides, à tel point qu'on les perçoit à peine. On appelle ces images, des images SUBLIMINALES.

Pour aller plus loin :

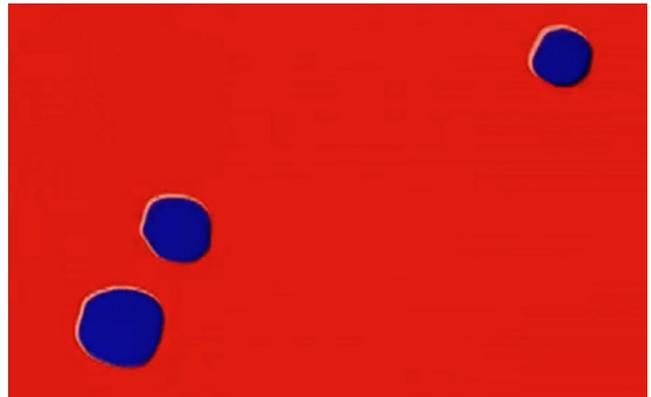
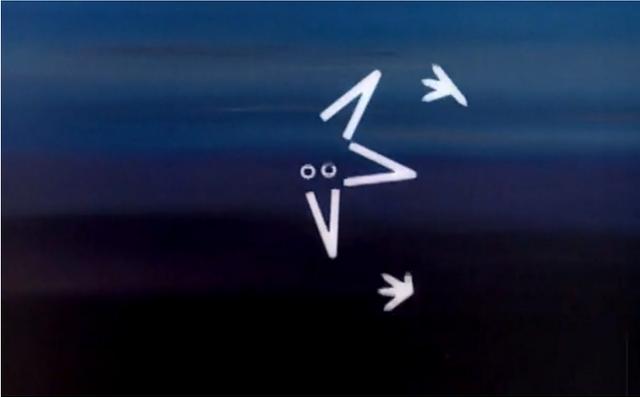
Certaines images de ce film peuvent rappeler certaines peintures notamment celles de Joan Miró dont voici un exemple à droite. Il a peint une série de tableau en bleu en y ajoutant quelques motifs.



Technique du grattage de pellicule

Le maître de cette technique s'appelle Norman McLaren. Présentons cet artiste tout d'abord : McLaren (1914 -1987), considéré comme un des grands maîtres du cinéma d'animation, était un cinéaste très inventif. Il portait une attention particulière au rythme, au mouvement et expérimentait de nombreuses techniques comme le grattage de pellicule, la peinture sur pellicule, la prise de vue réelle, le stop motion, la pixilation ou encore le dessin animé.

Dans le film «Dots» par exemple, il a dessiné à la plume, directement sur la pellicule les images, mais aussi les sons, sans caméra ni appareil d'enregistrement.



Pour en apprendre plus sur la technique de cet artiste, voici une vidéo le montrant en pleine action.

https://www.onf.ca/film/a_la_pointe_de_la_plume/

DOUBOUT

de Pierre Le Gall et Sarah Malléon

Un extrait du film : cliquez [ICI](#)
Technique : Film en prise de vues réelle (couleur)

Mots clés : frères, crainte, transformation, voyage, légende, récit, famille

Doubout

Que signifie le titre *Doubout* et à quoi se rapporte-t-il, souviens toi en particulier de ce que dit le grand-père :

Le grand-père donne des leçons de courage à son petit garçon notamment à comment devenir un homme, il faut rester debout et ne pas poser un genou à terre. *Doubout* signifie debout, en effet en Martinique, les habitants ont un accent bien qu'ils parlent français, cependant ils ont également leur propre langue le créole, une langue qu'ils partagent avec d'autres pays qui ont certaines variantes comme le créole à l'île de la Réunion.

Apprenons quelques expressions créoles de Martinique et observons quelques ressemblances avec le français :

Ka ki là Qui est là ? Pani pwoblem Pas de problème

Ce que le petit garçon apprend lors du film, c'est à maîtriser ses peurs et à y faire face.

Entends-tu cette voix ? D'où vient-elle ?

Cette voix sera identifiée plus tard comme celle du petit garçon mais on ne voit pas le personnage parler, cette voix est appelée VOIX OFF au cinéma car la personne qui parle n'est pas visible à l'écran, et OFF en anglais signifie en dehors, cette voix est externe à l'histoire et externe à l'écran. Le petit garçon introduit le film, c'est sa perception et son point de vue que l'on suivra pendant tout le film.

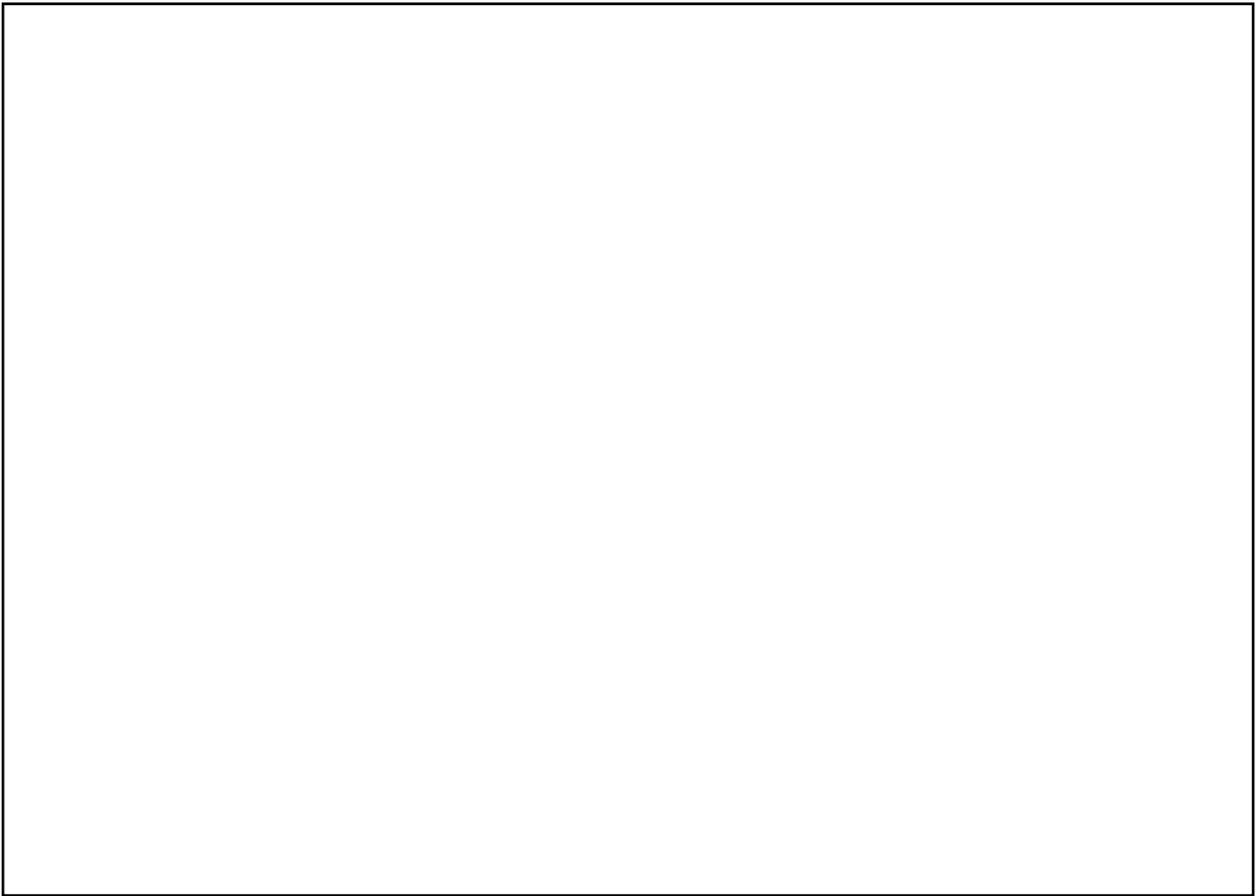
Le film montre des scènes imaginaires autant que des scènes réelles dépeignant l'imaginaire de l'enfant et sa peur de voir son frère, compagnon de jeux partir. Lorsqu'une scène montre un certain environnement et une certaine histoire, si celle-ci se trouve interrompue par l'arrivée d'un personnage qui nous montre que ce qu'on croyait être vrai n'était qu'imaginaire, on appelle cela un RETOURNEMENT DE SITUATION, c'est ce qui se passe dans le film au début, lorsque les garçons se poursuivent avec des sabres laser un monstre, une créature que décrit également plus tard son grand-père.

Il existe un lien entre le film *Têtard* et *Doubout*, c'est l'invention d'une créature mi-humaine, mi-bête. Dans *têtard* on a affaire à une métamorphose un changement d'un humain en têtard, ici on a affaire à une créature imaginaire monstrueuse qui vit dans la forêt. Dans les deux films, la nuit est importante ainsi que la pleine lune qui font penser à des histoires de loup-garous.

Apprenons-en un peu plus sur la Martinique : Voici à quoi ressemble l'île et où elle est située. Voici le trajet que le frère s'apprête à faire, il veut aller en métropole.



Selon toi à quoi ressemble le monstre, on ne le voit pas très bien, on voit sa silhouette et ce qu'on appelle un gros plan sur son corps gluant, dessine le à partir du récit du grand-père :



Ce film est un conte avec une morale. Un conte est une courte histoire présentant des personnages imaginaires qui vont surmonter des épreuves et grandir.

Selon toi quelles sont les similitudes entre la peur du monstre et la peur du départ du frère ? Les deux craintes sont mises en parallèle, seulement lorsque le frère l'aidera à vaincre son monstre dans la forêt et en acceptant ses croyances et sa protection, le frère peut partir avec l'accord du petit garçon qui dit qu'il deviendra un homme. Des événements dans la vie nous aident à grandir, cela peut être un voyage, le départ d'un proche ou encore en combattant sa peur.

Ce film n'est pas un film d'animation, c'est un film fait en PRISE DE VUES RÉELLES, cela signifie que les images ont été tournées avec de vrais acteurs dans un décors réel, il ne s'agit pas d'un film d'animation.

BASAV ! CHANTE ! de Janis Aussen

Une bande annonce du film : cliquez [ICI](#)
Technique : Film en prise de vues réelle (couleur)

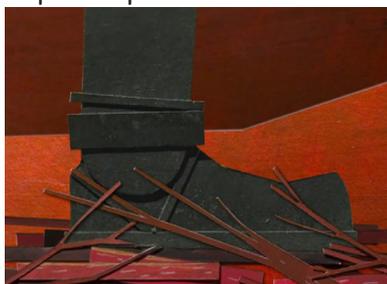
Mots clés : nomade, chant, danse, récit, veillée, jeux d'ombres, en fuite, printemps, culture tzigane.

Au début, il y avait des flammes...

Comment commence le film, notamment du point de vue sonore ?

On entend des cris et des tirs, on ne voit pas la tête des soldats, seulement un pied et les caravanes qui brûlent, un tissu déchiré. Ces indices suffisent à signifier la violence sans avoir besoin de la montrer directement.

On appelle cette technique une MÉTONYMIE. On montre un détail qui représente un ensemble, comme ici le pied représente le soldat.



Alors chantez maintenant

Bien que les tziganes soient pourchassés, ils s'expriment et se changent les idées par le chant et les jeux d'ombres

Ces jeux d'ombres sont faits à partir de marionnettes et rappellent fortement les premières animations au cinéma comme celles de LOTTE REINIGER.



Cette scène nous permet de revenir sur le fonctionnement du cinéma, l'élément le plus important étant la lumière. On a besoin d'une source de lumière pour projeter différentes images qui seront mises en mouvement. L'animation est la mise en mouvement d'images ou d'objets comme ici par exemple des marionnettes.

Culture musicale tzigane

Les tziganes sont une minorité nomade, qui a dû fuir de nombreuses persécutions. Il s'agit d'un peuple qui s'est étendu en Europe et il existe différents dialectes en fonction des pays dans lesquels ils vivent. Par exemple, on appelle «bohémiens» les tziganes autour de la République Tchèque, on appelle «manouches» les tziganes vivant dans le sud de la France. Des tziganes se trouvent également en Russie ou en Roumanie par exemple. Leur déplacement permanent a permis à leur musique de s'enrichir de différents instruments, s'inspirant des différents styles musicaux des pays qu'ils traversaient. Ainsi il existe du jazz manouche par exemple mêlant tradition musicale tzigane à la guitare et jazz. Les tziganes accompagnent leurs musiques de danses et se sont parfois inspirés de styles de danse comme le flamenco. On peut d'ailleurs voir des similitudes dans les danses sur les images de notre court-métrage et des images de flamenco.



Ici amusons-nous à identifier les instruments utilisés. Certains sont visibles à l'image, d'autres peuvent être reconnus à l'oreille.



Ici tu peux reconnaître une guitare, un violon et une contrebasse, sans oublier la voix de la femme qui chante. Regarde les paroles de la chanson. En quoi la chanson est-elle un moyen d'exprimer la relation qu'ont les tziganes en mouvement avec la nature et les changements de saisons ? Voici les paroles :

«Suis ton chemin, ta chanson se fond dans la mienne en chassant les corbeaux, adoucie par le bruit des arbres, se déplaçant au rythme de la terre. Je fuis, toujours plus loin, mon peuple est comme l'eau s'écoulant au loin, toujours plus loin.»

La chanson montre que le mouvement permanent des tziganes est en accord avec les cycles de la nature, et qu'ils fuient tel un ruisseau qui s'écoulerait. D'ailleurs, au chant des tziganes, fond la neige sous leurs robes et la couche de neige s'ouvre comme une fermeture éclair.



Matériaux

A partir de quoi sont faites les figurines et les décors, quel matériau est principalement utilisé ?



Les personnages sont construits à partir de différentes couches de carton.

Comment le mouvement de la robe est-il créé ?



Les différentes couches de la robe, au total trois couches de carton, tournent dans des sens différents, la natte est agitée et les bras se déplacent dans le sens des aiguilles d'une montre. En réalité, on a bougé toutes les différentes couches de carton, et pris une image de chaque position différente, en mettant ces images côte à côte et en les mettant en mouvement; l'illusion de la danse a lieu. Cette technique est appelée STOP MOTION.

La fin indique les noms des musiciens mais aussi des voix, des dessinateurs, animateurs. Ceci s'appelle un GÉNÉRIQUE. Il peut se trouver au début ou à la fin sur un fond noir, ou bien sur le film qui continue. Attention parfois, après le générique, une dernière scène peut apparaître ! Dans ce court-métrage, le titre du film apparaît après la première scène, et le générique apparaît lors de la dernière scène de chants et de danse.



18KM3

de M. Colombie, M. Serda, et J. Thibault

Le film : cliquez [ICI](#)

Technique d'animation : Dessin sur papier, animation 2D numérique

Mots clés : amis, exploration, foyer, parcours, fuite.

Le court métrage commence avec une musique, quand entend-t-on à nouveau cette musique et dans la première scène d'où provient-elle ? Qu'est-ce que cette musique montre sur la relation entre les trois filles ?

La musique vient de la radio et réapparaît à la fin du court-métrage, pour le générique. On voit les jeunes filles chanter ensemble en se tenant par les épaules. Leur amitié ressort.

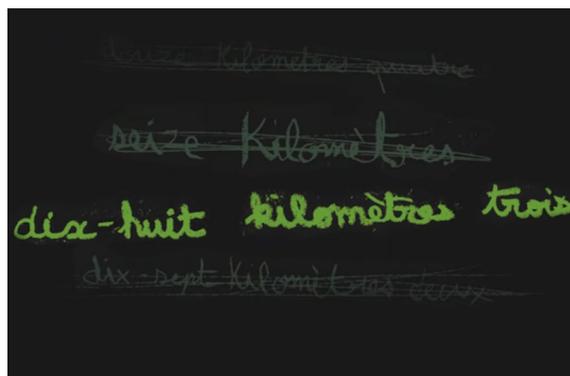


Sur ces images du début, à quoi remarque-t-on qu'il fait encore nuit et que le jour va se lever ?

Les images sont encore sombres et les personnages ne sont visibles que par leurs silhouettes.

Où vont ces filles ? D'où viennent-elles et où vivent-elles, quand apprenons-nous où elles habitent ?

On apprend au bord du ruisseau qu'elles rendent visite à une amie. Cependant nous n'apprenons qu'à la fin, lorsque les adultes les retrouvent, qu'elles se sont enfuies du foyer. On voit alors la liste dans leur chambre du nombre de kilomètres parcourus et on comprend qu'elles ont essayé plusieurs fois de s'échapper.



Par cette image on comprend à la fois que les filles ont essayé plusieurs fois et ont barré comme en prison le nombre de fois où elles ont parcouru moins de kilomètre. Cette image permet aussi de lancer le générique de fin en indiquant le titre du film. Le fait qu'on ne sache pas pendant le film d'où elles viennent et ce qu'elles fuient relève de ce qu'on appelle le **SUSPENSE**. Le suspense est une situation dramatique où le spectateur ne sait pas tout et attend avec impatience de comprendre comment la situation va se dérouler.

Générique de fin

L'image qui dévoile l'écriture du nombre de kilomètres parcourus ne démontre pas seulement que les jeunes filles ont tenté plusieurs fois de s'échapper mais est utile pour le film. Cette image lance ce qu'on appelle le GÉNÉRIQUE DE FIN. Le générique permet de montrer qui a travaillé sur ce film. Ainsi les noms des personnes sont réparties dans différents types de métiers du cinéma :

LE RÉALISATEUR : la personne qui dirige l'équipe du film et suit toutes les étapes de la réalisation du film.

LES ACTEURS : les personnes qui jouent des personnages dans le film, en l'occurrence les personnes qui font les voix des personnages du film d'animation.

LA MUSIQUE est indiquée dans un générique de fin.

D'autres noms peuvent être mis en évidence lors d'un générique de fin comme :

LE CHEF OPÉRATEUR qui s'occupe des images du film, de la lumière, du cadre;

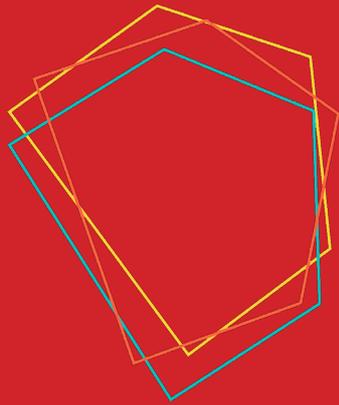
LE SCÉNARISTE qui écrit l'histoire du film en amont du tournage;

LE PRODUCTEUR qui s'occupe de financer le film et d'effectuer les plannings de tournage entre autre;

les noms des partenaires peuvent être présents, comme des chaînes de télévision par exemple.

Petit Retour sur le programme de courts-métrages

Le programme de courts-métrages nous fait découvrir des pays différents et autant voyager que les personnages des films. Ainsi, nous sommes sur la route avec les tziganes, nous découvrons leur tradition musicale. Nous observons la Martinique et sa langue. Nous allons à la rencontre d'un univers rythmé et dansant évoquant la canopée, nous entrons dans un univers imaginaire transformant nos personnages tout comme nous faisons un bout de chemin avec trois jeunes filles traversant la forêt pour rejoindre une amie. Tous ces films nous font percevoir différemment la nature qui regorge de mystères, de rythmes et de couleurs. La forêt devient un espace métaphorique qui montre le changement des personnages. Ces derniers gagnent en courage, redécouvrent leur identité et leurs particularités.



10^e FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM DE LA ROCHE-SUR-YON

Contacts

Programmation et coordination Jeune Public et Scolaires
02 51 36 50 22

Hélène Hoël : hhoel@fif-85.com

Mariko Koetsenruijter : mariko@fif-85.com

Ariane Labia-Gouachon : scolaire@fif-85.com

Conception du dossier pédagogique : Ariane Labia-Gouachon, Mariko Koetsenruijter