

- DOSSIER PEDAGOGIQUE -

CHOUETTE... UN NOUVEL AMI !

AU CINÉMA LE 28 SEPTEMBRE

6 histoires
dès 4 ans



JOLIE LUNE



LE MOINEAU ET
L'ÉPOUVANTAIL



PYRACANTHA



LA CRAVATE



CONTES QUI TIENNENT
SUR UNE LIGNE

CinéJeunes



DreamLab
Films



Suivez-nous sur [f/filmsduwhippet](https://www.facebook.com/filmsduwhippet)



SDI
Syndicat des
Distributeurs
Indépendants



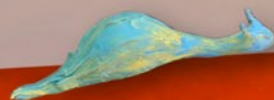
Dossier rédigé par Alexandre Leloup [CinéJeunes](#) et mis en page par Joffrey Bessoule 

INTRODUCTION



Sélection de courts-métrages autour de l'amitié, *Chouette... un nouvel ami* offre un panel cohérent et hétérogène de propositions cinématographiques. Finement choisis par le distributeur, Les Films du Whippet, les 6 films font ressurgir des motifs secondaires, des fils rouges qui traversent le programme justifiant qu'un film à sketch n'est pas qu'une succession de petits films mais se pense comme un art de la compilation. Ces films abordent l'animation par différentes techniques. *Pyracantha* est fait en stop-motion (les personnages en argile sont mis en mouvement par une succession de petits mouvements photographiés). *Jolie Lune* utilise le cut-out (ou élément découpé en français, ce qui signifie que les mouvements se font par le découpage des articulations que l'on déplace petit à petit). *Les Contes qui tiennent sur une ligne* comme *Le Moineau et l'épouvantail* sont animés en 2D (technique du dessin-animé). Enfin *La Cravate*, seul film à ne pas être iranien, est réalisé en Belgique par images de synthèses (animation 3D).

Au-delà du thème central de l'amitié, tous les films ont pour personnage principal quelqu'un de trop petit pour le monde dans lequel il vit. Le girafon, le moineau, l'escargot, l'enfant surveillé par la lune et l'écureuil déambulent dans des espaces trop grands pour eux. Films à destination des plus jeunes enfants, ces choix se justifient par une volonté d'identification aux personnages. Le choix des cadres larges et la sobriété des décors permettent le plus souvent de créer du vide autour des personnages. On y trouve aussi un désir de la part des cinéastes de ne pas surcharger les plans. Il n'y a aucune fioriture dans ces films, tout ce qui se donne à voir est utile à la narration et à la compréhension. Pas de personnage figurant, pas d'ornementation superflue, la simplicité des images permet de se focaliser sur l'essentiel. De la planète vide des girafes aux quelques traits qui esquissent un décor dans *Les Contes qui tiennent sur une ligne* en passant par la nature vide de *Pyracantha* et de *Le Moineau et l'Épouvantail*, les mondes des personnages ne contiennent que le strict minimum. Cette sobriété permet aussi subtilement de créer un écho entre les sentiments des personnages et le vide autour. En effet, la solitude ressentie par les personnages résonne plus facilement dans ces lieux déserts. À ce titre, l'utilisation dans tous les films du temps météorologique comme miroir des sentiments est symptomatique. La pluie ou la tempête de neige surviennent lorsque les petits personnages sont tristes et désespérés ; à l'inverse le beau temps marque le retour de la joie. Dans *Jolie Lune* et dans *Contes qui tiennent sur une ligne : chapitre 1*, l'élément perturbateur, le mal, est directement lié au temps. L'arrivée de l'automne qui fait tomber les feuilles et fait revenir le froid d'un côté ; la pluie qui détériore la fleur de l'autre. Les autres films, contiennent une figure du mal symbolique. C'est un nuage gris (encore la référence au temps) qui sépare le girafon de son père, un monstre gris polymorphe qui attaque les escargots et un corbeau (symbole de la mort) qui pourchasse le moineau. En passant parfois par l'abstraction, les films misent sur une expérience sensorielle et sur l'intelligence des jeunes spectateurs. Sans parole, les courts-métrages ne souhaitent ni souligner les effets ni être trop explicatif. Les enfants sont invités à faire le lien entre les actions à partir des images, des sons et des émotions.



CHOUETTE... UN NOUVEL AMI !

- SOMMAIRE -



Le Moineau et L'Épouvantail...P.4-7



La Cravate...P.8-11



Jolie Lune...P.12-16



Contes qui tiennent
sur une ligne...P.17-20



Pyracantha...P.21-26



Jouer avec tous les films...P.27-29

CORRECTIONS.....P.30



Le Moineau et l'Épouvantail



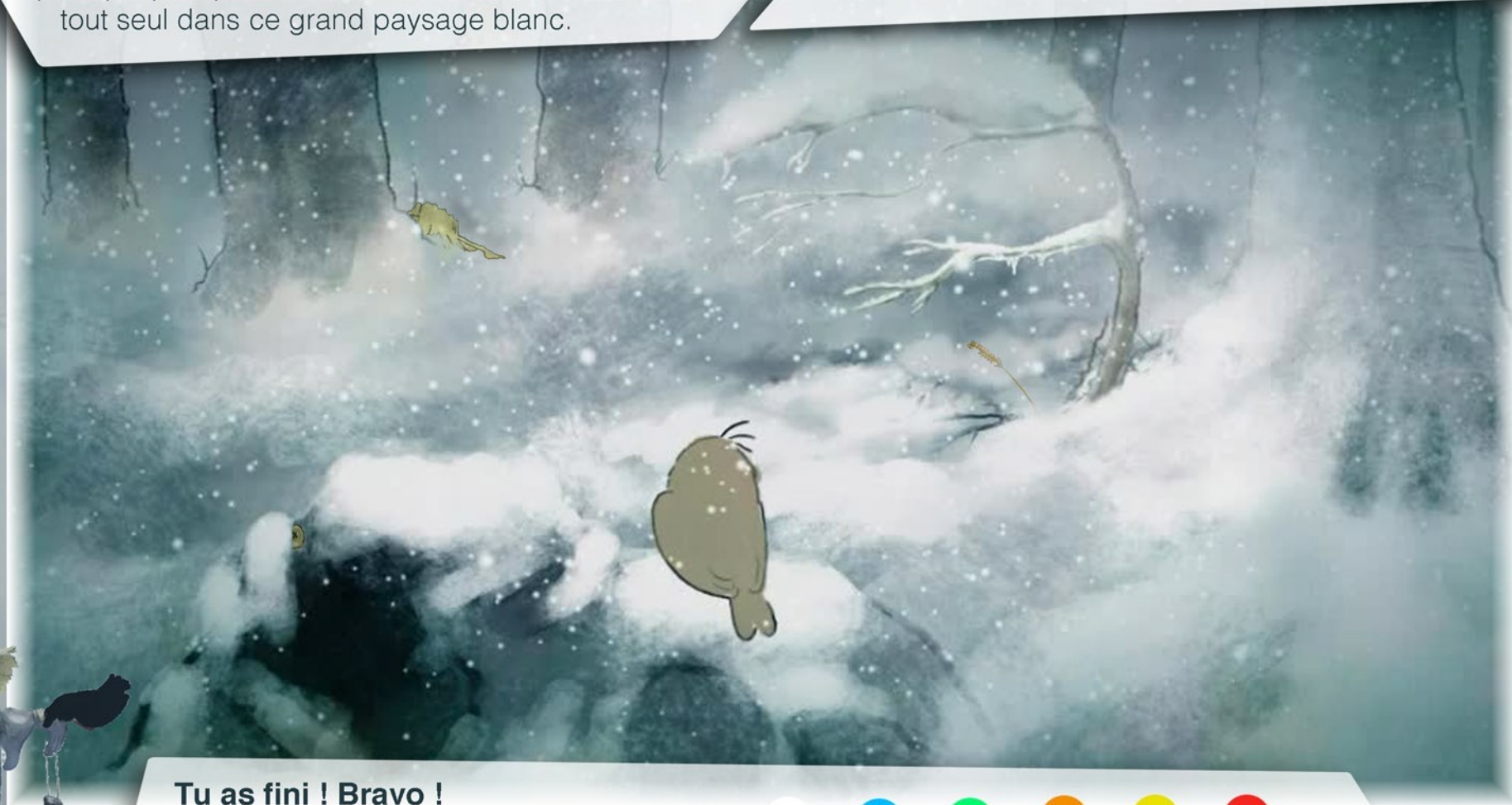
AIDE L'OISEAU !

AS-TU COMPRIS ?

Le film se passe en hiver. Comme la neige recouvre tout, il est difficile pour le moineau de trouver à manger. Il n'y a presque plus personne dehors, l'oiseau se retrouve tout seul dans ce grand paysage blanc.

A TOI DE JOUER !

Aide l'oiseau à trouver dans la neige les éléments suivants : (un épi de blé, un bouton de l'épouvantail, le chapeau de paille). Entoure-les avec un feutre.



Tu as fini ! Bravo !

Quelle est la couleur des trois objets ?





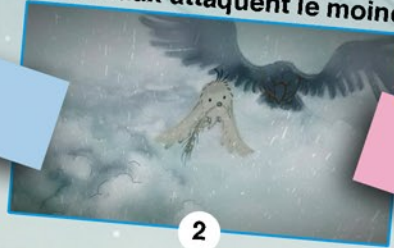
Le Moineau et l'Épouvantail

LA NEIGE

OBSERVE-BIEN ! Voici des images du début du film.



Des corbeaux attaquent le moineau.



A TOI DE JOUER !

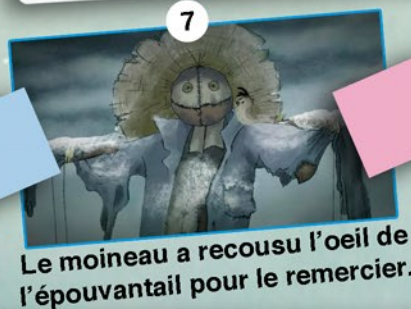
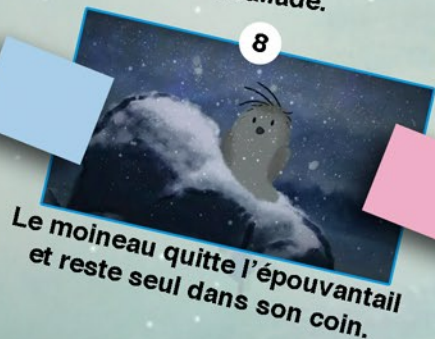
Pour remplir la première case, regarde l'oiseau !

Le moineau est-il joyeux 😊 ou triste ☹️ ?

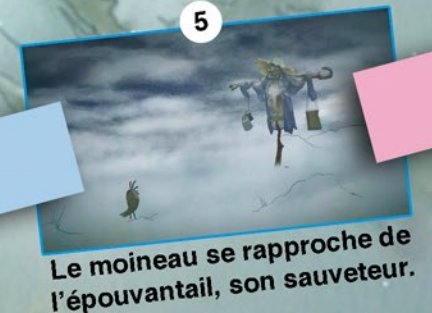
Dessine dans la case le bon visage.

Pour remplir la deuxième case, regarde le temps !

Dessine un flocon s'il neige ❄️ ou un nuage ☁️ si la neige ne tombe plus.



Le moineau récupère l'épi de blé et mange.



Tu as fini ! Bravo ! As-tu constaté que la neige tombe lorsque le moineau est triste et qu'elle s'arrête lorsque l'oiseau est content ? C'est le réalisateur qui a pensé à cela !

Le Moineau et l'Épouvantail



AIDE L'ÉPOUVANTAIL

OBSERVE-BIEN !

Voici différentes images de l'épouvantail. Même si son visage ne bouge pas, on a l'impression qu'il est parfois triste, joyeux, effrayant... C'est parce qu'on ne le voit jamais du même endroit. On dit qu'il est vu sous différents angles.



A TOI DE JOUER !

Dessine et colorie l'autre côté du visage de l'épouvantail pour qu'il retrouve le sourire..



A TOI DE JOUER !

Note dans la case située sous chaque image la lettre correspondant à la bonne phrase.

- A** - Le visage de l'épouvantail est vu de près. Les corbeaux arrivent, le moineau panique et l'épouvantail a peur.
- B** - L'épouvantail est vu du dessous. Comme il est dans l'obscurité, on ne voit pas son visage. Il fait peur.
- C** - Le visage est vu de près. Il a perdu un œil et son chapeau. Les fils ressortent. Sous l'œil qui reste, un petit fil fait comme une larme, l'épouvantail est triste et blessé.
- D** - Le visage est vu de près et du dessous. Il fait un grand sourire car il veut bien que l'oiseau dorme dans sa poche.
- E** - L'épouvantail est vu d'assez près, jusqu'à la taille. Comme le blé a repoussé, on ne voit plus qu'il est accroché. On dirait même qu'il se promène tranquillement dans le champ. Son ventre n'a jamais été aussi gros.
- F** - L'épouvantail est vu de face. On dirait que ses yeux louchent un peu. Il fait un petit sourire de timidité car le moineau vient de se poser sur lui.



Le Moineau et l'Épouvantail



Le film s'ouvre sur un vaste paysage. La neige recouvre le sol et le ciel est encore chargé de flocons qui ne demandent qu'à tomber. Tout est blanc, froid et immobile ! La vie a déserté les lieux. Même une petite maison se démarque difficilement des branches mortes. Elle n'est reconnaissable que par ses quelques contours bleus. Le décor désertique et glacial pose à la fois le cadre du récit – et les difficultés liées à l'hiver – mais il permet aussi de refléter subtilement l'état intérieur du moineau : seul et triste. Ce contexte est également confirmé par le son : le vent souffle et un piano joue lentement des notes froides qui résonnent. Le vide et le froid sont autant visuels que sonores, autant à l'extérieur qu'au cœur du moineau.

Malgré tout, le moineau ne se laisse pas abattre et part à la recherche de nourriture. Musicalement, ce sont les instruments à vent (flûte et piccolo) qui soulignent le tempérament courageux de l'oiseau. Récompensé, il trouve un épi de blé. Mini aiguillette jaune sur un manteau blanc ; la nourriture est une micro présence de couleur chaude au royaume des couleurs froides. Tout au long du film, les quelques réconforts ont la particularité d'avoir des petites touches de couleurs chaudes. L'épouvantail a ainsi un chapeau de paille et ses yeux sont également jaunes. Les piteux boutons réchauffent le cœur de l'oiseau puisqu'enfin un regard amical se pose sur lui ! Lorsque l'oiseau se remet en quête de nourriture après avoir dormi dans la poche de son ami, il repart, le cœur léger, sous un ciel rose et orangé.

A l'inverse, les dangers et les peines du moineau s'accompagnent d'une recrudescence de neige. Les flocons se mettent à tomber juste avant l'attaque des corbeaux, ils s'interrompent après le sauvetage de l'épouvantail et reprennent de plus belle lorsque l'oiseau se retrouve de nouveau seul. Lorsqu'il se rapproche de l'épouvantail pour recoudre le bouton : fin de la précipitation... il y a une vraie correspondance entre l'état du ciel et celui du petit oiseau. Cette mécanique est aussi à l'œuvre avec la musique. Le piano mélancolique revenant à chaque période difficile de l'oiseau.

D'abord vu en contre-plongée, complètement sombre, l'épouvantail a quelque chose d'effrayant, ce que la mise en scène souligne par un rapide travelling avant et un coup de tonnerre ! Les bras en croix, les vêtements en lambeaux, le visage et les tissus décharnés laissent apparaître des longues coutures semblables à des grandes cicatrices. Tout semble refléter la mort chez l'épouvantail ce que les bruits de chaînes métalliques que font les pots ne contredisent pas. « Il augmentait, rien que parce qu'il était là, le deuil de la tempête et le calme des astres » disait Victor Hugo à propos d'un pendu, immobile en plein hiver, dans *L'Homme qui Rit*. Cette description s'applique parfaitement à l'épouvantail, ce « quelque chose d'errant autour de quelque chose d'enchaîné », qui apporte au morbide un surplus de solitude et de glaciation.

Pour autant, cette figure de la mort n'effraie pas le petit moineau qui recoud le bouton pour redonner un regard et une dignité à cette statue qui semble même retrouver le sourire. Le piano se met à jouer une mélodie rapide : la solitude est trompée. Après plusieurs hésitations, l'oiseau se dirige vers l'épouvantail et s'abrite dans la poche gauche. Remuant à l'intérieur, le cœur de ce semblant de cadavre se remet à battre. Le moineau a besoin d'un ami pour supporter une période difficile faite de solitude, métaphorisée par l'hiver. Il va alors s'en créer un, l'animer, le faire (re)vivre, lui donner un regard, un honneur et des sentiments. L'épouvantail semble sourire, paraît autoriser le moineau à vivre dans sa poche. L'oiseau et les spectateurs lisent ces sentiments-là sur son visage ! Pourtant, son apparence reste toujours la même. Mais la volonté de voir le lien entre le moineau et l'épouvantail se tisser est si forte que les yeux interprètent des sentiments sur cette figure immobile. La façon dont l'épouvantail est cadré accentue cette force de persuasion des images. L'été revenu, les moineaux sont de retour et le petit oiseau quitte l'épouvantail pour retrouver les siens. Cet ami de fortune, imaginaire, aura été utile durant cette période de glaciale solitude.

La présence de la louve et de ses petits crée un écho avec la relation entre le moineau et l'épouvantail. Sauvée par le moineau qui comprend qu'elle a des petits à protéger, la louve part en lançant un regard reconnaissant. Plus tard, la louve rendra la pareille en sauvant l'épouvantail de l'attaque des corbeaux. Sauver le parent pour protéger le petit. L'épouvantail, qui est un refuge pour l'oiseau, devient alors l'équivalent d'un parent. La différence de taille entre les deux amis permet ce rapprochement subtilement symbolisé.

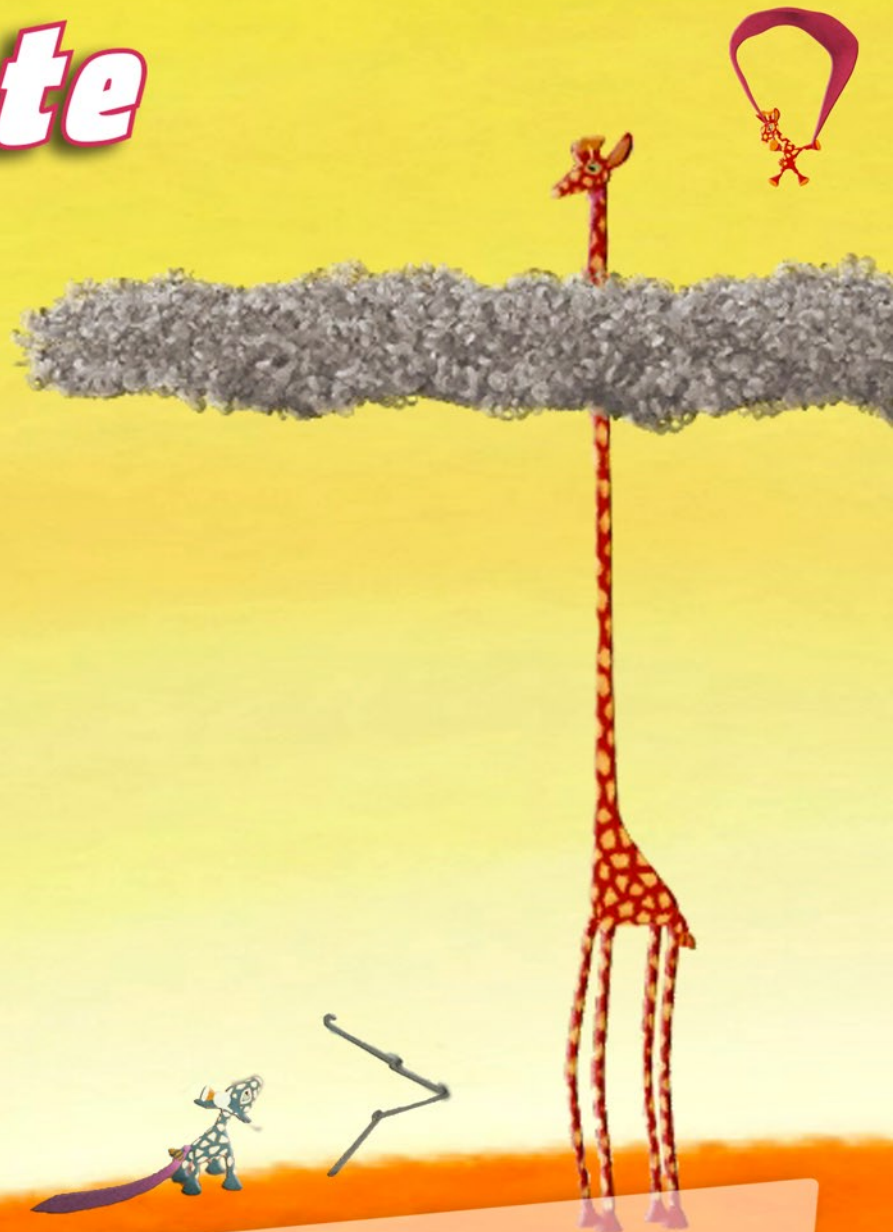


La Cravate

AIDE LE GIRAFON À RETROUVER LA GRANDE GIRAFE

A TOI DE JOUER !

Observe bien les jambes des girafes. Quand tu auras retrouvé celles de l'ami du girafon, relie-les au girafon en dessinant une cravate.



A TOI DE JOUER !

Dans le deuxième jeu, il faut que tu continues de dessiner l'échelle.

La Cravate



RECONNAITRE LES VRAIS OBJETS

A TOI DE JOUER !

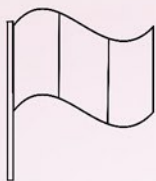
Pour retrouver son ami, le girafon imagine plusieurs utilisations de la cravate.

Celle-ci ressemble à plusieurs vrais objets. Mais sauras-tu les reconnaître les vrais objets ?

Relie la cravate aux dessins d'objets correspondant. Une fois terminé, tu peux colorier aussi les dessins blancs.



NOEUD PAPILLON



DRAPEAU



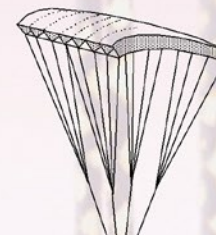
TENTE



BALANÇOIRE



CORDE



PARACHUTE



CERF-VOLANT



La Cravate

COULEURS ET TEMPS METEOROLOGIQUE

LE SAIS-TU ?

Il existe des couleurs qui donnent l'impression qu'il fait froid et des couleurs qui donnent l'impression qu'il fait chaud. Par exemple, le bleu et le blanc sont des couleurs froides (ce sont les couleurs de la neige et de la glace). Le rouge, l'orange et le jaune sont des couleurs chaudes (ce sont les couleurs du soleil et du feu).

OBSERVE-BIEN

Dans le film, lorsque le girafon est triste, les images ont des couleurs de plus en plus froides (Images 1 à 4). A la fin, quand le girafon retrouve son ami, il est de plus en plus content : les couleurs redeviennent chaudes (images 5 à 7).



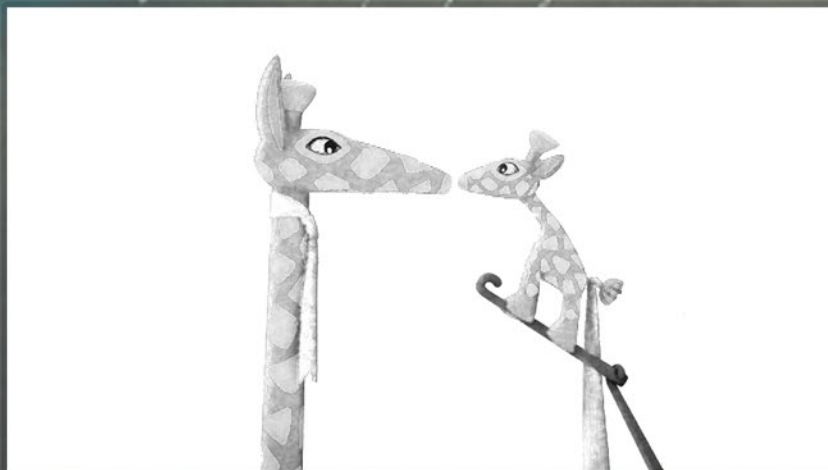
I



A TOI DE JOUER ! Colorie les deux dessins !

Dans le premier, le girafon doit être joyeux. Pour cela, il faut que les couleurs du ciel, de la terre et du girafon soient chaudes et qu'il fasse beau, comme dans le film !

Dans le second, le girafon doit être triste. Maintenant, tu dois choisir des couleurs froides et tristes. Comme dans le dessin-animé, il ne faut pas non plus qu'il y ait du beau temps.



La Cravate

A partir d'un principe simple : une différence de taille disproportionnée entre un petit girafon et une gigantesque girafe, le film déploie des idées de mise en scène simples, épurées et symboliques.

Le film part d'emblée sur l'idée de l'isolement. Un girafon est perdu au milieu du troupeau de girafes et recherche une immense girafe qui est à l'écart du groupe. Ces deux amis qui se recherchent sont formellement en marge. Hormis par la taille, trop petit ou trop grand par rapport au troupeau, l'opposition s'affiche sur la couleur de la peau et des tâches qui sont les exacts inverses du reste du groupe. Ils sont isolés car différents ! Ensemble, ils se servent de leur différence pour s'amuser : les pas lourds de la girafe créent une musique et sa grande taille permet au girafon de se balancer comme sur une balançoire. La cravate sert à la fois de corde pour rapprocher les amis en même temps que symbole du lien.

Lorsqu'un gros nuage gris apparaît, la cravate se déchire et c'est le lien tout entier qui est rompu ! Le girafon va alors faire preuve d'ingéniosité pour se retrouver à hauteur du visage de son ami. La cravate est utilisée comme drapeau, cerf-volant ou toile de tente. Mais elle s'amenuise au fil des échecs : l'espoir de renouer le lien est de plus en plus frêle. Devenue trop petite, la cravate ne peut plus servir et pour qu'elle ne disparaisse pas totalement, le girafon l'accroche à sa queue. Mais seul, avec une telle différence de taille, chasser le nuage au moyen de cet impuissant ventilateur est impossible. Les retrouvailles ne sont alors possibles qu'à l'aide d'un groupe de girafes. Ces dernières arrachent les branches situées en hauteur et les donnent au girafon qui peut ainsi se construire une échelle et rejoindre son ami. C'est par l'aide d'un tiers que le lien est de nouveau possible. La cravate, usée, est remplacée par cette échelle. Alambiquée, en forme de zigzag, elle s'oppose formellement à la cravate linéaire. Mais ce fil se révèle plus efficace. Le troupeau uniforme cesse de ruminer les feuilles dans son coin et se met à aider le girafon. Les girafes s'unissent, se transmettent les branches, travaillent à la chaîne pour mettre au point cette drôle d'échelle. L'unité, l'empathie et l'entraide permettent la construction d'un projet démesuré, collectif dont le but est littéralement de (re)créer du lien.

Au fil des échecs pour retrouver son ami, le girafon sombre progressivement dans la peur et le désespoir. Cette amplification mentale se retrouve au niveau des couleurs sur sa peau qui bleuissent puis noircissent. Le ciel, le sol et même les girafes passent des couleurs chaudes aux couleurs froides (jaune – violet – bleu – noir). La météo retranscrit aussi ces correspondances avec les sentiments du personnage. Les jeux entre les amis se déroulent sous un beau soleil : la chaleur est autant dans les cœurs qu'à l'extérieur. Ce qui va littéralement couper la cravate (donc le lien) n'est autre qu'un nuage gris. Visuellement, c'est une ligne qui crée une séparation ; symboliquement c'est une perturbation. Toutefois, le nuage reste une étape intermédiaire entre la joie et le désespoir, entre le beau temps et la tempête. Le girafon conserve encore l'espoir de retrouver son ami. Naturellement les échecs du girafon créent chez lui des sentiments de colère, de tristesse, de peur : le nuage s'épaissit, le ciel s'assombrit et l'orage gronde. A contrario, la remontée du girafon vers le visage de la grande girafe joue l'évolution des couleurs et du temps météorologique en sens inverse. La planète redevenant jaune et chaude lors des retrouvailles.

A la fin du film, l'immense girafe et le petit gardent chacun un petit morceau de ce qui reste de la cravate : un nœud papillon pour le girafon ; une cravate à taille classique pour le grand. Le petit quitte sa planète et se retrouve dans la galaxie d'où il en observe d'autres sur orbite, toujours habitées par des girafes. Blanches, bleues, violettes ou jaunes, les autres planètes absorbent aussi les sentiments des occupants. Doucement, le girafon semble se diriger vers ces astres pour, à son tour, leur venir en aide afin que la chaleur revienne sur le sol, dans le ciel et dans les cœurs ! Cette fin reste ouverte et permet d'imaginer un retournement : et si le girafon qui, dès le début du film est à la recherche de la grande girafe, n'avait pas déjà pour mission de régler les problèmes sur les planètes ? Il s'en va en laissant la grande girafe intégrée au reste du troupeau, puisqu'ils dansent tous ensemble à la fin. Cet ange repart vers une nouvelle planète, vers un nouveau conflit à régler. D'autant que les planètes aux couleurs froides dévoilent soit une différence de taille soit une girafe épuisée lorsque à l'inverse les planètes aux couleurs chaudes montrent une parfaite harmonie entre toutes les girafes....



Jolie Lune

LE VISAGE DE LA LUNE

AS-TU COMPRIS ?

Dans le film, la lune observe les enfants. S'ils sont sages, accompagnés et joyeux, elle fait un grand sourire. Par contre, la lune est triste si les enfants ont un chagrin ou s'ils ne profitent pas des belles choses.

A TOI DE JOUER !

Dessine-la bouche de la lune. La bouche vers le haut si elle est contente ou la bouche vers le bas si elle est triste. Pour cela, il faut que tu regardes bien ce que font les enfants.



Un enfant est malade.



Un garçon regarde le ciel.



Une fille joue avec son cerf-volant.



Un garçon joue à cache-cache.



Des enfant discutent.



Une fille fait sagement ses devoirs.



Un bébé est bercé par sa maman.



Des enfants regardent la lune à la télévision alors que la vraie est dehors.



Une maman raconte une histoire à son enfant.



Un garçon est perdu.



Un enfant est guéri.

AS-TU COMPRIS ?

La lune et le petit garçon deviennent amis. L'amitié est très importante dans le film. D'ailleurs, à part la lune et le petit garçon, nous voyons souvent d'autres petits groupes d'amis.

A TOI DE JOUER !

Observe bien les images du film.

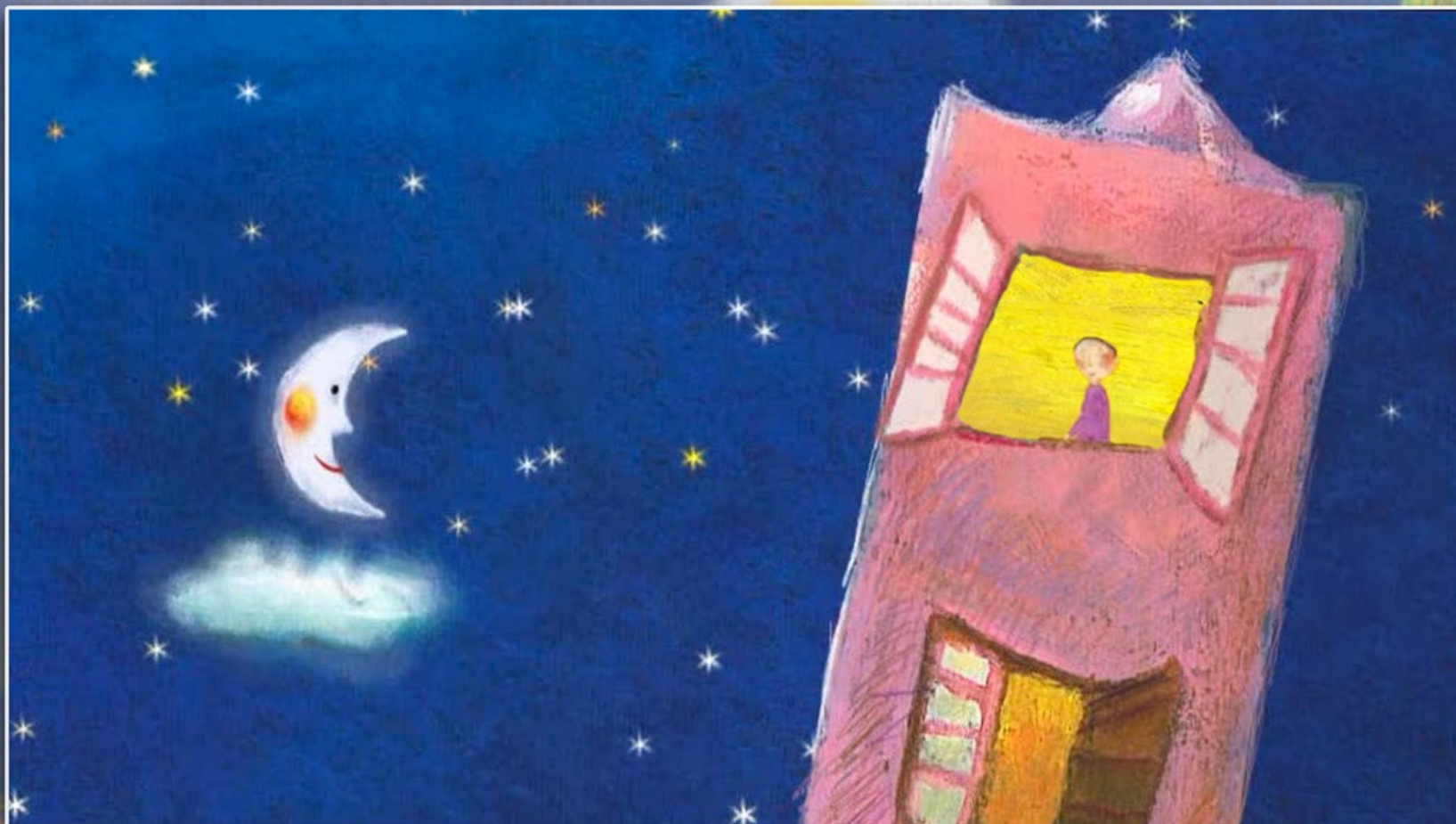
Entoure les groupes d'amis que tu vois (arbres, animaux, objets) qui vont par deux ou trois.





A TOI DE JOUER !

Aide la lune et le petit garçon à jouer à cache-cache.
Pour cela, découpe les images ci-dessous et colle-les pour cacher les amis.



NUAGE



DRAPS

RIDEAU



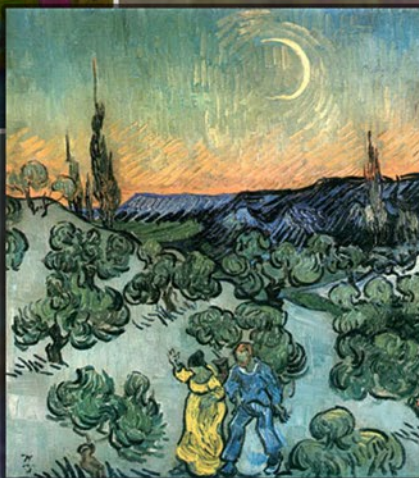
CERF-VOLANT

LE SAIS-TU ?

Lorsque nous dessinons, nous ne sommes pas obligés de faire comme dans la vraie vie. On peut imaginer et transformer tout ce que l'on veut. La réalisatrice de *Jolie Lune* qui s'appelle Nazanin Sobhan Sarbandi, a voulu dessiner des immeubles penchés et courbés. Jamais, les vrais immeubles ne sont comme cela. Ce n'est pas grave car ce qui est important, c'est que ce soit beau ! D'ailleurs, ces dessins ressemblent parfois à des tableaux très connus peints par Vincent Van Gogh. Lui non plus ne peignait pas exactement comme dans la vraie vie.

OBSERVE-BIEN !

A côté des images du film, il y a trois tableaux de Vincent Van Gogh. Tu peux t'amuser à trouver les ressemblances entre les images. Pour les images à gauche, regarde bien les couleurs du ciel, la lune, la forme des arbres et des bâtiments, les collines. Pour les images à droite, fais attention aux différents jaunes, au soleil, aux collines, aux traces de pinceau sur les herbes et dans le champ de blé.



Jolie Lune

Surplombant la ville, la lune est dans la position idéale pour veiller avec bienveillance sur les enfants. A la manière d'un clown blanc ou d'un Pierrot de Comedia dell'arte, les émotions de la lune s'affichent sur un visage très expressif. Elle arbore un grand sourire si les enfants sont heureux et se comportent sagement ou fait la moue si les enfants sont tristes et délaissés. Son sommeil en est alors affecté : rassurée elle dort paisiblement ; inquiète la lune s'endort tristement et la nuit se couvre d'un léger chagrin.

Au fil des rencontres, différents comportements enfantins sont présentés : des enfants discutent et rêvent en regardant le ciel étoilé, une petite fille joue avec son cerf-volant puis apprend sagement ses leçons, un bébé est calmé par sa mère enfin un enfant écoute une histoire racontée par sa maman. Ces spectacles ravissent la lune qui affiche un large sourire. A l'inverse, des enfants esseulés devant la TV qui préfèrent voir la lune à travers un écran plutôt que directement par la fenêtre et la maladie d'un petit garçon plongent le croissant blanc dans le trac.

Toutefois, la lune ne se contente pas d'être une simple spectatrice puisqu'elle vient en aide aux enfants en difficulté. Par un petit coup de pouce, elle parvient à faire retrouver le chemin de son immeuble à un petit garçon perdu. Puis elle joue à cache-cache avec lui. A l'image des libellules et des grenouilles qui se promènent par deux, la lune et l'enfant se lient d'amitié et forment une paire. Mais l'amitié, ce n'est pas que jouer c'est aussi s'attacher à quelqu'un, s'inquiéter pour l'ami quand il a un problème. A l'arrivée de l'automne, l'enfant tombe malade. Il est soigné par sa mère qui le borde dans son lit et ferme les volets, ce qui plonge la lune dans l'incertitude, l'inquiétude et pour la première fois la solitude qu'elle ne semblait jusque-là ne jamais avoir éprouvée. C'est maintenant elle qui a besoin d'être rassurée ! Une fois guéri, le petit garçon se cache sous les draps et invite la lune à jouer à cache-cache pour signaler son rétablissement et aussi rassurer son amie.

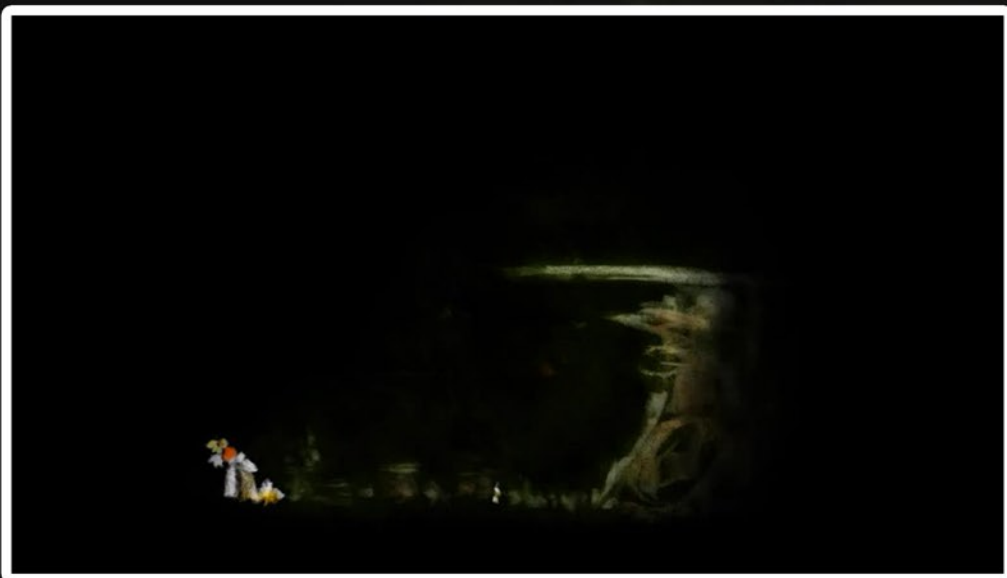
A partir du moment où l'enfant joue avec la lune, une relation amicale naît. Pour la lune, le petit garçon n'est plus « semblable à cent mille petits garçons » puisqu'ils s'approprient. Tout comme dans *Le Petit Prince*, la relation d'amitié signifie avoir « besoin l'un de l'autre » et pour l'autre « être unique au monde ». De fait, la lune ne se préoccupe plus des autres enfants, ne les observe plus. Elle ne tourne plus qu'autour de l'immeuble de son ami.

Jolie Lune peint de façon douce le lien d'affection qui peut naître entre deux êtres. Les deux amis trompent la solitude, partagent des jeux...et les soucis : un échange de joie et d'inquiétude. C'est tout l'intérêt du petit retournement à la fin du film. C'est désormais la lune qui a besoin d'être rassurée par le petit garçon. Outre le fait de montrer que venir en aide à quelqu'un permet de recevoir en retour, l'épilogue met les deux amis sur un même niveau. Les problèmes sont partagés, la lune est aussi mal que le garçon. La lune n'est plus une spectatrice surplombant la ville. Elle n'éprouve plus seulement des émotions (joie ou tristesse) à travers le comportement des enfants qu'elle observe. Désormais, ses sentiments sont directs. C'est elle qui ressent de la tristesse, de l'inquiétude. Lorsque les deux amis sont consolés, le soleil fait son apparition. Puisque le beau temps est dans les cœurs, le soleil brille à la fin.

Contes qui tiennent sur une ligne

OBSERVE-BIEN !

Les deux *Contes qui tiennent sur une ligne* ne contiennent qu'une seule image (un seul plan) par chapitre.
En regardant les deux images ci-dessous, réponds aux questions suivantes en cochant la bonne case.



A) Les images sont :

- ☐ Très colorées
- ☐ Peu colorées

B) Je vois l'écureuil et la fleur :

- ☐ De loin
- ☐ De près

C) Je reconnais un écureuil :

- ☐ Très facilement
- ☐ Assez facilement
- ☐ Difficilement

AVEZ-VOUS ENTENDU ?

Les deux films sont sans parole. Mais vous avez entendu des bruits qui vous permettent de comprendre l'histoire. Il y a la pluie qui tombe, l'écureuil qui marche sur l'eau, qui se gratte, qui souffle et qui fait des bruits de bisous.

A VOUS DE JOUER ?

Vous pouvez refaire l'histoire de l'écureuil et de la fleur simplement avec les bruits. Avec quelques accessoires ou avec le corps vous pouvez reproduire les sons.

Liste des accessoires : un parapluie, un petit arrosoir, une assiette.

Voici comment reproduire les bruits :

La pluie qui tombe :

Certains tapent le bout de l'index sur la paume de la main, d'autres tapent en même temps sur leurs cuisses et ceux qui savent peuvent claquer des doigts. Les grosses gouttes se font en claquant sa langue. Vous pouvez aussi verser lentement le contenu d'un arrosoir sur un parapluie.

L'écureuil qui marche sur l'eau :

Verser un peu d'eau dans une assiette et tapoter sur l'eau avec ses doigts pour faire les clapotis.

Les bruits de l'écureuil :

Tous les bruits de l'écureuil peuvent être fait à la bouche. Faire un bruit de bisou quand il est content. Quand il est étonné faire un bruit par succion des lèvres (comme un « tchip »), lorsqu'il souffle sur la fleur pour la redresser, souffler en pinçant les lèvres.



Maintenant à vous de refaire l'histoire

La pluie tombe sur la fleur

Bruit de pluie qui tombe + grosses gouttes



Arrivée de l'écureuil

Bruit de pluie qui tombe + grosses gouttes + clapotis



L'écureuil aperçoit la fleur et se rapproche d'elle

Bruit de pluie qui tombe + grosses gouttes + clapotis + « tchip »



L'écureuil se met à aimer la fleur

Bruit de pluie qui tombe + grosses gouttes + clapotis + « tchip » + « bisous »



L'écureuil attend sous la fleur que la pluie s'arrête

Bruit de pluie qui tombe puis qui s'arrête + quelques dernières grosses gouttes + quelques « tchip »



L'écureuil s'éloigne revient et tourne autour de la fleur

Clapotis + « tchip » + « bisous »



L'écureuil aide la fleur

Clapotis + « tchip »



L'écureuil redresse la fleur

Clapotis + « tchip » + « bisous » + « souffle »



L'écureuil dit au revoir à la fleur

Clapotis + « tchip » + « bisous » + « souffle » + grosses gouttes



Contes qui tiennent sur une ligne

Derrière la simplicité de ces deux films se cache un geste artistique exigeant et radical. En prenant le contre-pied d'une grammaire cinématographique établie et sûre d'elle, ces *Contes qui tiennent sur une ligne* proposent une autre voie. Il est d'ailleurs étonnant de constater que les propositions formelles les plus variées sur grands écrans se retrouvent fréquemment dans les films pour enfants. La recherche sur la matière (collage, dessin, pâte à modeler...), sur la narration (importance du symbolique, grande présence de l'invraisemblable...) est plus facilement à l'œuvre dans les films « jeune public » que dans ceux à destination des adultes qui, souvent, déploient des codes déjà bien installés. Les enfants n'ont pas encore vu ces images s'imposer à eux et acceptent mieux ce type d'expérimentation.

Pourtant, voir ces *Contes qui tiennent sur une ligne* comme des films à la seule destination des enfants est restrictif. En mettant l'accent sur les choix de mise en scène, une réflexion artistique exigeante et engagée se manifeste.

Le cinéaste Behzad Farahat affirme ne pas vouloir « manipuler » l'esprit des enfants. Pour cela, il construit ses Contes à rebours d'un langage cinématographique dominant. Ses films ne sont pas dans l'ajout perpétuel d'effets mais dans l'épure, la simplicité et la raréfaction. Le dispositif ne contient qu'un seul plan, aucun montage, la distance entre les spectateurs et l'action est importante ce qui crée des difficultés pour discerner clairement les personnages et leurs gestes. L'identification est alors remise en cause ! Le cadre est réduit, les décors naissent de quelques effets de couleurs et de lumières. La musique est absente, les sons très simples sont réalisés avec la bouche (souffle, bisou) ou avec de l'eau pour la pluie. La trame narrative, annoncée dans le titre, est laconique : un écureuil redresse une fleur en soufflant dessus après le passage d'une averse ; un écureuil cueille une fleur et la replante après avoir constaté qu'elle dépérissait. Il n'est jamais précisé où et quand l'action se déroule.

La réduction de ces effets permet au film de revenir à une forme originelle du cinéma et aux (jeunes) spectateurs de s'interroger sur les images.

En élaguant, le cinéaste retourne au principe du cinéma : un art de la représentation en mouvement. La distance entre l'écureuil et le spectateur est telle qu'il est difficile de l'identifier clairement. Avant d'être un – probable – écureuil, il est une somme de formes, de lignes et de couleurs en mouvement. Ses déplacements sur l'écran représentent le plus souvent le seul spectacle. Le vide autour et la limitation du cadre font ressortir les mouvements qui deviennent les enjeux principaux des histoires : la fleur qui plie va-t-elle se redresser ? La plante qui tombe va-t-elle repousser ? Le mouvement à l'intérieur du cadre crée un rythme unique, une musique visuelle dont seul le cinéma est capable. Cette importance du mouvement permet de revenir à une forme cinématographique qui ne se laisse pas dominer par les images représentatives ni par la narration. La fascination créée par des images qui bougent est suffisante ! A ce titre, la fleur qui plie et se redresse, rappelle des expérimentations du début du cinéma lorsque l'apparition de la caméra a permis de capter la germination des plantes.

Un tel dispositif ne place pas les spectateurs devant une histoire qui se déploie implacablement sous leurs yeux. Il amène ici à s'interroger sur la nature des images : De quel animal s'agit-il ? Est-ce vraiment un écureuil ? Est-ce que le point rouge c'est son nez ? Que fait-il avec la fleur ? Le fait que les images ne soient pas facilement lisibles, qu'une distance s'installe entre les spectateurs et les personnages remplace l'émotion par l'interrogation. Les incertitudes permettent aussi aux spectateurs de boucher les trous, de devoir faire de la clarté dans ces mystérieuses histoires. Le réalisateur esquisse une ligne formelle et narrative, volontairement opaque, afin que chaque spectateur puisse la compléter. L'enfant résolument actif devant les images ne se laisse pas imposer un sens ou une émotion mais devient, par son regard, un acteur du film.

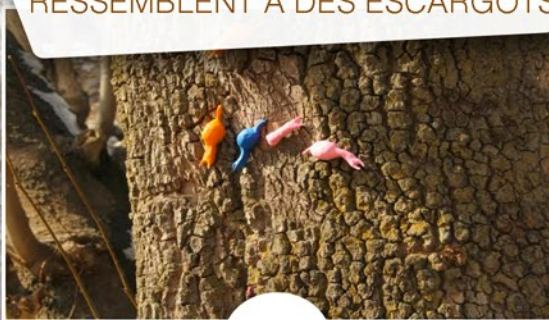
LE SAIS-TU ?

Le film a un drôle de titre Pyracantha. Que signifie le mot pyracantha ?
Colorie le cercle en rouge sous la bonne image.

L'ARBRE



LES DRÔLES ANIMAUX QUI
RESSEMBLENT À DES ESCARGOTS



LE
NOM DE LA COCCINELLE



LE MONSTRE



LES PETITES BAIES ROUGES





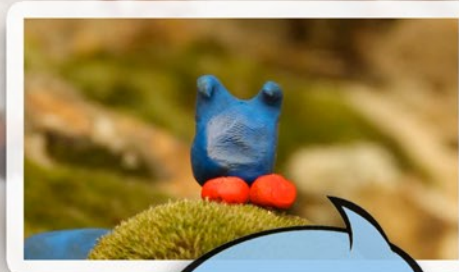
AS-TU REMARQUE ?

Le film est sans parole. Nous n'entendons jamais les personnages parler.

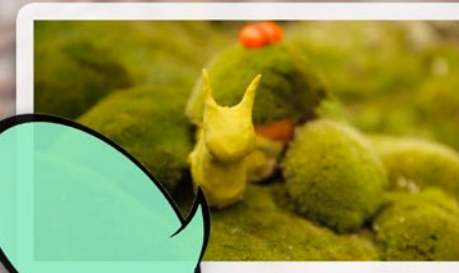
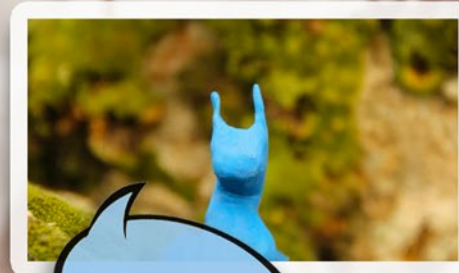
Avec un ami ou un adulte, inventez les paroles des personnages. Il y en a un qui peut commencer par faire le personnage bleu puis l'autre le vert. Après vous pouvez changer.



L'escargot bleu voit deux pyracanthas rouges sur de la mousse.



Ce n'est ni de la mousse ni deux pyracanthas mais un escargot vert !



L'escargot bleu part et revient avec de la nourriture !

Ils partent ensemble.



L'escargot bleu montre comment il fait pour disparaître.



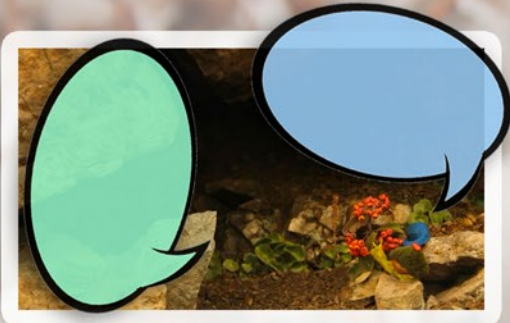
Ils passent sous une cascade !



Il y a plein de pyracanthas.
L'escargot vert est attiré par le fruit le plus rouge.



Le fruit est en fait une coccinelle.



Ils mangent des pyracanthas.



L'escargot vert voit un monstre gris apparaître.



Le monstre avale les escargots.



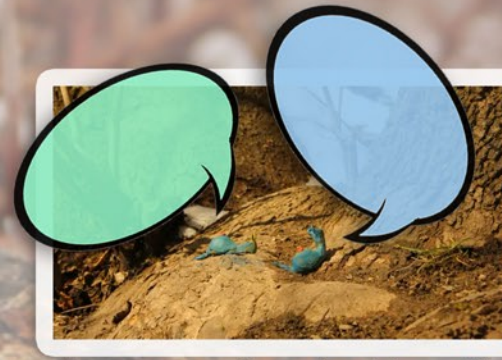
L'escargot bleu a réussi à s'échapper.



L'escargot bleu sauve le vert.



Les deux escargots sont pareils.



Les escargots arrivent jusqu'à l'arbre.



Ils suivent les autres dans l'arbre.

L'HISTOIRE DANS L'ORDRE

Pyracantha

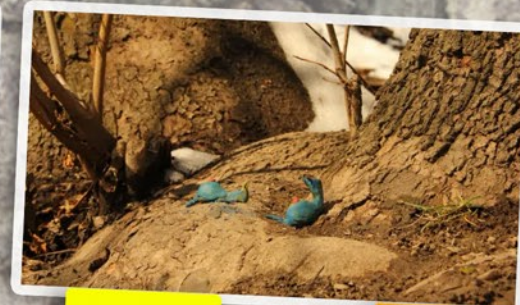
AS-TU REMARQUE ?

Quand l'escargot part seul chercher de la nourriture, il part vers la gauche.
Après avoir rencontré l'escargot vert, il retourne vers son arbre et se dirige vers la droite.

A TOI DE JOUER !

Voici quelques images du film. Essaie de les mettre dans l'ordre de l'histoire.

Pour cela, il faut bien observer le sens de l'escargot. Dessine dans la case jaune une flèche qui montre la direction. Dans la case orange, tu peux essayer de numéroté les images de 1 à 7 pour remettre l'histoire dans l'ordre.



RETROUVER LES COUPLES

Pyracantha

A TOI DE JOUER !

Par un trait, relie les escargots pour qu'ils retrouvent leur partenaire.



A TOI DE DESSINER !

Colorie deux escargots pour former une paire identique.
Tu peux soit les colorier de la même couleur, soit mélanger deux couleurs.

COLORIER DE NOUVEAUX COUPLES



Pyracantha

Au premier abord, *Pyracantha* est un film simple, structuré linéairement sur un aller / retour ayant au centre la rencontre avec l'ami et un combat contre le monstre dans chaque partie. Pourtant de nombreuses questions surgissent rapidement et contredisent la simplicité du film : S'agit-il véritablement d'escargots ? Les couleurs, l'absence de coquille, la nourriture et l'habitat dans le tronc d'un arbre permet de sérieusement en douter. Les questions de ce type pleuvent : Qui est le monstre ? Pourquoi l'escargot bleu peut se téléporter et fusionner avec le vert ? Pourquoi le vert a des pyracanthas sur le dos ? Pourquoi intituler le film du nom de cette plante si liée à l'épisode biblique du buisson ardent ? Si les questions n'appellent pas nécessairement de réponses univoques, rationnelles ou liées à une symbolique, elles attestent d'une volonté de créer une complexité.

Inséré dans un programme pour enfant, ce film a aussi concouru dans des festivals de films expérimentaux. *Pyracantha* avance selon une logique de mélange d'éléments hétérogènes, que ce soit dans la nature même des images (des personnages en argile et animés déambulent dans un vrai décor) ou dans la résolution finale (fusion entre l'escargot bleu et le vert).

Destiné à de très jeunes enfants, le film crée des stimulations visuelles semblables aux jeux d'éveil. Les plans forment une suite d'images aux enjeux simples (l'apparition, la disparition, la reconnaissance ou la confusion). La première partie du film – l'aller – est semblable à une partie de cache-cache. Peu importe de connaître les raisons des téléportations de l'escargot bleu, l'essentiel réside dans le fait qu'il puisse disparaître de l'image pour réapparaître quelques secondes plus tard, quelques centimètres plus loin. L'escargot bleu et le monstre ne cessent de disparaître sous la neige, l'eau ou derrière des pierres. Les jeunes spectateurs peuvent ainsi suivre les amusantes (et angoissantes) transformations des personnages mais aussi ressentir les joies du passage de l'invisible au visible. La rencontre avec l'escargot vert se fait par une confusion dans les images. Ce qui semblait être deux pyracanthas sur de la mousse se révèle être un personnage vert avec deux tâches rouges sur le dos. Le film enclenche dans sa phase retour sa seconde logique : celle du faux-semblant. La caméra accentue d'ailleurs ce jeu en confondant volontairement l'escargot vert à la nature. Les enfants sont désormais invités à déjouer les petits pièges des images : ce pyracantha est en fait une coccinelle ; ce rocher avec des algues n'est que l'escargot vert qui traverse un cours d'eau...

Lorsque les deux amis fusionnent, ils mélangent les couleurs, partagent les pouvoirs et la tâche rouge. Ils font littéralement la paire et peuvent rentrer dans l'arbre. Il est d'ailleurs intéressant de noter qu'hormis un couple (jaune) tous les autres arborent des couleurs qui sont des mélanges. Ils sont orange (fusion d'un rouge et d'un jaune), roses (fusion d'un rouge et d'un blanc), violets (fusion d'un rouge et d'un bleu).

JOUER AVEC TOUS LES FILMS

LES MÉCHANTS

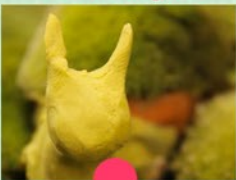
Observe bien ces trois méchants !

Colorie dans la case la couleur des méchants.

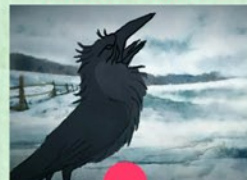


En reliant les points, complète les phrases suivantes :

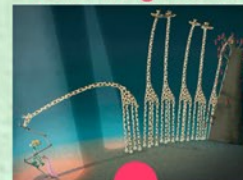
L'escargot



Le corbeau

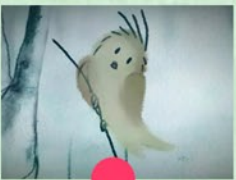


Le girafon et les voisins girafes

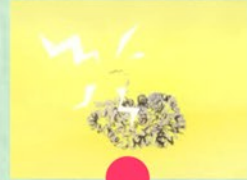


..... est embêté par
..... et se fait aider par
.....

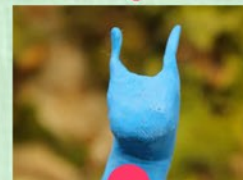
Le moineau



Le nuage



L'escargot bleu

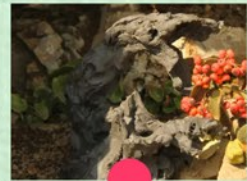


..... est embêté par
..... et se fait aider par
.....

La girafe



Le monstre



La louve



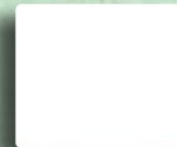
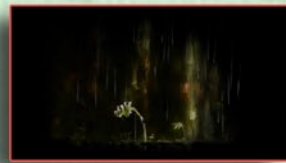
..... est embêté par
..... et se fait aider par
.....

JOUER AVEC TOUS LES FILMS

LA METEO DES SENTIMENTS

Dans les images ci-dessous les personnages sont tristes.

Dans les cases dessous, tu peux dessiner le temps qu'il fait dehors en t'aidant du modèle à côté.



LES MODÈLES



Le brouillard



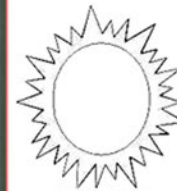
La glace



La grêle



La neige



Le soleil



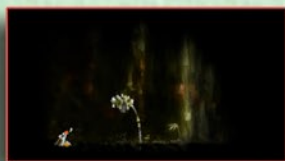
La pluie



Le vent



Le nuage



JOUER AVEC TOUS LES FILMS

DES PETITS HEROS

AS-TU OBSERVÉ ?

Les héros des films de Chouette...un nouvel ami sont petits. Le girafon, le moineau, les escargots, l'écureuil et sa fleur, les enfants vus par la lune vivent dans un monde trop grand pour eux.

Pour nous faire comprendre cela, les réalisateurs choisissent de montrer les personnages d'une certaine façon pour qu'on se rende bien compte de leur petite taille. C'est très simple : pour montrer qu'un personnage est petit, il est filmé de haut en bas. On appelle cela la **PLONGÉE** (c'est comme pour la piscine, lorsque l'on plonge c'est du haut vers le bas). A l'inverse, pour montrer que quelque chose est très grand, on filme de bas en haut. Cela s'appelle la **CONTRE-PLONGÉE**. Enfin, lorsque l'on filme un personnage ni en **PLONGÉE** ni en **CONTRE-PLONGÉE**, on dit que la caméra est à son **NIVEAU**.

A TOI DE JOUER !

Observe bien les images et dessine dans la case :

- Une flèche vers le bas, si c'est une **PLONGÉE**
- Une flèche vers le haut, si c'est une **CONTRE-PLONGÉE**
- Une flèche à l'horizontale si on est au **NIVEAU** du personnage.



Les petits escargots se promènent.



Le girafon regarde passer les grandes girafes



Le girafon ne retrouve pas son père.



La lune observe les enfants qui dorment dehors.



La lune est contente



Le moineau regarde les grands arbres.



Le moineau est seul dans cette grande nature.



L'écureuil découvre une fleur.

CORRECTIONS

Le Moineau et l'Épouvantail

P. Le bouton est sur une pierre à gauche du moineau. Le chapeau de paille est face au moineau derrière un tronc d'arbre. L'épi de blé est à droite de l'oiseau, au pied d'un arbre.

P. image 1 😊 ☁ - image 2 ☹ ❄ - image 3 😊 ☁ - image 4 ☹ ❄ - image 5 😊 ☁ - image 6 😊 ☁
image 7 😊 ☁ - image 8 ☹ ❄ - image 9 😊 ☁

P. D - B C - E F - A

La Cravate

P. Les pattes de la girafe se trouvent en dernière position.

P. Dans les images du haut en partant de la gauche, la cravate ressemble à un parachute, un nœud papillon, une corde et un cerf-volant. Dans celle du bas, la cravate forme une tente, une balançoire et un drapeau.

Jolie Lune

P. La lune sourit quand : un garçon regarde le ciel, une fille joue avec son cerf-volant, un garçon joue à cache-cache, des enfants discutent, une fille fait sagement ses devoirs, un bébé est bercé par sa maman, une maman raconte une histoire à son enfant, un enfant est guérit.
La lune est triste quand : un enfant est malade, des enfants regardent la lune à télévision, un garçon est perdu.

Contes qui tiennent sur une ligne

P. A – Peu colorées B – De loin C – Difficilement

Pyracantha

P. Les pyracanthas sont les petites baies rouges.

P. gauche - 1 droite - 5 gauche - 3 droite - 7 gauche - 4 droite - 6 gauche - 2.