

PISTES PÉDAGOGIQUES

1/ Discutez avec les enfants des différences entre la ville et la campagne. Il est possible de se baser sur le court-métrage.

2/ Essayez de reconnaître les sons des instruments de musique. Comment sont-ils utilisés, quelles impressions, sensations donnent-ils ?

3/ Faites des petites recherches sur ce qu'est un lynx, quelles sont ses particularités, comment vit-il (en meute ou en solitaire), quel est son habitat ?

4/ L'animation du court-métrage est réalisée avec la technique de la peinture à l'eau. En s'inspirant des dessins, dessinez à votre tour des animaux de la forêt en faisant ressortir leurs particularités (couleurs, signes distinctifs, par exemple le lynx est orange à taches noires, avec des poils en haut des oreilles, des grosses pattes avec griffes)

Pour accéder aux images <https://www.folimage.fr/fr/distribution/un-lynx-dans-la-ville-206.htm>

5/ Discutez avec les élèves de la réaction des habitants qui poursuivent l'animal avec leur téléphone portable. Demandez-leur comment réagiraient-ils s'ils découvraient un lynx géant un matin ?

Rédaction : Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet : www.filmcourt.fr

POUR ALLER PLUS LOIN

1/ Lisez l'adaptation du court en livre jeunesse (édité chez Bayard Jeunesse/Folimage) et essayez de comprendre avec les élèves comment se découpe l'histoire.

2/ Écoutez le conte musical *Pierre et le loup* de Prokofiev, où les différents protagonistes sont personnifiés par un instrument.



— CAHIER PÉDAGOGIQUE —
POUR LES BAMBINS / DES 2 ANS

UN LYNX DANS LA VILLE

ANIMATION, 6MIN50, FRANCE-SUISSE, 2019
de Nina Bisiarina

Un lynx curieux quitte sa forêt, attiré par les lumières de la ville voisine. Il s'y amuse beaucoup, jusqu'à ce qu'il s'endorme au milieu d'un parking. Au petit matin, les habitants étonnés découvrent cet étrange animal recouvert de neige.

Nina Bisiarana raconte une fabuleuse aventure dont le personnage principal est un lynx. Cette histoire pleine d'imagination, quelque peu absurde, est une vraie réjouissance. La réalisatrice a su mettre en scène cet animal sauvage dans la blancheur calme de l'hiver face à l'activité déjantée de la ville.

Le cadre et le 4^e mur

Un lynx dans la ville est un film sans dialogue qui joue parfaitement avec le spectateur, faisant tomber le 4^e mur et regardant avec curiosité le spectateur comme nous pouvons le regarder en retour. Le 4^e mur au cinéma est le point de vue de la caméra ; quand il le brise, le personnage s'adresse directement au spectateur, venant ajouter une autre dimension narrative au récit et créant une complicité avec ce dernier, alors impliqué dans le récit.

On joue aussi avec le cadre puisque, lors du premier plan, le lynx apparaît en arrière plan par la gauche (le sens de la lecture), fixant dans notre direction avec intérêt. Puis il sort du cadre à droite en sautillant et réapparaît par la gauche en s'approchant chaque fois davantage jusqu'au gros plan. Enfin, lors d'un contrechamp, le lynx est dos à nous, et l'on aperçoit la ville qu'il scrutait en fait depuis le début.

Les opposés

L'histoire fonctionne grâce à des éléments qui s'opposent : que ce soit au niveau des couleurs, des décors, de la temporalité ou encore des protagonistes. Grâce à un graphisme simple et singulier, entre le feutre et l'aquarelle, les tonalités noires et blanches des arbres et de la neige, ainsi que le gris de la ville font ressortir les couleurs chaudes et orangées de l'animal, le jaune des lumières et l'ocre et vermillon

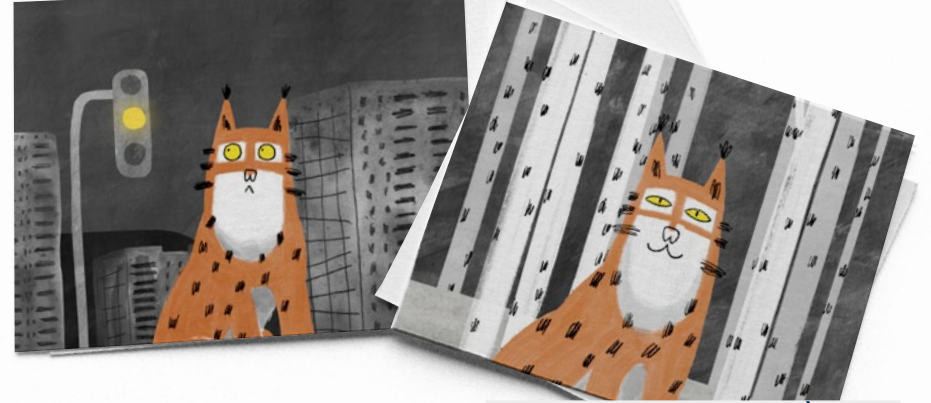
des maisons de jour. Ce choix graphique permet une narration fluide et simple avec pour héros ce lynx géant qui fait face à la petite taille des habitants de la ville. Ainsi s'opposent le calme et l'agitation.

La ville comme terrain de jeu

La musique rythme l'histoire. Les tintements de la ville, les clignotements des feux de signalisation ou l'alarme d'une voiture, se synchronisent aux percussions que sont le triangle et le xylophone. Les sons chauds, lourds et rythmés de la clarinette, de la contrebasse, du trombone et du tambour accompagnent l'excursion du lynx. Le félin s'imagine la ville comme un terrain de jeu : il saute entre les immeubles, joue à cache-cache, passe sous le pont puis au-dessus, se laisse effrayer par son reflet dans les fenêtres d'un immeuble, l'aire de jeux pour les enfants devient un terrain miniature pour l'animal géant. Il finit par se faire une place au milieu du parking, s'amusant avec les voitures telles des majorettes.

Le lynx comme attraction

Alors que la ville est un terrain de jeu pour le lynx, au lever du jour, c'est au tour du félin de devenir la nouvelle attraction. Le gros tas de neige qu'il a formé déconcerte les habitants venus déblayer la neige de cette drôle de forme. Les bruitages accompagnent la musique, notamment lorsque tout le monde sort son téléphone. Les habitants sont alors étonnés et effrayés puis intéressés, fixant et suivant avidement le lynx comme une curiosité. Une situation qui va devenir de plus en plus oppressante, particulièrement lors de l'arrivée des drones. Le lynx n'a alors plus sa place dans la ville, sa taille est disproportionnée, il n'est plus montré que par morceaux : ses pattes gigantesques à côté de l'enfant, sa tête en hauteur entourée des drones.



L'absurde, la forêt comme refuge

Obligé de retourner à la forêt, le félin s'y réfugie, signant son retour à son habitat naturel, s'éloignant de l'agitation des humains et de la ville. Seul le petit enfant, encore naïf, essaie d'entrer dans l'espace des arbres, son écharpe orange fait d'ailleurs écho à la couleur de l'animal. Ainsi se matérialise la frontière entre la ville et la nature.

Le lynx peut de nouveau gambader dans les bois, et idem au premier plan, entre et sort du cadre s'enfonçant de plus en plus dans la forêt, créant une boucle d'entrée et de sortie à cette histoire.

L'INTENTION DU FILM D'APRÈS NINA BISIARANI

« Mon film s'inspire d'une histoire vraie. Un lynx est venu dans ma ville il y a quelques années. Tout le monde essayait de prendre des photos ou vidéos de l'animal sauvage. Les avertissements des zoologistes ne fonctionnaient pas. Heureusement tout s'est bien terminé pour le lynx et les habitants. Cette histoire m'a fait réfléchir sur la notion de frontières de notre monde et des lignes qu'il est possible de franchir. À qui sont-elles : aux animaux ou aux gens ? Que se passe-t-il avec un animal en ville, comment les gens réagissent-ils, comment cela peut se terminer ? Puis l'image du grand lynx a pris forme, pour montrer qu'il n'a pas sa place en ville, qu'il doit vivre en forêt. »

LA BIO DE LA RÉALISATRICE

Nina Bisiarana travaille dans le cinéma d'animation depuis l'obtention de son diplôme à l'Académie d'Architecture de l'Oural en Russie (Lekaterinbourg), lors de l'ouverture en 2002 du département Animation. Elle réalise des courts métrages d'animation, mais également des séquences animées pour des documentaires ou clips vidéo, mettant son savoir-faire au service d'autres réalisateurs. *Un Lynx dans la ville* a été produit dans le cadre de la Résidence jeune public Folimage à Valence.

PISTES PÉDAGOGIQUES

1/ Questionnez les élèves sur la chasse, qu'en savent-ils ? Connaissent-ils des personnes qui chassent ? Qu'en pensent-ils ?

2/ Essayez d'énumérer dans l'ordre les animaux avalés par l'ours. Qu'en concluent les élèves ? (du plus petit au plus gros, l'ordre de la chaîne alimentaire)

3/ *L'Ours qui avala une mouche* est adapté d'un conte traditionnel légèrement modifié, lisez ou écoutez *L'horrible histoire de Monsieur Hamsasung* et comparez les deux histoires

<https://www.magicmaman.com/L-horrible-histoire-de-monsieur-hamasasung,125,6502.asp>

<http://www.titecompagnie.fr/2020/05/pour-la-tite-histoire-lhorrible-histoire-de-monsieur-hamasasung-par-stephane-titeca/>

4/ En s'inspirant du court-métrage, à travers le dessin ou le collage, recréez une forêt avec sa faune et sa flore. Il est possible de leur donner de nouvelles couleurs, de nouvelles textures...

5/ Essayez de décrypter les mécanismes comiques du film (le comique de situation, le gag à répétition, les voix des personnages...).



— CAHIER PÉDAGOGIQUE —
POUR LES BAMBINS / DES 2 ANS

L'OURS QUI AVALA UNE MOUCHE

ANIMATION, 7MIN30, FRANCE-BELGIQUE, 2020
de Pascale Hecquet

Un ours dort tranquillement dans la forêt quand il avale une mouche. Celle-ci bourdonne dans son ventre. C'est insupportable ! Sur les conseils d'un écureuil, il avale une grenouille... qui coasse, puis une couleuvre... qui chatouille, une aigrette qui picote... Jusqu'où devra-t-il aller pour arrêter ce supplice ?

Rédaction : Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet : www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Marine Cam
— Association Côte Ouest —
16 rue de l'Harteloire- BP 31247 - Brest Cedex 1
02 98 44 77 22 www.filmcourt.fr

L'ours qui avala une mouche est un film en escalade ; à partir d'une simple petite mouche sont provoqués pas mal de dégâts. Par un effet boule de neige, elle entraîne avec elle une grenouille, une couleuvre une aigrette, un renard, un loup et un chasseur. La patte de Arnaud Demuyneck (Fondateur des Films du Nord avec un fort attrait pour la création jeune public) se retrouve une nouvelle fois dans ce court-métrage conté inspiré de *L'horrible histoire de Monsieur Hamsasung*, mettant en scène de nombreux animaux espiègles de la forêt et se conclut par une morale.

Une faune et une flore exubérantes

Le scénario met en scène un beau florilège d'animaux avec pour personnage principal l'ours, fil conducteur comique de l'histoire. Il sera ainsi aidé d'un côté, dans la recherche de solution pour le soigner, par l'écureuil, le hérisson, la loutre et par le cerf, et de l'autre côté devra en avaler plusieurs tout rond : grenouille, couleuvre, aigrette, renard et loup !

Pour raconter cette histoire, Pascale Hecquet, la réalisatrice s'est amusée à coloriser un maximum la faune et la flore, donnant une singularité et une malice à chaque animal : l'ours est violet, le loup bleu, le hérisson rose... Un joli décor aux couleurs pastels participe à l'univers de ce court métrage. Elle a ainsi souhaité rendre un résultat visuel au plus proche des techniques artisanales et cela de façon numérique. Elle utilise les effets des textures voire valorise quelques imperfections pour garder le charme d'un film à l'esthétique plus traditionnelle.

L'effet boule de neige

L'histoire débute par un comique de situation où tout bêtement l'ours va avaler une

mouche en baillant. Cela ne paraît pas si grave mais pourtant ! Pour se débarrasser de l'insecte, l'oursidé va gober entièrement des animaux de plus en plus gros, avec pour gag à répétition la gêne que suscite leur comportement dans son ventre : la grenouille coasse et chante, la couleuvre chatouille, l'aigrette pique avec son bec, le renard creuse une galerie, le loup hurle. La réalisatrice a imaginé animer l'ours de manière souple et humoristique à chaque sursaut de gratouille, de chatouille et de bondissement quand il essaie de faire taire le chahut de son ventre. Au niveau sonore, un travail minutieux du bruitage vient renforcer l'effet comique chaque fois qu'une proie est avalée. La musique varie crescendo en suivant la taille de l'animal englouti, du plus petit au plus gros.

Ici l'ours réinvente la chaîne alimentaire par cette suite d'êtres vivants, dans laquelle chacun mange celui qui le précède avant d'être mangé par celui qui le suit. L'ours se rendra malade en ingérant tous ces animaux et finira exténué par cette situation. Le chasseur, en tirant un coup de fusil à l'intérieur de l'ours, va déclencher l'expulsion de toutes les bêtes de son ventre de dans le sens inverse de celui dans lequel elles sont entrées.

La morale

Le chasseur n'est pourtant pas mis en avant. Avant même de le voir on devine sa présence avec le bruit d'un coup de fusil et l'apparition d'un sanglier qui fuit. Lorsqu'il arrive ensuite, il est camouflé de manière ridicule : pot de fleur sur la tête et fougères pour pagne.

À la fin, tous les animaux sortent indemnes de l'ours sauf le chasseur, impossible à digérer. Malgré ses lamentations « j'ai une femme et des enfants », une excuse

que lui répondent en chœur les animaux, le chasseur n'a pas une fin très glorieuse puisque, privé de son fusil détruit par le renard, il reste dans le ventre de l'ours. Ce dernier le recrachera au bout de sa balade en haut de la montagne. Voilà un conte qui vient interroger le spectateur sur la place du chasseur, et de l'Homme en général, au bout de la chaîne alimentaire ainsi que son intérêt de prendre possession de la nature, métaphorisé ici par la forêt. Il questionne ainsi l'intérêt de la chasse et son utilité, un débat permanent et actuel.

L'INTENTION DU FILM PAR PASCALE HECQUET

« Arnaud Demuyneck m'a d'abord présenté son scénario en m'en faisant un pitch tout à fait alléchant. J'ai tout de suite aimé le sujet et senti le ton, le rythme, les personnages et la mise en scène. La lecture du scénario a ensuite confirmé ma motivation pour la réalisation de ce film jeune public. L'histoire de *L'ours qui avala une mouche* joue sur le comique de répétition. Je sais d'expérience que les enfants se régaleront avec ce genre d'humour.

Les sujets dont traite le scénario sont à la fois la chaîne alimentaire et la place du chasseur. Ces deux sujets me semblent tout à fait intéressants à aborder avec les enfants. Je perçois déjà à ce stade, les débats qui pourraient s'animer entre parents et enfants lorsque le film sera projeté en festivals ou en salles, seul ou dans un programme de plusieurs courts-métrages. »

LA BIO DE L'AUTEURE

Graphiste, illustratrice et réalisatrice de films d'animation, Pascale Hecquet est l'auteur d'une dizaine de courts-métrages qui ont fait le tour du monde dans les festivals. La réalisatrice prête une attention particulière au cinéma jeune public, avec la volonté à la fois de faire rire et d'aborder avec fantaisie des sujets importants pour les enfants tels que l'entraide, le partage, l'amitié ou encore la gourmandise...



PISTES PÉDAGOGIQUES

1/ Étudiez le style graphique du court-métrage qui joue avec des formes biscornues, des tourbillons et gribouillis. En vous en inspirant, dessinez votre propre feu.

2/ Regardez l'œuvre *Dustheads* de Jean-Michel Basquiat, ne vous rappelle-t-elle pas le dessin du feu ? Des formes très expressives en quelques traits

<https://www.kazoart.com/blog/basquiat-en-10-oeuvres/>

3/ Essayez d'expliquer les différents sentiments du feu. Pourquoi décide-t-il de partir ?

4/ Demandez aux enfants s'ils ont une cheminée ou un poêle, quelle est sa place dans la maison ? À quoi sert-il ?

5/ Regardez cette image, à quel personnage vous fait elle penser ?

<https://i.pinimg.com/originals/ec/3a/e2/ec3ae234689fc63f738d02a612871857.jpg>

(C'est le style de l'éclair, chic et inspiration des années 50)

Rédaction : Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet : www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Marine Cam
— Association Côte Ouest —
16 rue de l'Harteloire- BP 31247 - Brest Cedex 1
02 98 44 77 22 www.filmcourt.fr

6/ Pourquoi la vieille dame a-t-elle la bouche noire quand elle souffle sur le feu ? Expliquez en quoi il faut faire attention au feu. L'animation du feu peut faire oublier aux plus jeunes leur méfiance envers cet élément. Il faut être prudent à son contact pour ne pas se brûler.

POUR ALLER PLUS LOIN (pour les plus grands)

Le feu est un personnage à part entière aussi dans le cinéma de Miyazaki avec notamment Calcifer dans *Le château ambulant*, un démon du feu, qui fait fonctionner le château d'Hauru.

Il a aussi des yeux et une bouche.

Conception graphique : Monsieur Florent Richard. Crédits photographiques : DR.



— CAHIER PÉDAGOGIQUE —
POUR LES BAMBINS / DES 2 ANS

EINE STÜRMISCHE NACHT (UN SOIR D'ORAGE)

ANIMATION, 9MIN, ALLEMAGNE, 2019
de Gil Alkabetz

Un soir d'orage, une vieille femme caresse son chat au coin du feu. Un éclair apparaît à la fenêtre. Pour le feu, c'est un véritable coup de foudre

Eine Stürmische Nacht met en scène un trio insolite de personnages : une vieille dame, son chat et le feu de la cheminée. Ce film représente les différents sentiments et émotions que sont l'amour, l'amitié, la frustration, mais aussi le courage qui se révèle à travers une grande aventure. De la chaleur de l'âtre de la cheminée aux bourrasques de la tempête, la nuit se trouvera très tourmentée. Un conte de fée qui personnifie l'élément naturel qu'est le feu, lui conférant des humeurs signifiées par des effets de sourcils, regards et petits sons qu'il émet.

L'humanisation du feu

Négligé par la vieille dame, le feu est jaloux du chat. Le premier champs/contre-champs montre le chat en train de se faire câliner, gratouiller, chouchouter par la grand-mère face au feu qui essaie de faire son intéressant, pour s'attirer un peu d'attention. Mais par manque de reconnaissance, le feu se réduit, ne réchauffe plus la maison et fait remarquer son absence, la femme le nourrit alors charbon. Il cherche un peu de tendresse mais attention, il brûle, alors que le chat est tout doux. Le feu se sent alors seul dans son âtre.

Le feu et l'éclair

Le feu est un personnage à part entière, qui va être fasciné et tomber amoureux d'un éclair. Sa fugacité est interprétée par de la musique jazzy, un côté aventurier et cartoonique représenté par son chapeau et son style des années 50. Le feu est rond, symbole d'une existence casanière et chaleureuse, alors que l'éclair est en zig zag, plus pointu, signe de sa volubilité, de son audace et de sa liberté. De même, quand le feu sort de sa zone de confort pour sauver la vieille dame, il est dessiné en gribouillis qui représentent sa vivacité, son aspect

éphémère. Gil Alkabetz fait ainsi une proposition de représentation du feu, avec son mouvement permanent et insaisissable.

L'aventure

Le feu décide de s'échapper et partir vers de nouvelles aventures pour retrouver l'éclair, en découvrant en chemin le monde extérieur, avec son lot de libertés mais aussi de dangers. Les gouttes de pluie et les flaques d'eau deviennent ses ennemis. Sauvé par la vieille dame, venue affronter des loups pour le récupérer, il va à son tour affronter sa peur et voler, prenant diverses formes (comme celle d'une chauve-souris) pour éviter les gouttes et brûler le bout de la queue d'un loup. Fatigué par sa charge héroïque, le feu est sur le point de s'éteindre. La vieille dame tente de le réanimer en soufflant dessus et se brûle les lèvres, mais c'est un baiser de l'éclair qui va le réveiller (tel un prince réveillant sa princesse). Dans ce film raconté à la manière d'un conte de fée, le feu est un compagnon pour la maison, il est même accueilli de nouveau dignement, du charbon en guise de tapis pour le mener jusqu'à l'âtre.

La chaleur du cocon face au froid du dehors

Le début de l'histoire se passe dans une maison, bien au chaud, un vrai cocon, avec la vieille dame et son chat au coin du feu. La maison est toute biscornue, apportant un côté surréel et en même temps bien identifiable et renfermé, tel un abri. L'intérieur est un espace protégé face au dehors et à la tempête qui fait rage et tourbillonne. En effet la musique angoissante qui accompagne l'orage vient interrompre celle de l'intérieur du foyer, douce et réconfortante.

Au départ du feu, le froid s'insinue à l'intérieur, obligeant la vieille dame à partir à sa

recherche. Le dehors est signe d'obscurité et de danger dans la nuit. Plus tard, et après sa démonstration de détermination, elle devra faire face à la dangerosité des trois loups. La fragilité du personnage sera bien retranscrite dans un plan large où au premier plan les prédateurs semblent en position de supériorité sur cette vieille dame.

Mais après la nuit, vient le petit matin, le retour à la maison, le chat grelottant est heureux de revoir le feu et s'installera en boule à côté de ce dernier plutôt que dans les bras de sa maîtresse. L'image des deux mains de la dame qui encadrent le feu illustre avec simplicité l'aspect réconfortant de la chaleur à l'intérieur du foyer.

L'INTENTION DU FILM PAR GIL ALKABETZ

« L'idée de cette histoire m'est venue lorsqu'en dessinant un éclair, j'y ai vu un visage. J'ai pensé que cela pouvait être intéressant que la foudre soit un personnage. Le feu vit confortablement et en sécurité dans la cheminée, avec la vieille dame et son chat, comme une famille. Cette situation paraît alors normale et acquise, la vieille dame n'a pas vraiment conscience de son existence, malgré la chaleur qu'il fournit à la maison. L'éclair qui apparaît à la fenêtre a un caractère complètement opposé : c'est un esprit libre, drôle, aventurier et excitant. Le feu en tombe amoureux immédiatement ; après tout, ils sont faits de la même

matière ! Au bout d'un moment, il décide de quitter sa vie confortable mais frustrante et de retrouver son nouvel amour.

Après quelques mésaventures, ils vont finalement apprendre que le véritable amour existe par la volonté de se sacrifier pour les autres. Tout redevient comme avant, mais l'amour pour la foudre n'a pas complètement disparu (comme on le constate avec les signaux en forme de cœur en fumée s'échappant de la cheminée, nldr). »

LA BIO DE L'AUTEUR

Né à Tel Aviv en 1957, Gil Alkabetz a suivi ses études en design graphique à l'Académie d'Art et de Dessin de Bezalel, à Jérusalem. Depuis 1984, il réalise des films d'animation et travaille en Allemagne depuis 1995. Les films *Rubicon* et *Mourir de Amor* lui ont valu de remporter déjà de nombreuses distinctions dans le monde entier. Il fonde en 2001 sa propre société de production, Sweet Home Studio, puis est successivement professeur dans les prestigieuses écoles de cinéma d'animation de The HFF, « Konrad Wolf », Potsdam Babelsberg et de la Filmakademie Baden Wuttemberg. Également connu pour les animations du long métrage *Cours Lola Cours*, la simplicité de ses dessins et son talent pour les scénarios ont fait de Gil Alkabetz l'un des plus importants réalisateurs d'animation allemande contemporaine.



PISTES PÉDAGOGIQUES

1/ Visionnez les 3 autres épisodes et racontez l'évolution du *Petit Oiseau*, à quelle saison l'histoire se déroule ?

<https://www.derkleinevogel.com/fr/>

2/ Recréez grâce à des formes très simples des animaux à la manière de Léna Von Döhren.

3/ En regardant l'affiche, essayez de deviner à quel moment de l'histoire nous sommes. Que nous raconte-t-elle ?

<https://www.magnetfilm.de/short-film/films/details/the-little-bird-and-the-bees.html>

4/ Le film représente des scènes de la nature, comme souffler sur les graines de pissenlit, voir un essaim d'abeilles... Demandez aux enfants s'ils ont déjà vécu ces expériences ?

5/ Le Petit Oiseau est curieux du monde qui l'entoure, si vous le pouvez, rendez vous en forêt et captez tous les éléments que vous pourriez rapporter dans une histoire.

6/ Les abeilles font partie de la famille des insectes. Elles ont un rôle essentiel dans la pollinisation des fleurs et des fruits. Elles ont pour particularité de produire du miel récolté dans des ruches par un.e apiculteur.ice. Allez observer les abeilles chez un apiculteur et constatez le travail de pollinisation qu'elles mènent.

Rédaction : Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet : www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Marine Cam
— Association Côte Ouest —
16 rue de l'Harteloire- BP 31247 - Brest Cedex 1
02 98 44 77 22 www.filmcourt.fr

Conception graphique : M^{onsieur} Florent Richard. Crédits photographiques : DR.



— CAHIER PÉDAGOGIQUE —
POUR LES BAMBINS / DES 2 ANS

DER KLEINE VOGEL UND DIE BIENEN (LE PETIT OISEAU ET LES ABEILLES)

ANIMATION, 4MIN30, SUISSE, 2020
de *Lena Von Döhren*

Un petit oiseau qui ne peut pas encore voler, explore sa forêt et rencontre de nouveaux amis. Il est néanmoins toujours suivi par un renard affamé et maladroit.

L'univers de Lena Dörhen est tout en mignonnerie et finesse. Le Petit Oiseau fait partie d'une succession de petits films racontant l'histoire de ce petit merle noir dans des scènes de la vie quotidienne, au rythme des quatre saisons, à chaque fois poursuivi par un renard facétieux. Son style de dessin est reconnaissable grâce à ses formes géométriques et ses couleurs vives. Dans ce film sans dialogues, les rebondissements et situations sont illustrées par les sensations et émotions du petit merle. Chaque film débute ainsi par le petit oiseau qui s'occupe de sa branche, et arrose ses feuilles, annonçant à chaque fois une nouvelle histoire. Ce 4^e épisode met à l'honneur l'été et ses abeilles.

La nature et l'émerveillement

En haut sur sa branche, le petit oiseau profite des feuilles de son érable, qui une fois arrosées deviennent des fleurs que vient butiner une abeille. L'insecte est vivant et libre, afin de retranscrire son bourdonnement, la réalisatrice dessine l'abeille en plein vol sous forme de gribouilli lui donnant un aspect brouillon. Elle virevolte de fleur en fleur faisant tomber les graines de pissenlit, elle s'enfonce dans une fleur qui ploie sous son poids. Ces détails renforcent un aspect réaliste de sorte que le spectateur s'implique dans cette histoire, observant, tout comme l'oiseau, son environnement. La nature est vécue comme un terrain de jeu grandeur nature, fait d'une succession d'émerveillements et de découvertes. L'oiseau à son tour essaiera de souffler sur la fleur de pissenlit, pour faire s'élever ses graines. De manière astucieuse, il utilisera les tiges dénudées de ses graines pour se créer des bâtons de percussions et jouer contre des nivéoles d'été, en forme de clochettes. Léger et curieux, l'oiseau traversera plus loin la

rivière, salué par un poisson qui saute hors de l'eau. Il finira par sympathiser avec les abeilles et les régaler de fleurs.

Le renard

Le renard est le « méchant » de l'histoire, il s'immiscera sournoisement en pointant son nez pointu de derrière un arbre. Le canidé suit à chaque étape le petit oiseau, parfois même de trop près, puisqu'il va se faire taper par inadvertance sur le nez ; un gag qui revient dans chaque petit film où le perturbateur qui se croit malin se fait mal. Contrairement au petit oiseau qui traverse joyeusement la rivière, il va s'enfoncer dans l'eau et se faire mordre la queue par un poisson. Le renard se retrouvera pris au piège avec l'abeille qui s'introduit dans son oreille et le fait voler, se transformant en gribouilli-bourdonnement d'abeilles, ponctué d'arrêts sur images qui amènent forcément à rire. Une fois sorti, le renard croit pouvoir attraper l'oiseau mais patatra il se fera une nouvelle fois avoir car la ruche lui tombera dessus.

L'INTENTION DU FILM PAR LENA VON DÖHREN

« Le petit oiseau a été créé par une combinaison de techniques. Je peins les décors avec de la peinture à l'eau, puis je les scanne. Ensuite je les travaille sur un ordinateur. Le Petit Oiseau et ses amis sont dessinés par des formes géométriques animées image par image. Pour finir la composition, l'animation et les décors sont assemblés.

Dans mes films d'animation, j'essaie de faire vivre une expérience et de capter le point de vue des jeunes spectateurs en le traduisant dans des images animées compréhensibles pour tous. La série raconte comme c'est excitant de se faire de nouveaux amis,



comme cela peut être bien de se battre pour une amitié. Le dernier sujet mais pas des moindres : comment agir ensemble amène à la réussite. La figure emblématique est le Petit Oiseau en haut de son arbre. Heureux, sans préjugé, et curieux du monde qui l'entoure, il doit faire face à des aventures et son insouciance lui fait vivre des situations surprenantes. Il est amené à se confronter aux malicieux et fougueux renard. Le renard est toujours à l'affût d'une bonne occasion pour attraper le Petit Oiseau - avec plus ou moins de succès.

Dans chaque épisode de ma série, le Petit Oiseau se fait de nouvelles relations. Abeille, écureuil ou chenille - le Petit Oiseau a l'esprit ouvert et est intéressé par tous les habitants de la forêt et leurs actions. Au cours de l'histoire il devient évident qu'il y a toujours de l'amour mutuel. À la fin cependant, les animaux s'allient pour réussir à

piéger le renard. »

LA BIO DE L'AUTEURE

Lena Von Döhren est née et a grandi à Berlin avec 3 frères plus âgés. Après un tour du monde de deux ans, elle étudie la communication audiovisuelle à la Rietveld Academy à Amsterdam. Elle obtient son master en animation à la Lucerne University of Arts. Lena travaille maintenant comme réalisatrice, animatrice et illustratrice.

PISTES PÉDAGOGIQUES

1/ Regardez les images du making-oeuf, un concentré de minutie, afin de mieux comprendre le travail de réalisation d'Alexandre Dubosc. <http://www.alexandre-dubosc.com/web3/freequences-making-oeuf/#1>

2/ Ce film vous aura donné l'eau à la bouche ? À votre tour et dans la mesure du possible, recréez un gâteau animé en chocolat.

3/ *Freequences* utilise le procédé du zootrope : essayez de vous en procurer un et testez l'animation des images à travers la création de bandes de dessins.

4/ Découvrez les autres œuvres d'Alexandre Dubosc et exprimez ce que vous ressentez à les regarder.

POUR ALLER PLUS LOIN

Regardez d'autres clips jouant avec la musique comme celui de Michel Gondry « On The Hardest Button To Button » pour les White Stripes.



— CAHIER PÉDAGOGIQUE —
POUR LES BAMBINS / DES 2 ANS

FREEQUENCES

ANIMATION EXPÉRIMENTALE , 2MIN15, FRANCE, 2019
de Alexandre Dubosc

« Court-mandise » optico-auriculaire : sculpture « gâteau » ou « caketrop » tournée en prise de vue réelles sur le thème du son.

.....
Rédaction : Mireille Le Ruyet.

Les cahiers pédagogiques ainsi que de la documentation sur les films sont téléchargeables dans la rubrique Jeune Public du site internet : www.filmcourt.fr



Anne Flageul / Marine Cam
— Association Côte Ouest —
16 rue de l'Harteloire- BP 31247 - Brest Cedex 1
02 98 44 77 22 www.filmcourt.fr

L'univers d'Alexandre Dubosc est unique en son genre, fabriquant de la gourmandise pour les yeux mais aussi pour les oreilles. Toute l'essence du cinéma et de l'image animée, via la technique de la stop motion, se concentre dans ses créations à la fois plastiques et purement cinématographiques. On y découvrira un zootrope chocolaté mis en scène sur un sound design de MuLab, un séquenceur MIDI et audio pour créer de la musique électronique. Le résultat : une vision envoûtante et expérimentale dans laquelle le son et l'image se répondent.

Tout pour la musique

Frequencies est la dernière création d'un ensemble de vidéos mettant à l'honneur la musique. La mise en image du son crée ainsi une jouissance visuelle et auditive. Il joue avec la nourriture et avec notre gourmandise dans des films mystérieux et hypnotiques. La caméra se déplace dans un travelling descendant le long du gâteau qui tourne, happant notre curiosité, dévoilant des détails, des ronds, des traits. Puis la musique se fait entendre quand les formes deviennent plus concrètes (les touches de piano, notes de musique) avant de nous faire découvrir la création dans son ensemble.

Contrairement à ce qu'il paraît, il n'y a pas de chocolat dans cette sculpture : c'est un assemblage de plusieurs matériaux (bois, pâte à modeler) qui constitue cette fantaisie alimentaire.

Le zootrope

Le zootrope est un jouet optique qui a été créé avant l'invention du cinéma par Émile Reynaud en 1876. Il permet de créer une

image animée grâce à la multiplication des images mises en mouvement. Ce jouet fonctionne avec un cylindre posé sur un socle dans lequel on insère une bande avec une succession de dessins découpant une action. Ensuite, à travers des fentes, on peut regarder l'image s'animer quand le cylindre est mis en mouvement. Cette animation fonctionne grâce à la persistance rétinienne qui permet de garder en mémoire l'image précédente. Par ailleurs, Émile Reynaud a été le premier à réaliser des projections de dessins animés en public dans une salle obscure.

Le son en image

Le film débute par le son d'un diapason (qui donne la note « la » pour guider le musicien) puis le diapason en chocolat apparaît, il tourne et s'ensuivent des bruits, des sons qui crépitent et claquent. Le rythme et la mélodie de la musique électronique se lient ensuite à l'image du gâteau, les deux mouvements s'accordent parfaitement et harmonieusement. On retrouve par détails et en images les symboles et signes de la musique découpés en différentes figures et formes sur le gâteau : touches de piano, ondes oscillatoires, notes de musique, fréquence musicale et aussi le tempo par des points sautillant en rythme et tombant au moment donné sur les notes.

Alexandre Dubosc aime jouer aussi avec les mots, et le titre *Frequencies* est une déformation du mot fréquence (le nombre de phénomènes qui se reproduisent sur une unité de temps) utilisé notamment dans le milieu sonore et musical, auquel il ajoute un « e » pour créer le « free » : le mot devient libre.



SES FILMS VUS PAR ALEXANDRE DUBOSC

« C'est justement la proximité des aliments avec les gens qui m'intéresse comme élément de communication photographique et animée. Je touche ainsi à des choses qui sont de l'ordre de l'intime d'un point de vue symbolique, mais aussi du domaine de la séduction instinctive (l'envie de manger) (...) Tout me plaît en stop motion. Pour moi c'est une technique très « humaine » justement par son « imperfection », et quand je la pratique je me sens vraiment un « artisan » en prise directe avec ce que je tente de faire passer. J'ai le même rapport au stop motion qu'à la photographie : ma réelle « fascination » pour l'image, mon regard curieux sur l'image. »

Extrait de l'interview d'Alexandre Dubosc par Roberto Ceriani pour le site image-par-image.com

LA BIO DE L'AUTEUR

Alexandre Dubosc travaille à Paris dans plusieurs sociétés pour le cinéma et la télévision, dont le studio Mac Guff Ligne. Suite à une première réalisation *L'Amante*, mélangeant techniques numériques et traditionnelles, son désir de recherche dans la création prend alors le dessus et il s'affirme aujourd'hui comme auteur-expérimentateur sur différents médiums : image fixe ou animée, de la pâte à modeler à l'image de synthèse. Entre films et photographies, la démarche actuelle d'Alexandre Dubosc explore d'une manière inventive les limites d'une fascination « alimentaire » à travers l'image et les mots. Ludiques et gourmandes, ses créations installent un jeu entre le spectateur et les objets intimes de notre frigo que l'on croit connaître.