

CHENAPLANS 3+

6 PREMIERS COURTS MÉTRAGES EUROPÉENS JEUNESSE
SOUMIS AU VOTE EXCLUSIF DES ENFANTS



CAHIER PEDAGOGIQUE 2024



Ce cahier pédagogique des Chenaplans 3+ est réalisé par le Festival Premiers Plans pour accompagner les enseignants et médiateurs dans leur exploitation de la séance avec des enfants à partir de 3 ans (PS – CP). Un autre cahier est également proposé pour les Chenaplans 6+.

SOMMAIRE

PREMIERS PLANS, LE FESTIVAL DES PREMIERS FILMS EUROPÉENS	3
CHENAPLANS 3+/6+	3
LES PREMIERS DINOSAURES	4
ÉTAIENT DES POMMES	4
QU'Y A-T-IL DANS LA BOÎTE ?	7
CLAQUETTES	10
BOUQUET.....	14
L'AMOUR À LA MACHINE.....	18
L'ÉCOLE DES ARBRES DE NOËL	21
LE VOTE DES ENFANTS	24

PREMIERS PLANS, LE FESTIVAL DES PREMIERS FILMS EUROPÉENS

Révéler les nouveaux réalisateurs européens, tel est l'enjeu premier du festival qui propose chaque année une sélection officielle d'une centaine de premières œuvres. Depuis sa création en 1989, le projet artistique du Festival se développe en lien avec une politique volontaire d'initiation à l'image. Celle-ci s'attache à accompagner les publics, en particulier les jeunes, dans leur découverte du cinéma européen.

CHENAPLANS 3+/6+

Depuis 2020, le Festival propose Chenaplans, un programme de courts métrages en compétition officielle entièrement conçu pour les enfants.

Les courts métrages qui composent les programmes Chenaplans ont été réalisés par de jeunes cinéastes européens et sélectionnés par les équipes de programmation et d'action culturelle pour les jeunes spectateurs. Inventifs, poétiques, émouvants ou drôles, les films sont autant d'univers artistiques à explorer, de personnages à rencontrer et d'histoires à partager.

Les programmes sont diffusés durant le Festival aux élèves et aux familles, puis en février aux scolaires, en parallèle des ateliers Petits Plans.

Le débat et le vote pour un premier un court métrage sont au cœur de la démarche proposée aux élèves, puisqu'un film de chaque programme recevra le prix des enfants. Les résultats du vote seront communiqués le 23 février 2024 sur le site du festival.

benshi:

En partenariat avec Benshi qui dote les deux prix remis aux lauréats

PROPOSITION D'ACTIVITÉ EN CLASSE PRÉALABLE À LA SÉANCE EN SALLE

Imprimer et mélanger les photogrammes de tous les films. Demander aux élèves de les trier et d'expliquer leurs critères de tri. L'idée est de sensibiliser les élèves aux graphismes et univers variés des films et de les préparer à être spectateurs de courts métrages.

→ Les photogrammes sont téléchargeables en suivant ce lien :

https://drive.google.com/drive/folders/1Y19INN2kDOVIApVCXanxD8bHy51U8Ncg?usp=drive_link



LES PREMIERS DINOSAURES ÉTAIENT DES POMMES

Emma Lafarge

2022 - France - 03mn

BANDE-ANNONCE : <https://youtu.be/69vfmbu-OfA>

RÉSUMÉ

Deux sœurs se mettent d'accord sur la vraie histoire de l'origine du monde. L'une affirme que les premiers hommes étaient des singes et l'autre se réfère au mythe d'Adam et Ève. De leur imagination naît un nouveau récit loufoque et plein d'humour.



LA RÉALISATRICE

Emma Lafarge est spécialisée en cinéma d'animation. Elle a réalisé ce film lors de sa 5^e année à l'école Émile Cohl.

« Au cours de mon cursus à l'école Emile Cohl, je me suis retrouvée dans la technique du stop-motion qui mêle approche artistique et production artisanale. Ce choix a notamment été renforcé par mes stages à Foliascope et au Can Can Club qui m'ont inspiré l'envie d'être animatrice et réalisatrice ».

GÉNÉRIQUE

Avec les voix de : Héloïse Lafarge, Iris Higuero, Jean-Victor Suzanne

Scénario et Animation : Emma Lafarge

Son et Musique : Jean-Victor Suzanne

Production : École Émile Cohl

Distribution : École Émile Cohl

TECHNIQUE D'ANIMATION

Beaucoup de matériaux différents ont été utilisés pour créer les décors et personnages : papier découpé, laine, pâte à modeler, tissu, carton, etc. Le film a été réalisé grâce à la technique du stop motion qui utilise des objets en volumes (par exemple des marionnettes) qui vont s'animer grâce au montage. On prend les objets en photos. Une fois toutes les photos mises bout à bout de façon accélérée (entre 12 et 24 images par seconde), le spectateur perçoit le mouvement et non plus juste des images successives.

A PROPOS

Nous pouvons observer deux niveaux de narration. Le premier est celui des sœurs, chez elles (voix in). Le second est celui de l'histoire qu'elles racontent avec leur poupée qui prend vie dans leur imagination (voix off). C'est une mise en abîme, une histoire dans une histoire.

THÈMES

L'origine de la vie, l'invention du monde, le jeu et le monde imaginaire de l'enfant.

PISTES PÉDAGOGIQUES

AVANT LA PROJECTION

1. Interroger les élèves à partir du titre seulement : l'époque des dinosaures, les pommes et la relation entre les deux. Questionner l'interprétation de chacun des élèves, interrogation, rires, langage autour des premiers dinosaures, ce qu'ils savent ou ont appris dans les livres, à la télé, à la maison, à l'école, etc.
2. À partir des vignettes sélectionnées : imaginer ce que pourrait être cette histoire.
3. Graphismes : chaque élève dessine son dinosaure sur un support commun à tous avec des outils variés. Observations, interactions, discussion autour des dessins (ressemblances, différences, choix des couleurs utilisées, etc.)

APRÈS LA PROJECTION

1. Activité d'expression où les élèves livrent leurs émotions, leurs ressentis, leur point de vue, ce qu'ils ont compris de l'histoire. Identifier la technique d'animation et les matériaux utilisés.
2. Analyser le dialogue entre les deux sœurs, réécouter les 30 premières secondes et comprendre leur récit : deux positions sur l'origine de la vie qui aboutissent à une histoire imaginaire commune. En déduire que c'est un jeu et que la suite ne se veut pas la réalité historique des premiers hommes. Lister tout ce que les enfants inventent dans ce jeu et toute la fantaisie qu'ils y mettent.
3. S'identifier à la personnalité, au caractère des deux sœurs : utilisation du diminutif « Chouchou ». Pourquoi ? Avez-vous, vous aussi, un diminutif à la maison ?
4. Préciser quelques éléments historiques mais sans approfondir, ce récit est un jeu d'enfants qui sont trop jeunes pour comprendre ces notions. Évoquer ce qui est invraisemblable dans l'histoire.
5. Le son : langage parlé, reconnaître l'instrument : marimba, les cris dans la fusée qui suscitent la peur, l'angoisse, etc. La tension monte puis c'est la chute : silence et extinction des dinosaures.

IDÉES D'ACTIVITÉS

1. Lister les différentes origines du monde (avec peut-être d'autres origines comme la tortue en Amérique du Sud, etc.).
2. Remettre dans l'ordre les différentes histoires de l'origine du monde (cigogne, dinosaures, Adam et Ève, singes, invention du feu, pomme...)
3. Arts-plastiques : décomposer en trois bandes mélangeant les différents mythes.
6. Lister les incohérences historiques (il n'y avait pas de dinosaures en même temps que les hommes préhistoriques).
7. Inventer des animaux, des personnages avec trois volets : bas du corps / milieu du corps / tête pour construire un livre jeu.

8. Confectionner des marionnettes en laine, feutrine comme dans le film. Fabriquer en 3D une maquette avec les matériaux de la classe ou de la maison pour représenter une scène du film. Inventer un jeu en dialoguant à deux.

POUR ALLER PLUS LOIN

Ressources utilisables

- La ligne du temps de Maria Montessori
- Voyage à travers le temps : Recreatisse.com

PHOTOGRAMMES



titre (0'04)



0'22



0'53

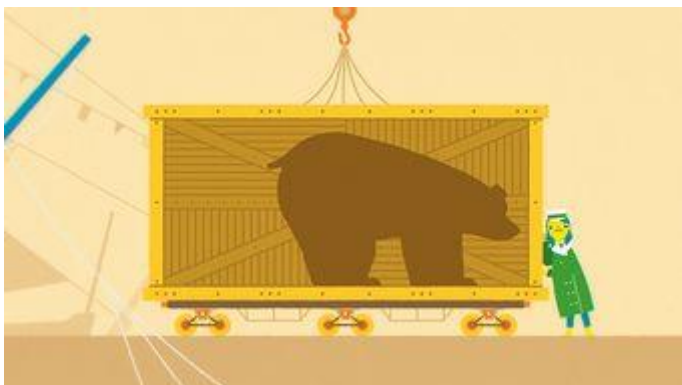


1'40



2'18

Tous les photogrammes sont téléchargeables à l'unité et en planche en suivant ce lien : https://drive.google.com/drive/folders/1v_tOLoWRNo4XNjp67prH4tJDZgBz0hBa?usp=sharing



QU'Y A-T-IL DANS LA BOÎTE ?

WAT ZIT ER IN DIE KIST?

Bram Algoed

2023 - Belgique - 10mn - Sans dialogue
d'après le livre de Pieter Gaudesaboos

RÉSUMÉ

« Qu'y a-t-il dans la boîte ? » se demandent le capitaine, la conductrice de bus et le facteur en transportant leur cargaison. Le voyage les emmène par voie terrestre, maritime et aérienne, avant que le secret ne soit révélé.



LE RÉALISATEUR

Bram Algoed est un illustrateur et auteur de bandes dessinées bruxellois. Il a étudié l'animation à l'École des arts de Gand et la bande dessinée à l'école Sint-Lukas de Bruxelles, où il a obtenu son diplôme avec sa première bande dessinée *Après le dimanche, c'était encore le lundi*. En 2020, il a publié son premier roman graphique *Assholes*, en collaboration avec le scénariste américain Micah Stahl. Quand il ne dessine pas, Bram enfourche son vélo ou se cache dans un cinéma.

GÉNÉRIQUE

Scénario et montage : Bram Algoed

Animation : Eno Swinnen, Jeroen Ceulebrouk, William Lebrun

Son : David Kamp

Musique : Boris Zeebroek

Production : Animal Tank, Brecht Van Elslande

TECHNIQUE D'ANIMATION

Le film a été dessiné sur ordinateur, on parle d'animation 2D numérique. Ce qui différencie la 2D de la 3D c'est qu'il n'y a pas de profondeur, de volume. Le dessin est en deux dimensions : il a une hauteur et une largeur.

A PROPOS

La question du hors champ est très présente dans ce court métrage. Le hors champ est possible grâce à cette fameuse boîte qui cache ce qu'il y a dedans. Une part de mystère émane de cette boîte. Mais à plusieurs moments le hors champ est révélé, l'animation nous dévoile comme par magie ce qu'il y a dans la boîte.

THÈMES

Animaux, voyage à travers le monde, moyens de transport, suspense, mystère.

PISTES PÉDAGOGIQUES

AVANT LA PROJECTION

1. À partir de l'image de la caisse : les élèves sont invités à en donner une description puis à proposer un titre pour le film. Émission d'hypothèses qui seront à vérifier par la suite.
2. À partir du titre : faire émettre des hypothèses sur l'histoire, les noter. Le titre est une question simple qui suscite l'interrogation, la curiosité, l'envie de découvrir, de trouver l'énigme.
3. À partir de la bande son : faire écouter la bande son sans image et demander aux élèves à quoi ça leur fait penser, quelle peut être l'histoire racontée (par exemple quand l'éléphant barrit)

APRÈS LA PROJECTION

1. Langage autour du film, enrichissement du vocabulaire :

Remise en ordre chronologique de l'histoire à partir des images extraites du film. Inventaire des moyens de transport utilisés, des animaux transportés et remarques sur la fin surprenante, inattendue. Ce film d'animation pourrait être comparé à un livre d'images que l'on feuillette dans les deux sens.

2. S'exprimer sur la fantaisie et l'imaginaire de ce parcours d'une boîte dont on ne connaît pas le contenu et le final fantaisiste.

IDÉES D'ACTIVITÉS

1. Remise en ordre chronologique de l'histoire à partir des images extraites du film ou des dessins explicites réalisés par les enfants
2. Lire le livre *Qu'y a-t-il dans la boîte ?* de Pieter Gaudesaboos
3. Ranger les animaux par ordre croissant / décroissant
4. Réalisation d'un thaumatrope : la caisse et l'animal
5. Travail sur les lignes géométriques : graphisme de la caisse
6. Travail sur l'espace et le temps : le jour et la nuit, les saisons
7. Les couleurs utilisées : des nuances de vert, des touches de jaune vif, de bleu foncé
8. Montrer des boîtes gigognes, des poupées russes.

POUR ALLER PLUS LOIN

Dossiers pédagogiques sur les transports : <https://www.ac-versailles.fr/media/25702/download> & <https://www.edumoov.com/fiche-de-preparation-sequence/119098/l-oral/ms-gs/les-vehicules---moyens-de-transport>

PHOTOGRAMMES



titre (1'22)



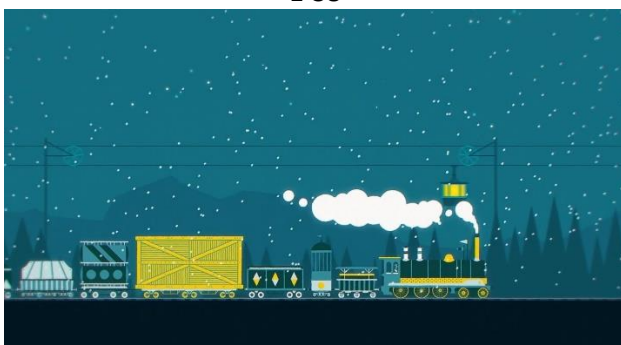
0'36



1'38



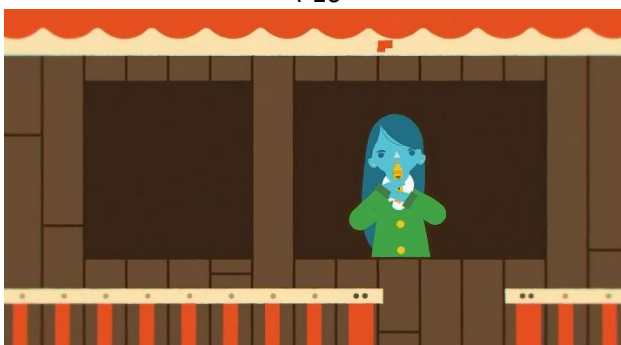
2'53



4'16



7'14



8'04

Tous les photogrammes sont téléchargeables à l'unité et en planche en suivant ce lien : <https://drive.google.com/drive/folders/1axPnlHpCZ7TCGNCKwUALw3Nq1DJFR4uA?usp=sharing>



CLAQUETTES SCHOENMATEN

Quita Felix

2022 - Pays-Bas - 05mn- Sans dialogue

BANDE-ANNONCE : <https://vimeo.com/751249153>

RÉSUMÉ

La recherche d'une chaussure de claquettes met tout un immeuble complètement sens dessus dessous.



LA RÉALISATRICE

De nationalité néerlandaise, Quita Felix obtient une licence en animation à l'université des arts HKU d'Utrecht en 2022. Passionnée d'art moderne et de graphisme, la recherche et le jeu sont au cœur de son travail. Elle cherche à relier les résultats surprenants de ses expérimentations à ses recherches visuelles pour aboutir à une production artistique rafraîchissante.

GÉNÉRIQUE

Scénario et animation : Quita Felix, Jing Yue Zwaan

Son : Ruud Hermans

Musique : Steven Stoffels

Production : HKU - Université des arts d'Utrecht

TECHNIQUE D'ANIMATION

Le film mélange deux techniques d'animation : la 2D numérique et le stop motion. Le film a été dessiné en grande partie sur ordinateur. Ce qui différencie la 2D de la 3D c'est qu'il n'y a pas de profondeur, de volume. Le dessin plat, en deux dimensions : il a une hauteur et une largeur. La technique du stop motion utilise des objets en volumes qui vont s'animer grâce au montage. Ici ce sont des décors en papier découpé, on appelle ça le « cut out ». On prend ces objets en photos, et une fois toutes les photos mises bout à bout de façon accélérée (entre 12 et 24 images par seconde), le spectateur perçoit le mouvement et non pas des images successives.

A PROPOS

Le film joue sur les parallélismes avec le montage alterné. Il alterne entre les plans du danseur qui cherche désespérément sa chaussure perdue et les plans des personnages qui cherchent le propriétaire de cette chaussure. Tous arpentent l'immeuble sans se croiser, se cherchent sans se trouver, ce qui participe au comique de situation. Cela crée aussi une attente et du suspense, amplifié par la bande son haletante d'un orchestre. La musique arrive à son apothéose quand le danseur retrouve la chaussure perdue et l'enfile à son pied.

THÈMES

La musique, la danse, le vivre ensemble, socialisation, voisinage, vie dans les immeubles

PISTES PÉDAGOGIQUES

AVANT LA PROJECTION

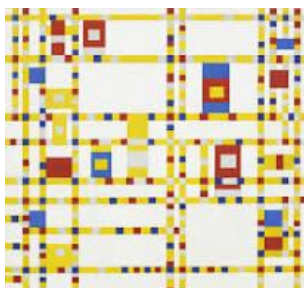
1. À partir du titre : les claquettes (performance de danse qui utilise des chaussures équipées de talons métalliques). Recherche, connaissance, pratique ou apprentissage de cette danse en salle de motricité : utilisation de ses talons et de ses orteils. Comment travailler le tapotement ?
2. À partir de la bande sonore du film : Faire écouter le début de la bande annonce jusqu'à 00'40 et émettre des hypothèses sur l'histoire. Qu'avez-vous entendu, perçu ? Que se passe-t-il à votre avis ? Écouter jusqu'au bout pour entendre les différentes intensités, les rythmes, reconnaître les instruments que l'on entend.
3. À partir des photogrammes proposés ci-dessous, essayer de trouver l'ordre chronologique et de deviner ce qu'il se passe dans l'histoire

APRÈS LA PROJECTION

1. Verbalisation : proposer une remise en ordre chronologique de l'histoire à l'aide des photogrammes. Aider à la compréhension du récit en citant les personnages, en décrivant leur attitude, leur rôle, le lieu où se déroule l'histoire.
2. Visionner le film et faire des arrêts sur image aux changements de décor ou de plan. Comment fait le personnage pour chercher sa chaussure (jeu avec le décor, ouvertures de fenêtres dans le décor).
3. Identifier la technique d'animation : les couleurs, le graphisme, les découpages.
4. Visionner des extraits de danse de claquettes : Fred Astair, Charlie Chaplin, la scène mythique de *Dansons sous la pluie* (https://www.youtube.com/watch?v=q-nVg0x74jk&ab_channel=Gagtiger), *The Artist*, *Happy Tap Dance* de Pharrell Williams...

IDÉES D'ACTIVITÉS

1. Découpage/collage/assemblage de papiers de couleurs. Mettre en parallèle les images du film avec Mondrian et Cont.



Broadway Boogie-Woogie
de Mondrian



Cont

2. Identifier les instruments de musique :

- différentes percussions
- piano / synthétiseur
- cuivres (trompette, trombone...)
- claquettes

POUR ALLER PLUS LOIN

1. Situations de production en graphisme, mathématiques, peinture, découpage/pliage en accordéon
2. Recherche et apprentissage des couleurs primaires plus le blanc et le noir, travail sur les algorithmes. Reconnaître les différentes formes géométriques : les quadrillages, les cases, les carrés, les rectangles, les losanges et les cubes (boîtes).
3. Recherche en groupe : réaliser un quadrillage avec du matériel de motricité.
4. Utilisation de bandes de papier de couleur unie pour recréer ou inventer son propre décor. Travail en 3D : utiliser les jeux de construction, des boîtes apportés pour recréer les lieux, les étages, les escaliers, l'immeuble à tiroirs, etc.

PHOTOGRAMMES



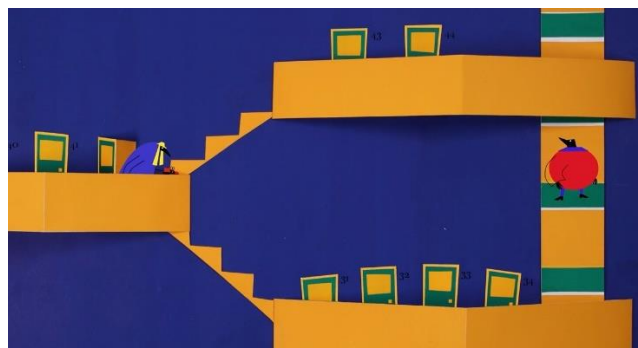
0'11



0'35



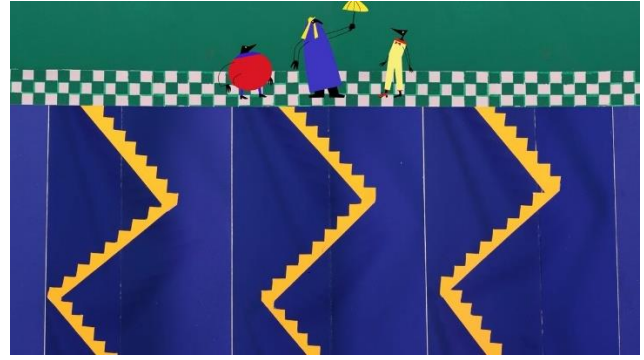
0'40



1'20



4'15



4'53



5'31

Tous les photogrammes sont téléchargeables à l'unité et en planche en suivant ce lien :
<https://drive.google.com/drive/folders/1APXVyp6ANMYaNsxQVgahnozK42mV2kmn?usp=sharing>



BOUQUET

Cécile Robineau

2023 - France - 03mn

Adaptation du poème *Bouquet* de Robert Desnos

RÉSUMÉ

Parfois l'amitié naît au détour d'un bouquet de fleurs... et de la rencontre entre l'enfance et la vieillesse.

LA RÉALISATRICE



Lors de sa formation aux Arts Décoratifs de Paris, Cécile Robineau réalise *Tommelise et l'Ogre* en sélection jeune public à Premiers Plans en 2020. Elle intègre ensuite La Poudrière où elle réalise *Le Théâtre de la nuit* (2020), son film de fin d'études. Après avoir travaillé comme décoratrice pour des séries, elle retourne à sa technique de prédilection, le papier découpé.

Bouquet fait partie de la 10^e saison de « En sortant de l'école », une collection de 13 courts métrages basés sur des poèmes sur le thème de l'amitié, réalisés par de jeunes animateurs dès la fin de leurs études d'animation.

GÉNÉRIQUE

Avec les voix de : Jeanne Balibar, Clémentine Chiron-Girard, Emily Loizeau

Scénario et Animation : Cécile Robineau, Damien Buquen

Son et Musique : Julien Divisia, Geoffroy Cantou-Carrassoumet, Aymeric Dupas

Montage : Thomas Grandrémy

Production et distribution : Tant Mieux Prod

TECHNIQUE D'ANIMATION

La technique du stop motion utilise des objets en volumes qui vont s'animer grâce au montage. Ici ce sont des décors en papier découpé, on appelle ça le « cut out ». La réalisatrice a aussi utilisé des vraies fleurs séchées. On prend ces objets en photos, et une fois toutes les photos mises bout à bout de façon accélérée (entre 12 et 24 images par seconde), le spectateur perçoit le mouvement et non plus juste des images successives.

A PROPOS

Ce film est une adaptation du poème de Robert Desnos :

Bouquet

*Trois pensées trois coquelicots trois soucis
Trois soucis trois roses trois œillets
Les trois roses pour mon amie
Les trois œillets pour mon ami
Les trois coquelicots pour la petite fille si triste
Les trois pensées pour mon ami
Les trois soucis pour moi.*

Le langage des fleurs est important pour comprendre le poème :

Coquelicot	Consolation
Œillet	Affection pure
Pensée	Loyauté
Rose	Amour
Souci	Créativité

Les pensées et les œillets symbolisent la fidélité et l'affection du poète pour ses amis.

Les roses symbolisent son amour pour la femme qu'il aime.

Les coquelicots apportent consolation à la petite fille triste.

Enfin les soucis symbolisent la créativité du poète.

Dans cette adaptation, ce sont les personnages qui récitent tour à tour le poème. La maman offre des roses à la vieille dame pour lui montrer son amitié. La vieille dame offre les coquelicots à « la petite fille si triste » pour la rassurer. En effet, elle était très intimidée, sur la réserve. Ce cadeau lui permet de faire confiance à la vieille dame. Elle ne lui paraît plus hostile, étrangère. C'est finalement la petite fille qui prend les soucis dans son carnet, on peut se dire qu'elle va en faire un herbier. C'est elle qui devient l'artiste et fait preuve de créativité.

THÈMES

L'amitié, la tendresse, la complicité entre la vieille dame et la petite fille, le langage des fleurs.

PISTES PÉDAGOGIQUES

AVANT LA PROJECTION

1. À partir du poème : Proposer des lectures d'albums sur l'amitié : qu'est-ce que veut dire « je suis ton ami(e) ». Comment naît l'amitié à l'école, autour de chez soi ? Avec qui ? Les copains, les voisins, la famille.
2. Découvrir le langage des fleurs citées.
3. À partir des photogrammes : Apporter un bouquet de fleurs séchées : l'observer, le décrire, s'interroger sur sa réalisation. Où peut-on en voir ? Comment peut-on en fabriquer ? (exemple de l'herbier)

APRÈS LA PROJECTION

1. Aider à la compréhension du récit : laisser raconter, formuler, compléter les dires. Identifier la technique d'animation.
2. Classer les photogrammes dans l'ordre chronologique du récit, citer les personnages, décrire le rôle de chacun, les décrire physiquement, cerner leurs attitudes, l'expression de leur visage. Comment le lien se crée-t-il ?
3. Analyser les séquences, revoir image par image pour mieux comprendre le sens de celle-ci en rapport avec le langage des fleurs (par exemple : des coquelicots pour la petite fille triste).
4. Identifier les fleurs, en chercher des photos.

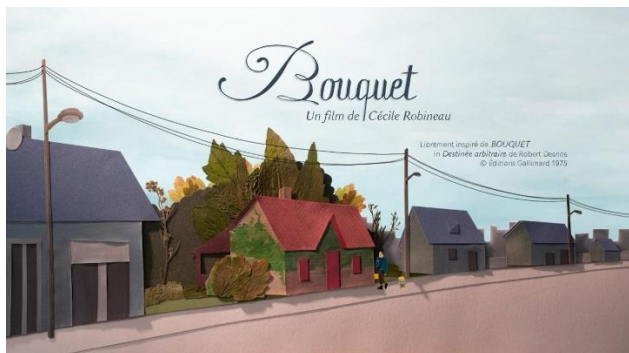
IDÉES D'ACTIVITÉS

1. Découper, fabriquer des fleurs dans différents papiers (papier de soie, papier crépon, papier kraft, papier peint, etc.), les coller sur un fond de peinture en s'inspirant du film (2'02 ou 2'05)
2. Réaliser des bouquets, des collections diverses et fabriquer son herbier en lien avec la numération par exemple.
3. Expression corporelle : signes marquant l'indifférence jusqu'à l'amitié.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Fiche pédagogique sur la création d'un herbier en cycle 1 : <http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/herbier/wp-content/uploads/2015/01/herbier-maternelle1.pdf>
- Sélection de ressources autour des fleurs : <https://www.laclassse.fr/ressources-pedagogiques/selection-de-ressources-autour-des-fleurs-pour-le-cycle-1>

PHOTOGRAMMES



titre (0'18)



0'44



1'00



1'22



1'50

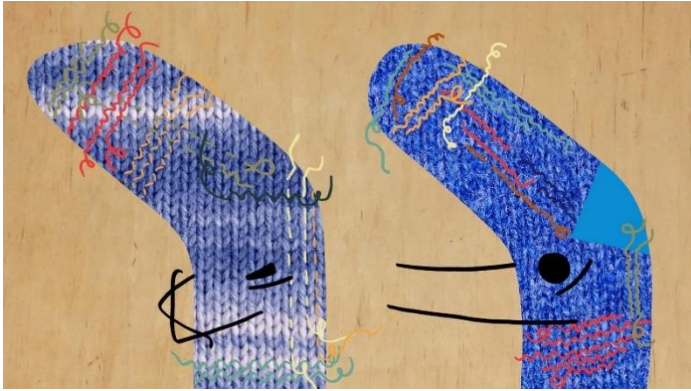


2'28



2'49

Tous les photogrammes sont téléchargeables à l'unité et en planche en suivant ce lien : https://drive.google.com/drive/folders/1zeDFL2RwL0QJF55_sFHRg7nDDS4dlfYh?usp=sharing



L'AMOUR À LA MACHINE

SCHLEUDERGANG

Gurli Bachmann

2022 - Allemagne - 07mn - Sans dialogue

RÉSUMÉ

Une chaussette perd de vue sa partenaire lors d'un lavage en machine. C'est terrible, pense-t-elle, jusqu'à ce qu'elle aperçoive pour la première fois les autres vêtements. Ces nouvelles amitiés vont mettre le couple à rude épreuve.



LA RÉALISATRICE

Gurli Bachmann est née en Suisse. Elle obtient une licence en illustration à la Hochschule de Lucerne puis une maîtrise en communication visuelle à la Kunsthochschule de Berlin. Depuis 2018, elle travaille au pinceau, au crayon ainsi qu'au stylo numérique sur divers projets de films et d'illustrations. En 2019, elle réalise *L'Inverno*. *L'Amour à la machine* est son deuxième film pour enfants.

GÉNÉRIQUE

Scénario : Gurli Bachmann, Wiebke Helmchen

Animation : Gurli Bachmann, Leonard Ermel

Son : Arzu Saglam, Rebecca Glover

Musique : Tiago Tobias Cabral Fernandes

Production : Gurli Bachmann Produktion

TECHNIQUE D'ANIMATION

La technique utilisée est celle de l'animation 2D numérique. L'animation 2D se définit par un objet ou un personnage en deux dimensions. Ici, on se focalise uniquement sur la hauteur et la largeur. Il n'y a pas de profondeur. Ici, le dessin 2D est mélangé à des photos en prise de vue réelle (sol, feuilles, herbe, laine des chaussettes, tiroir, machine à laver, etc.).

ANALYSE

Ce film utilise le procédé de la personnification comme beaucoup d'histoires pour les enfants. Il donne vie à des chaussettes, objets inanimés du quotidien, en leur prêtant des sentiments humains : l'amour, l'attachement, la confusion, la contrariété, etc.

C'est une histoire banale qui semble appeler une interprétation, comme s'il y avait deux niveaux de compréhension :

- Le sens littéral : l'histoire des deux chaussettes
- Le sens figuré : ce que le film dit des relations humaines

THÈMES

Couple, duo, tandem, amour, amitié et pour aller plus loin la gémellité.

PISTES PÉDAGOGIQUES

AVANT LA PROJECTION

À partir des photogrammes : la paire de chaussettes pleine de boue, une seule chaussette perdue dans la machine à 03'01 et les retrouvailles tout en couleur à 06'13

Proposer un titre, émettre des hypothèses sur l'histoire, la chronologie et le lieu de chacune, se référer à notre quotidien.

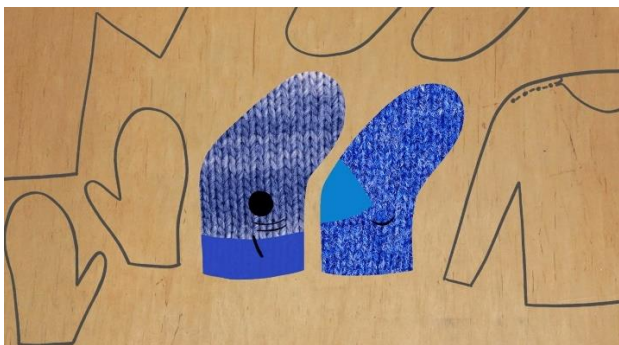
APRÈS LA PROJECTION

1. Vérification de la compréhension de l'histoire. Remise en ordre chronologique de l'histoire à partir des photogrammes et dessiner la dernière vignette pour marquer la fin de l'histoire. Identifier la technique d'animation et l'aspect plastique (couleurs, noir et blanc, contours des vêtements en second plan).
2. Expression orale / enrichissement du vocabulaire : recherche sur la notion de paires
 - a. Paire de chaussettes, de lunettes, de chaussures, de jumelles.
 - b. Les jumeaux, les jumelles.
3. Reconnaître les 2 saisons : hiver et printemps. Quelles techniques sont utilisées par l'auteur pour la neige, les herbes folles naturelles ?
4. Recréer l'univers sonore avec les claves, le xylophone, son souffle, ses pas, les grincements, etc. Essayer d'en inventer un pour celui de la machine à laver.
5. Demander aux enfants s'ils ont déjà regardé le linge dans la machine à laver ? Et si c'est leur linge ou leur doudou ? Que ressentent-ils à ce moment-là ?
6. Échanger sur le pourquoi la chaussette boude... la peur de l'avoir perdue, puis réconciliation

IDÉES D'ACTIVITÉS

1. Arts plastiques : recréer les images de 4'55 et 5'07 pour donner l'illusion de rotation de la machine à la peinture, à la marbrure, en aquarelle avec outils et matériaux variés.
2. Fabriquer un Kaléidoscope.
3. Faire le contour d'objets de sa trousse (règle, ciseaux, crayon, etc.), comme dans le tiroir à chaussettes.
4. Prendre des photos de matières en gros plan (laine, eau, etc.), les imprimer et découper la forme d'un objet (cf bonnet ou chaussette pour la laine).

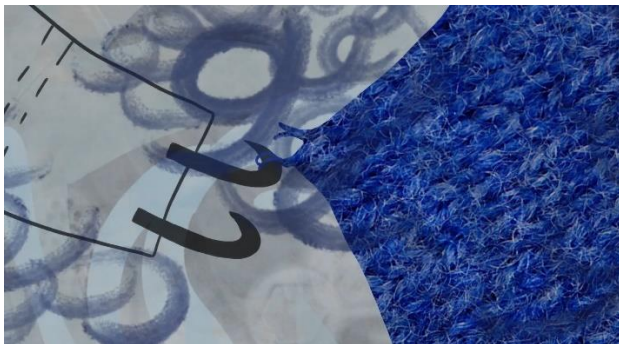
PHOTOGRAMMES



0'37



2'02



3'13



4'39



05'47

Tous les photogrammes sont téléchargeables à l'unité et en planche en suivant ce lien : https://drive.google.com/drive/folders/1AnQQ-np1Qfj6ybFpmRTenuvQr90yq_QI?usp=sharing



L'ÉCOLE DES ARBRES DE NOËL ШКОЛА ЁЛОК

Anastasia Makhlina

2023 - Russie - 08mn - Sans dialogue

RÉSUMÉ

Cactus travaille comme concierge dans une école d'arbres de Noël. Il regarde comment ils sont entraînés à devenir des symboles de fête et rêve d'être comme eux un jour.



LA RÉALISATRICE

Anastasia Makhlina est née à Dmitrov en 1994. Diplômée en 2018 de l'Institut national de la cinématographie S. A. Guerassimov à Moscou (VGIK), spécialité cinéma d'animation (atelier de NB Dabija), elle travaille depuis dans l'animation.

GÉNÉRIQUE

Scénario : Sergey Kapkov, Oleg Kozyrev
Image : Andrey Lukonin, Alisa Khabibulina
Animation : Alexandra Grigorchuk, Anastasia Makhlina
Son : Pavel Ivashinnikov
Musique : Artem Vasiliev
Production : SMF Animation Studio (SoyuzMultFilm)

TECHNIQUE D'ANIMATION

Ce dessin animé a été réalisé grâce à la technique du stop motion. Cette technique utilise des objets en volumes (par exemple des marionnettes) qui vont s'animer grâce au montage ! C'est en effet une technique d'animation qui part de photos fixes placées les unes après les autres, pour donner vie à une séquence vidéo créative. Ici, beaucoup de matériaux différents ont été utilisés pour créer les décors et personnages : papier découpé, feutrine, tissu, carton, etc.

A PROPOS

Le film traite de la différence à travers un récit plutôt drôle qui met en parallèle un cactus face à des sapins. Le cactus rêve de devenir un sapin de Noël mais la différence « physique » se fait ressentir, il a du mal à se faire accepter dans l'école des sapins de Noël, malgré tous ses efforts. La musique est très expressive et rythmée, elle accompagne les émotions du cactus. Il finit par être intégré malgré sa différence.

THÈMES

Noël dans le monde, la solitude, l'exclusion, les différences, la tristesse et la joie retrouvée.

PISTES PÉDAGOGIQUES

AVANT LA PROJECTION

Propositions de lectures d'albums :

- *Le plus beau sapin de Noël*
- *Combien d'arbres de Barroux* (fable écologique)
- *Histoire du pommier qui rêvait d'être un sapin* de Joanie Desgagné (amitié, différence),
- *Le sapin de Noël dont personne ne voulait* de Zommer Yuval.

APRÈS LA PROJECTION

1. Le titre : des lettres de couleur apparaissent, quelle est la langue ? De quel pays vient-elle ?
2. Langage autour de l'histoire, compréhension du récit. Reconstruire la chronologie à partir des photogrammes. Décrire le lieu principal (la salle de classe à 0'54), établir des comparaisons.
3. Décrire les marionnettes (les sapins, le maître, le cactus, le père-noël), le rôle de chacune, identifier les différentes matières et matériaux utilisés dans le film.
4. Exprimer les similitudes avec les albums sur Noël lus précédemment.

IDÉES D'ACTIVITÉS

1. Fabriquer sa propre marionnette en feutrine en s'inspirant de celles du film
2. Langage : inventer une histoire courte avec les marionnettes réalisées
3. Faire une série de photos de sapin de Noël différents (les vrais, en plastique, les en bois, etc.)
4. Faire des photogrammes des dernières images du film (sapin dans l'histoire)

PHOTOGRAMMES



titre (0'33 traduire « école des sapins »)



0:19



0:24



1:26



2:51



4:12



6:34



7:23

Tous les photogrammes sont téléchargeables à l'unité et en planche en suivant ce lien :
<https://drive.google.com/drive/folders/16JdWmgD3wWnNuoUQ2tJb2zaW-A-MnOu?usp=sharing>

LE VOTE DES ENFANTS

LES CHENAPLANS sont soumis au vote des enfants en sortie de séance. Benshi, partenaire du Festival Premiers Plans, dote les prix d'un montant de 500€ qui seront remis aux réalisateurs lauréats (un par programme). Les lauréats sont annoncés 23 février 2024.

COMMENT METTRE EN PLACE UN VOTE DES ÉLÈVES ?

André GIDE : « Choisir, c'est renoncer... »

Dans un premier temps, il est nécessaire de distinguer le vote individuel du vote collectif :

- **Le vote individuel en sortie de séance** est un vote personnel, de l'émotion, de l'instant, de la passion. C'est le vote de la préférence qui se fait à l'issue de la projection. Pour les élèves, c'est choisir le court métrage que chacun préfère.
- **Le vote collectif** est un vote plus distancié. C'est un vote de raison qui s'établit à partir de critères préalablement posés. Ce n'est plus choisir le court métrage que l'on préfère mais c'est choisir le « meilleur » court métrage pour le groupe.

DÉMARCHE PROPOSÉE

1. En classe, préparer éventuellement les élèves à la notion de vote : Qu'est-ce que voter ? Dans quelle circonstance est-on amené à voter ? Pourquoi voter ? Qu'est-ce qu'un bulletin de vote ? etc.
2. Au festival, projection du programme de courts métrages.
3. Dans la salle, les enfants entourent sur les bulletins de vote, les 2 films qu'ils ont préférés.

De ces votes individuels émergera le prix des enfants.

Pour aller plus loin

4. En classe, lister avec les élèves, tous les critères possibles sur lesquels s'appuyer pour voter pour un film : émotion, esthétique, narration (histoire), bande-son, technique, rythme, etc.
5. *Alternative* : possibilité d'échanger avec les enfants et de décerner des mentions spéciales sur certaines catégories (meilleure musique, meilleure histoire, meilleure émotions, etc.)

ÉLÉMENTS DU PROGRAMME DU M.E.N (B.O. du 30/07/2020)

- Enseignement Moral et Civique :
 - Se sentir membre d'une collectivité
 - Être capable d'écoute et d'empathie
 - Développer des aptitudes à la réflexion critique
 - Confronter ses jugements à ceux d'autrui
- Arts-Plastiques :
 - Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art
 - S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques

Rédigé par Xavier THIBAUD, Conseiller Pédagogique Départemental en Arts Visuels

Direction des Services Départementaux de l'Éducation Nationale de Maine-et-Loire

MODÈLE DU BULLETIN DE VOTE CHENAPLANS 3+ (2024)

Consigne : choisissez vos deux films préférés

→ Avec un feutre : entourez vos deux films préférés

→ Ou avec 2 gommettes : collez une gommette sur vos deux films préférés

	BULLETIN DE VOTE PRIX DES ENFANTS 2024	COMPÉTITION CHENAPLANS 3+	
Pour voter, entoure tes deux films préférés !			
<p><i>Les Premiers Dinosaures étaient des pommes</i> Emma Lafarge</p>	<p><i>Qu'y a-t-il dans la boîte ?</i> Bram Algoed</p>	<p><i>Claquettes</i> Quita Felix</p>	
<p><i>Bouquet</i> Cécile Robineau</p>	<p><i>L'Amour à la machine</i> Gurli Bachmann</p>	<p><i>L'Ecole des arbres de Noël</i> Anastasia Makhlina</p>	



CAHIER PÉDAGOGIQUE LES CHENAPLANS 3+

CONCEPTION ET RÉDACTION

Evelyne DANIEL et Odile SALMON du comité pédagogique du Festival
Emma JOLY, Lucie GESLIN-SPINA, Clotilde HAMELIN, assistantes jeune public
Violaine D'ABOVILLE, responsable jeune public et Véronique CHARRAT, responsable action culturelle du Festival Premiers Plans

REMERCIEMENTS

Aux réalisateurs, producteurs, distributeurs et écoles de cinéma qui nous accordent leur confiance pour présenter leurs œuvres au jeune public.

© Premiers Plans - 2024