

Une bouteille à la mer (bottle)

QUELQUES SITES INTÉRESSANTS :

1/ Le film dans son intégralité : <https://www.youtube.com/watch?v=5mVEapKnS1c>

2/ le making of du film <http://vimeo.com/15269858>

3 / Le site officiel de la réalisatrice : <http://www.kirstenlepore.com/Reel-2014>

(Sur ce site, on peut voir d'autres courts-métrages de la même réalisatrice. Attention, ils ne conviennent pas tous à des enfants.)

RÉALISATION, SCÉNARIO, ANIMATION :

Kirsten Lepore a réalisé, animé et écrit le scénario en 2012 aux Etats-Unis.

Elle a suivi des études à l'école de cinéma d'animation créée par Walt Disney. Elle est aussi illustratrice et réalisatrice de films publicitaires.

SYNOPSIS :

Une bouteille à la mer conte l'histoire de deux bonhommes, l'un de sable, l'autre de neige, que la mer sépare. Ils vont commencer une correspondance grâce à une bouteille, qu'ils s'enverront chacun leur tour, remplie chaque fois d'un nouvel élément. Echange après échange, les deux bonhommes vont se construire. Puis, curieux de se rencontrer, ils décideront un jour de se retrouver à mi-chemin...

A. AVANT D'AVOIR VU LE COURT METRAGE AU CINEMA

(Ctrl+clic pour agrandir les images)

(Voir dossier images)



Regarder les deux bonshommes, identifier les matériaux utilisés pour les réaliser (neige et sable) et détailler les différents éléments qui les composent :

- Pour le bonhomme de neige : une barrette pour la bouche, des algues et un crabe pour les cheveux, des pièces de monnaie pour les yeux et deux coquillages pour la poitrine ;
- Pour le bonhomme de sable : des fruits pour les yeux, une souris et des aiguilles de pin pour les cheveux, un gant pour une main.

Faire remarquer que le bonhomme de sable tient une bouteille entre ses mains. Pourquoi ? Emettre des hypothèses... Cette bouteille qui a donné le titre à ce court-métrage jouera un rôle important dans l'histoire.

B. APRES AVOIR VU LE COURT METRAGE AU CINEMA

1/ RECONSTRUIRE CHAQUE BONHOMME DANS L'ORDRE

(Les images sont jointes dans le dossier images)

Corrigé (dans l'ordre) :

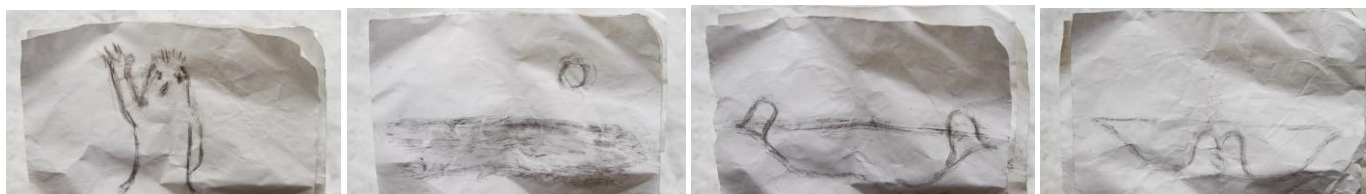


Les éléments envoyés par chaque bonhomme :

Bonhomme de sable	Bonhomme de neige
Sable	Neige
Algues	Aiguilles de pin
coquillages	Pommes de pin
Barrette	Gant
Pièces	Souris morte
Carcasse de crabe	

2/ REGARDER ET EXPLIQUER LES DESSINS REALISES PAR LE BONHOMME DE NEIGE :

(Pour bien comprendre l'histoire, il sera sans doute nécessaire de revenir sur ces dessins. Voir dossier images)



Le bonhomme de neige après l'avoir salué propose au bonhomme de sable de traverser la mer pour le rencontrer. Cette rencontre s'avérera impossible car tous deux vont se dissoudre dans l'eau.

3/ PRATIQUER LES ARTS VISUELS

Des bonshommes dans toutes les matières...

Proposition pédagogique en arts visuels

Démarche de l'artiste :

Dans le court-métrage « Une bouteille à la mer », Kirsten Lepore met en scène deux bonshommes : l'un en sable, l'autre en neige. Pour pratiquer les arts visuels en lien avec ce court-métrage et afin de favoriser l'acquisition du schéma corporel, il peut être intéressant de fabriquer avec les élèves d'autres bonshommes réalisés avec toutes sortes de matériaux.

Images de référence

(ctrl+clic sur les images pour suivre le lien)

Objectifs

1/ Celles du film:



Explorer différentes matières.

2/ D'autres références :

Le bonhomme de fer du film Le Magicien d'Oz de Victor Fleming (1939) :



Les personnages en tissus de Anne Bothuon :



Les bonshommes en bois de Karel Appel (1949) :



Les personnages en végétaux de Pulpart :



Réaliser une collection de bonshommes de différentes matières.

Matériel
<ul style="list-style-type: none"> - Une grande diversité de matières: papier, pâte à modeler, argile, plastique, pâte à sel, bois... - Un appareil photo
Déroulement
<ul style="list-style-type: none"> - Collecter différentes matières (voir ci-dessus) - Réaliser des bonshommes à partir de ces différentes matières
Évaluation
<ul style="list-style-type: none"> - Comparer les différents bonshommes obtenus : certains ont des formes plus rondes que d'autres, certains ont l'air plus gentil que d'autres...

4/ EXPLIQUER LA TECHNIQUE D'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE

L'animation image par image (stop motion et go motion en anglais) est une technique d'animation permettant de créer un mouvement à partir d'objets immobiles.

Le concept est proche de celui du dessin animé : une scène (en général constituée d'objets) est filmée à l'aide d'une caméra capable de ne prendre qu'une seule image à la fois (c'est une photographie sur pellicule de film). Entre chaque image, les objets de la scène sont légèrement déplacés. Lorsque le film est projeté à une vitesse normale, la scène semble animée. (Source : wikipédia)

Un site qui présente quelques animations « image par image » réalisées dans une école maternelle : <http://www.ec-mat-laroue-fontenay.ac-versailles.fr/TICE/animation/cadanim.htm>

Dominique Bruckert-Brigitte Gerbou-CPAV 28

Dodu le garçon de papier

QUELQUES SITES DE REFERENCE

Un autre épisode de Dodu le garçon de papier : <https://www.youtube.com/watch?v=jtkrfOPzY>,

Une analyse du film pages 11 à 13 du site : http://www.afca.asso.fr/IMG/pdf/DP_La_PETITE_FABRIQUE_1211-2.pdf,

Scénario : José Miguel Ribeiro

Animation: José Miguel Ribeiro

Année : 2010

Durée : 5mn



SYNOPSIS :

Dodu est un enfant qui vit en ville. Alors qu'il rentre dans un carton posé dans sa chambre, il se met à rêver. Son rêve l'emmène en pleine mer, tout près de la lune, accompagné par sa petite coccinelle.

C. AVANT D'AVOIR VU LE COURT METRAGE AU CINEMA

1/ REGARDER LE DEBUT

jusqu'au moment où Dodu, entré dans son carton, écoute les bruits.

Pour

- créer un attachement au personnage et à sa petite coccinelle,
- observer la technique utilisée,
- créer un horizon d'attente,
- comprendre le point de départ récurrent des différents épisodes,
- émettre des hypothèses.

2/ ECOUTER DES SONS

Lorsque Dodu entre dans son grand carton, à droite, il entend la mer et à gauche, une « ambiance de gare ».

Il s'agit ici de faire écouter et reconnaître des ambiances sonores.

Qu'entend-on ?

Extrait sonore 1 : chant des mouettes et clapotis de l'eau.

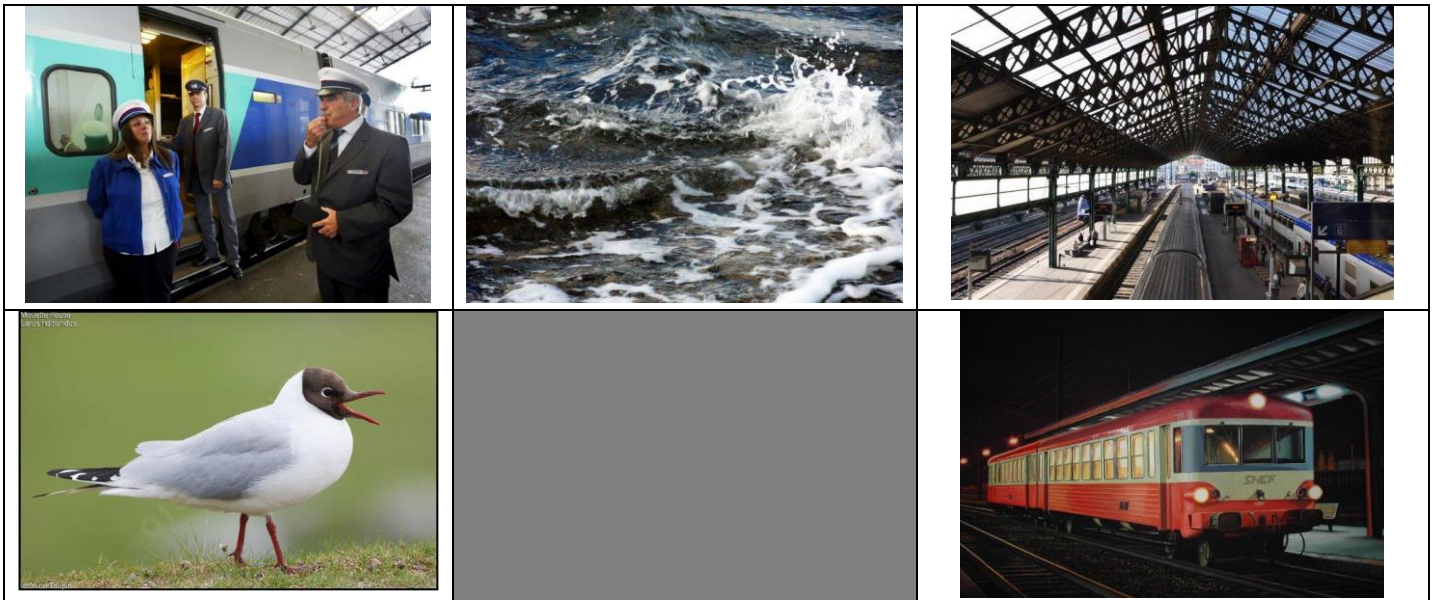
Extrait sonore 2 : vaguelettes et corne de brume.

Extrait sonore 3 : sifflet du chef de gare.

Extrait sonore 4 : ambiance gare.

Extrait sonore 5 : passage d'une micheline.

Associer une image (ou plusieurs) à chaque extrait sonore. Ces images sont proposées en grand dans le dossier.



D. APRES AVOIR VU LE COURT METRAGE AU CINEMA

1/ MEMORISER LE SCENARIO : REMETTRE LES IMAGES DANS L'ORDRE

Les images sont jointes dans le dossier « Images à imprimer ».

- Corrigé (dans l'ordre) :



2/PRATIQUER LES ARTS VISUELS

Dans ce court métrage, les personnages et les décors sont réalisés en carton ondulé gouaché. Notre œil apprend à devenir attentif à toutes les nuances de couleur et de matière que cela produit.

A/ Découvrir la peinture sur carton ondulé

Objectif : Explorer une nouvelle technique : la peinture sur carton ondulé

Matériel :

- des morceaux de carton ondulé déchirés ou découpés par les élèves ou par un adulte,
- de la gouache,
- des pinceaux.

Déroulement :

1. Proposer aux élèves de choisir un morceau de carton ondulé et de le peindre.
2. Observer comment la couleur se pose au milieu et sur les bords. Pénètre-t-elle dans le carton ?

Evaluation :

Le résultat est-il uniforme ? Les ondulations sont-elles cachées ou valorisées ? Et les déchirures ?

B/ Inventer des objets ou des personnages.



Pablo Picasso – Guitare - 1912

Objectif : Faire preuve d'inventivité en associant plusieurs petits morceaux de carton pour figurer un personnage ou un objet.

Matériel :

- des morceaux de carton ondulé préalablement peints,
- de la colle blanche,
- du papier assez épais pour coller les éléments.

Déroulement :

1. Proposer aux élèves de choisir plusieurs morceaux de carton peint puis de chercher comment les associer pour représenter un personnage ou un objet.
2. Ces petits morceaux de carton pourront être pliés ou redécoupés.
3. Fixer les morceaux de carton sur une feuille épaisse en les collant.

Evaluation :

1. L'élément fabriqué est-il reconnu par les autres enfants ? Est-il original ?
2. Découvrir la guitare de Picasso : http://4.bp.blogspot.com/-Xg0dKvT_78s/UnC1qbVYMYI/AAAAAAAAHcw/G5LBjleeYi8/s1600/3-PICASSO-guitar-1912,+carton,+ficelle,+MOMA...jpg

C/Inventer des constellations

Dans le ciel, les étoiles forment des constellations. Celles-ci se mettent en mouvement contribuant à créer une impression de rêve.

Objectif : Faire preuve d'inventivité en imaginant des constellations.

Matériel :

- Des feuilles de papier couvertes de bleu.
- De la peinture blanche (ou jaune).
- Des « POSCAS » blancs ou bleus.

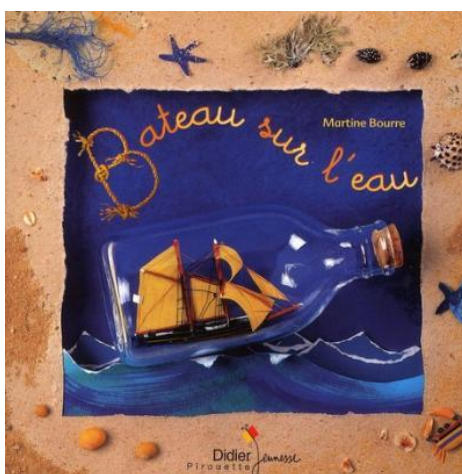
Déroulement :

1. Proposer aux élèves de tremper un pinceau dans la peinture blanche et de le secouer au dessus d'une feuille bleue pour figurer un ciel étoilé.
2. Montrer l'extrait pendant lequel les constellations se mettent en mouvement ainsi qu'une constellation réelle présente dans le ciel :
http://www.acheteruneetoile.fr/media/wysiwyg/zodiacs_fr/orion.jpg
3. Proposer aux élèves d'imaginer leur propre constellation en prenant les points blancs comme « base » et de joindre les étoiles concernées avec un POSCA blanc ou bleu pour permettre aux autres élèves de la visualiser.

3/MEMORISER DES COMPTINES

Bateau sur l'eau

Bateau, sur l'eau,
La rivière, la rivière,
Bateau, sur l'eau
La rivière au bord de l'eau.
Le bateau a chaviré
Tous les enfants sont tombés
Dans l'eau.



Cette comptine est illustrée par Martine Bourre dans [l'album](#) ci-dessus édité chez « Didier Jeunesse ».

La mer

La mer brille comme une coquille,
On a envie de la pêcher.
La mer est verte,
La mer est grise,
Elle est d'azur,
Elle est d'argent et de dentelle.

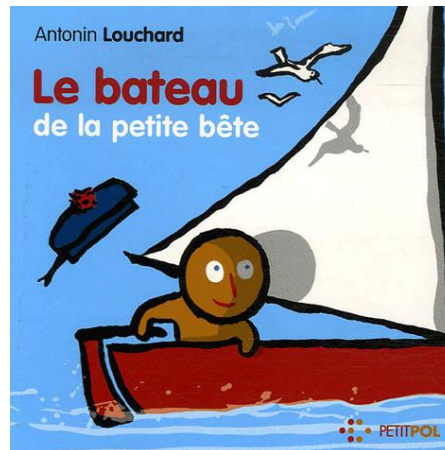
Paul Fort

Apprendre un extrait de la chanson « Il était un petit navire » :

<http://www.momes.net/comptines/eau/iletaitunpetitnavire.html>

4/DECOUVRIR UN ALBUM

Le bateau de la petite bête d'Antonin Louchard chez Gallimard Jeunesse.



Nous suivons la petite bête sur son bateau. Il n'y a pas de vent. La petite bête s'énerve. Quand le vent se lève, la petite bête, toute contente, file à toute allure!

Sur un zoom arrière et une mise en abîme, nous réalisons que la petite bête est dans la baignoire... d'une grande petite bête.

5/DECOUVRIR LA MATIERE

Découvrir l'eau à la maternelle

<http://www.ia22.ac->

rennes.fr/jahia/webdav/site/ia22/shared/maternelle/Fiches%20pedagogiques/decouverte%20du%20monde/programmation-eau.pdf

Brigitte Gerbou-Dominique Bruckert-CPAV 28

Feu follet (What light)

QUELQUES SITES INTÉRESSANTS :

1/ Le film dans son intégralité : <https://www.youtube.com/watch?v=5BnVtz92Ius>

2 / D'autres films produits par la même réalisatrice : <http://vimeo.com/sarahw>

RÉALISATION, SCÉNARIO, ANIMATION :

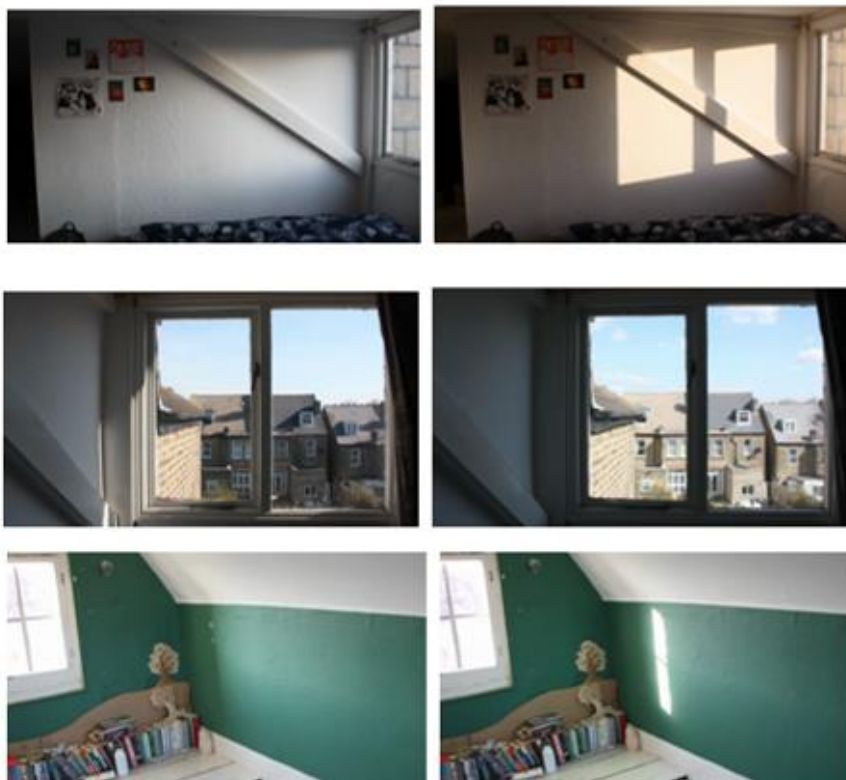
Sarah Wickens passionnée d'animation depuis son enfance a suivi des études dans une école d'art en Grande Bretagne. En 2009, elle réalise ce court-métrage d'animation image par image. C'est son film de fin d'études.

SYNOPSIS :

Du lever au coucher du soleil, la lumière qui entre par la fenêtre d'un petit appartement joue avec les obstacles qu'elle rencontre et finit par se transformer en un personnage lumineux indépendant qui mettra à mal son environnement, pour finalement disparaître à la tombée de la nuit.

E. AVANT D'AVOIR VU LE COURT-METRAGE AU CINEMA

Montrer les images et les comparer deux à deux. (Voir dossier images)



Faire remarquer qu'à chaque fois, ce sont les mêmes plans. Les différences se font par l'intrusion de la lumière du soleil. La lumière est « le personnage principal » de ce court métrage de Sarah Wickens.

F. APRES AVOIR VU LE COURT METRAGE AU CINEMA

1/ Dresser l'inventaire de toutes les formes que prend la lumière (Voir dossier images) :



Rectangle



Rond



Main



Pied



Personnage



Lettre

2/ Dresser l'inventaire de toutes les « bêtises » que fait la lumière :



Avec les photos



Avec la lampe



Avec le carton



Avec les livres



Avec le papier-peint



Avec le parquet

3/Regarder des œuvres en arts visuels (Voir dossier images)

Dans les œuvres suivantes, trouver d'où vient la lumière.
(bougie, réverbère, soleil, lune, étoiles, flammes)
(Ctrl+clic pour agrandir les images)



Saint Joseph charpentier
(entre 1638 et 1645)
Georges de La Tour



Mon réverbère
(2012)
Thibaut Lafaye



Femme épluchant des betteraves (1655)
Nicolaes Maes



Soleil couchant à Villerville
(1876)
Charles-François Daubigny



La nuit étoilée
(1889)
Vincent Van Gogh



La cathédrale de Nantes en feu
(1972)
Edmond Bertreux

4/Pratiquer les arts visuels

Jeu de lumière avec des miroirs

Proposition pédagogique en arts visuels

Dans le court-métrage « Feu follet », Sarah Wickens joue avec la lumière du soleil. Elle l'utilise soit en direct, soit en la reflétant dans un miroir sur lequel elle colle des formes.

Pour pratiquer les arts visuels en lien avec ce court-métrage, il peut être intéressant pour les élèves de jouer à leur tour avec la lumière du soleil reflétée dans des miroirs.

Image de référence

Objectifs

Une image du générique de fin du court métrage « Feu follet » :



Connaître et adopter la démarche de Sarah Wickens

Jouer avec la lumière

Matériel

- Des miroirs,
- des feuilles de papier *post it* ou des feuilles de papier ordinaire et de la *patafix*,
- des ciseaux,
- des emporte-pièces,
- un appareil photo.

Déroulement

- Découper des feuilles de papier (ordinaire ou *post it*) au format du miroir.
- Découper des formes dans ces feuilles de papier (géométriques, animaux ou personnages) ou utiliser des emporte-pièces pour réaliser des masques qui seront posés sur le miroir.
- Un jour où le soleil rayonne dans la classe (ou dans la cour), orienter les miroirs afin que ceux-ci réfléchissent les formes en des endroits différents (au-dessus d'un jouet, sur le tableau de la classe, au plafond...).
- Prendre des photos des images ainsi créées.

Évaluation

- Afficher les productions (ou les projeter avec un vidéo projecteur) au tableau.
- Parvient-on à identifier les formes reflétées par la lumière ? Lesquelles sont les plus lisibles ?

Le grand frère

QUELQUES SITES DE REFERENCE

Un jeu de photogrammes très complet : http://www.enfants-de-cinema.com/maternelle/Maternelle_et_cinema/Photogrammes_La_petite_fabrique_du_monde_files/Le%20Grand%20fre%CC%80re.pdf

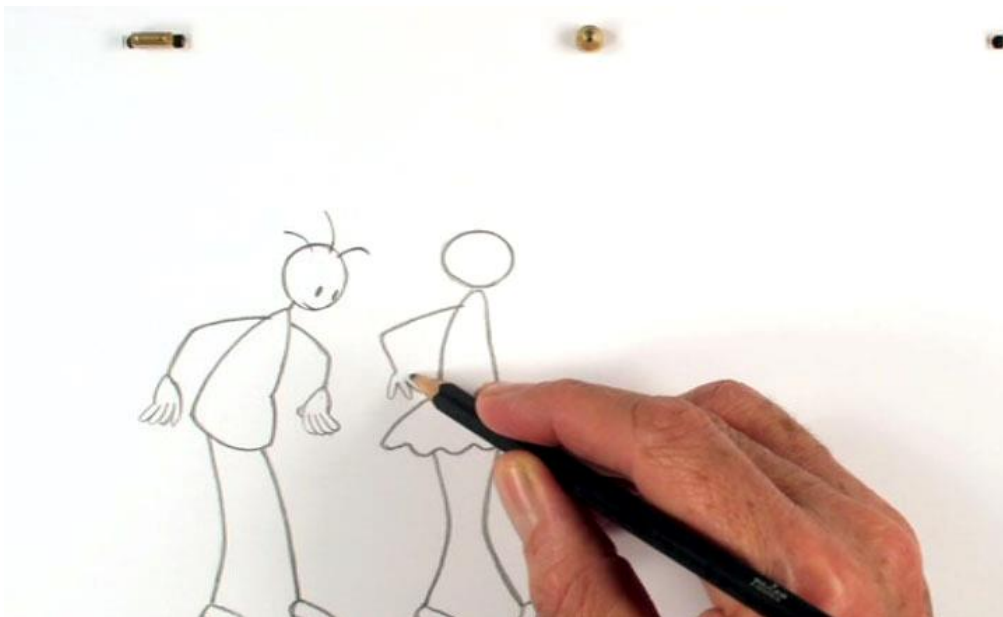
Une analyse du film [pages 17 à 19](http://www.afca.asso.fr/IMG/pdf/DP_La_PETITE_FABRIQUE_1211-2.pdf) du document : http://www.afca.asso.fr/IMG/pdf/DP_La_PETITE_FABRIQUE_1211-2.pdf,

Scénario : Jesús Pérez

Animation: Elisabeth Hüttermann

Année : 2010

Durée : 6mn



SYNOPSIS :

Une main dessine deux personnages très simplifiés : un garçon et une fille. Le dessinateur commence à représenter une troisième personne. Dès que le dessinateur s'éloigne pour répondre au téléphone ou à une sonnette cet embryon de personnage est un peu malmené par les deux premiers.

Le dessin se complétant, il s'avère que ce troisième personnage est leur « grand frère ».

G. AVANT D'AVOIR VU LE COURT METRAGE AU CINEMA

1/ REGARDER UN PHOTOGRAMME

Observer le dessin ci-dessus. On voit la main du dessinateur ainsi que son crayon, un garçon et une fille. Celle-ci est juste ébauchée. Il lui manque quelques doigts, un bras, les yeux, la bouche et les cheveux.

Les personnages sont représentés d'une manière « filiforme ». Ce style fait référence à « la Linéa » et aux premières animations d'Emile Cohl.

Il est intéressant pour les élèves d'en voir quelques unes (voir dossier numérique joint).

2/ COMPRENDRE LA TECHNIQUE DU STOP MOTION

Pour comprendre la technique du stop motion.

- Photographier image par image un dessin en train de se faire.
- Photographier image par image un petit personnage qui se déplace (crayon, lego, play mobile...).

Cela permettra aux élèves de comprendre que contrairement au cinéma en prise de vue réelle qui capte le mouvement, le cinéma d'animation « donne l'illusion du mouvement ».

H. APRES AVOIR VU LE COURT METRAGE AU CINEMA

1/ MEMORISER LE SCENARIO :

A/Remettre les images en ordre

Les images sont jointes dans le dossier « Images à imprimer ».

- Corrigé (dans l'ordre) :



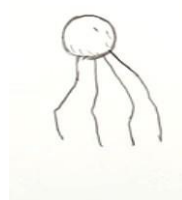
B/mémoriser toutes les manière dont le frère et la sœur détournent ce début de croquis.

Il est utilisé comme un ballon de baudruche, une corde à sauter, un tabouret, une monture...
Aborder les rapports frères et sœurs, leur richesse, leurs difficultés.

2/PRATIQUER LES ARTS VISUELS

A/ Imaginer à partir d'un élément simple.

Le frère et la sœur s'emparent à plusieurs reprises du croquis en cours pour jouer avec. Ce « début de personnage » devient un ballon de baudruche, une corde à sauter, un tabouret, une monture...



Objectif : Faire preuve d'imagination à partir d'un élément simple.

Matériel :

- Des petits personnages ou objets découpés dans un catalogue de littérature de jeunesse.
- L'image ci-dessus en grand format (voir dans le dossier images jointes).
- Un crayon à papier.
- Des ciseaux.
- De la colle.

Déroulement :

Proposer aux élèves de bien regarder ce détail proposé et d'imaginer ce qu'il pourrait être. Ils pourront ensuite le compléter au crayon à papier ou lui associer un élément découpé pour lui donner un sens nouveau.

Evaluation :

En quoi les réponses proposées sont-elles inventives ?
Revenir au court-métrage. Faire la liste des inventions des deux personnages.



Présenter aux élèves le livre de Claude Boujon : La chaise bleue. Une autre histoire dans laquelle les personnages ne manquent pas d'imagination pour détourner un objet quotidien.

Brigitte Gerbou-Dominique Bruckert-CPAV 28

Ce dossier pédagogique a été réalisé grâce au soutien de la DRAC Centre et du Cinéma « Les Enfants du Paradis ».

