

## PROGRAMME DE COURTS METRAGES

- 1). *Objectif des fiches*
- 2). *L'école des facteurs*
- 3). *Le cyclope de la mer*
- 4). *Les musiciens*
- 5). *Au bout du monde*
- 6). *Le garçon qui a vu l'iceberg*

+++++

### 1). *Objectif des fiches*

Ces fiches n'ont pas pour objectif de remplacer le Cahier de Notes qui est distribué le jour du prévisionnement mais de les compléter, de proposer des pistes d'exploitation pédagogique plus précises. Les exercices sont pensés pour être effectués avec le film mais beaucoup peuvent être faits au moins partiellement sur le seul souvenir du film aidé par le Cahier de notes.

Ces fiches sont susceptibles d'évoluer en fonction des réactions des utilisateurs, des tentatives réussies ou non à partir d'elles ou des idées d'exploitation qu'elles auront pu suggérer.

### 2). *L'école des facteurs*

Nous nous appuyons sur deux phrases du Cahier de notes (page 9):

**“C'est le rythme d'exécution et de mise en scène qui fait le comique du gag. Quand les gags s'enchaînent et se multiplient, ils exigent un corps (c'est la marque des grands burlesques) qui soient leur métronome.”**

#### LE RYTHME:

##### Trois types de plans

= les plans fixes, les plus nombreux où le lieu de l'action est filmé frontalement et où le protagoniste entre d'un côté pour sortir de l'autre (toujours gauche droite au début, sentiment de trajectoire inexorable)

= les plans fixes où le protagoniste est déjà dans le plan, dans l'axe de la caméra, ce qui permet aussi de faire entrer dans le plan, d'une autre manière, un autre élément qui s'impose ou s'insinue (le troupeau de vaches)

= les mouvements de caméra pour suivre un personnage, un véhicule et faire entrer dans le champ un élément qui va créer le gag.

**Exercices possibles:** découper un cadre de carton ou utiliser une fenêtre de porte ou de couloir bien placée pour faire observer la différence entre un personnage qui entre dans le plan et un personnage qui y est déjà et proposer des rencontres dans ces deux cas.

**Voir en annexe les fiches élèves : 1fiche comique - 2fiche raconte**

#### LE CORPS:

**Exercices possibles:** Dessiner le personnage de Tati dans différentes situations, prolongé ou non par un accessoire (vélo), dessiner un autre personnage (facteur, cycliste).

Dessiner à l'aide de photos les attitudes de Charlot et de Buster Keaton.

Comparaisons.

### 3). Le cyclope de la mer

Le cahier de notes propose: "À l'aide de matériaux récupérés (bouchons de liège, papiers découpés, carton ou petits morceaux de bois) confectionner des personnages rudimentaires de quelques centimètres comme le ferait le cyclope"

#### Exercices possibles:

- **scénario**: rédiger à partir de ces personnages un mini-scénario
- **réalisation**: réaliser "semblant" quelques plans de ce scénario en interposant entre notre regard et les personnages créés un petit cadre en carton censé représenter le cadre en le plaçant en haut, en bas, sur le côté etc... pour examiner les effets obtenus. Penser à l'éclairage. Cela peut aussi se faire "en vrai" avec un appareil photo numérique.
- **son**: si vous disposez du film étudier le passage de 1' 07" à 2'23" en trois phases: avec le son, sans le son, en remplaçant le son par une musique (à créer ou à importer)

### 4). Les musiciens

Comme il est probable que ce film ne pourra être disponible pour être utilisé en classe, il est difficile de travailler sur le son. On peut, en revanche, s'appuyer sur la page 21 et les cinq images proposées, en reprenant le questionnement:

- " Comment les **personnages** sont-ils présentés? Quelle est leur place dans l'espace? Comment apparaissent-ils à l'image, grands, petits ?"

- à partir de ces questions on peut rechercher, de mémoire, d'autres plans où le **cadre** est différent. Pourquoi?

- l'exercice de mémoire peut se transformer en une sorte d'inventaire à la Prévert pour retrouver la liste de tous les **accessoires** (y compris vivants), essayons dans le désordre: un taureau, un lit, une armoire à pharmacie, un verre, un revolver, un violon, un drap, des jumelles, un jeu d'échecs, une cuiller, un stéthoscope, un tabouret, des canards, une longue vue, un canon, un drapeau, une assiette, une lance, un violoncelle, un cheval, des épées, un médicament... les remettre dans l'ordre, en cherchant à quoi ils servent et ainsi retrouver le **scénario**.

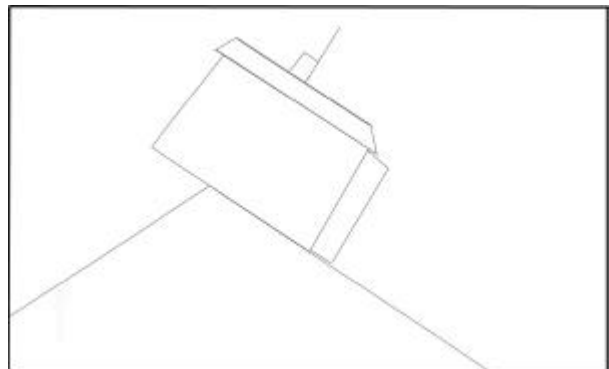
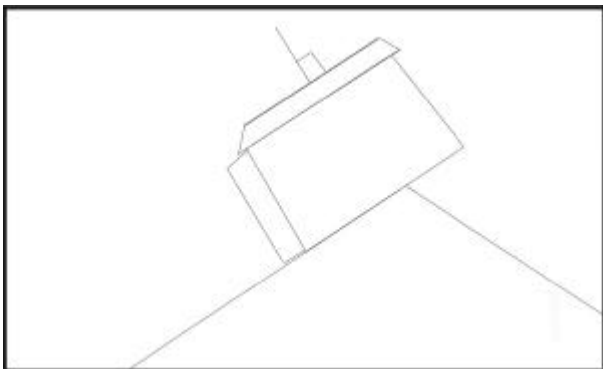
## 5). Au bout du monde

À partir de la phrase du cahier: "Cet enchaînement des gags les uns dans les autres exige une précision tant au niveau du dessin et de son animation qu'à celui de la bande son dont le relief et le volume participent pleinement du ressort burlesque."

### Exercices possibles à enchaîner, le troisième ne pouvant se réaliser qu'après les deux autres:

- **le son:** couper le son complètement après un premier visionnage, le revoir, réflexion sur ce qui se passe puis re visionnage avec des coupures partielles, des retours en arrière pour s'exprimer sur ce que l'on ressent, sur ce qu'apporte le son par rapport aux personnages, à leurs relations, aux actions
  
- **le scénario:**
  - o faire la liste de tous les personnages, animaux compris et essayer de retrouver quand ils apparaissent, seuls ou pas seuls, avec tel ou tel autre, faire une sorte de diagramme au tableau ce qui doit donner la structure scénaristique. Cela promet aussi une bonne partie de rire.
  
- **dans l'espace : reconstruire le scénario à partir des oscillations de la maison sur la montagne**
  - o **le dispositif : un théâtre de marionnettes avec pour décor fixe la montagne en dur (carton fort ou bois ...)**
  - o Fabriquer les différents personnages de l'histoire : la maison, les trois humains, les animaux (marionnettes ou papiers découpés collés sur un carton fort attaché à une ou deux baguettes de manipulation ) en respectant les proportions de chacun et leurs attitudes (contraintes techniques imposées par le scénario)
  - o Préparer le son : bruitages , essais de voix, de ronflements
  - o A vous de jouer : du matin (mais au fait, est-ce un matin ??) jusqu'au soir, puis au lendemain matin ... Mettre en scène l'action avec les personnages *en faisant osciller la maison* sur la montagne en respectant la « *fluidité des mouvements et des enchaînements, les qualités du rythme, des gestes et des gags\**»

S'aider de sa mémoire, éventuellement du découpage voir dossier site \* [http://www.rhonealpes.fr/content\\_files/Trois\\_courts\\_metrages.pdf](http://www.rhonealpes.fr/content_files/Trois_courts_metrages.pdf)  
 Pour toute aide technique, contacter Gindou Cinéma.



## 6). Le garçon qui a vu l'iceberg

À partir de la phrase du cahier: "Le sens provient ici non pas de la succession des plans mais de la collision de deux images, de leur mise en rapport perpétuelle." il faut, pour ce film, un travail qui s'attaque à sa difficulté et à son intérêt majeurs - du point de vue cinématographique - le double écran.

### Exercices possibles:

- **le double écran** : on repasse le film non pas tel qu'il a été vu en salle mais en obscurcissant sa partie droite (plastique noir opaque et scotch). Arrêts sur image pour demander de réfléchir, à partir des éléments de la partie de gauche, sur ce qui pourrait être à droite, voire de le dessiner (entre souvenir et imagination...).

**Exemples d'arrêts sur images** : travailler sur les étapes de la vie ordinaire du jeune héros :

le réveil  
le petit déjeuner  
le trajet en bus à l'école  
le moment dans la salle de classe  
le départ en vacances  
le pont du bateau  
l'ombre de l'iceberg

**Question** : Une cohérence dramatique apparaît-elle dans les représentations des enfants : l'écran de droite met-il en scène humour ? fantastique ? drame de la vie réelle?

**Mettre en comparaison** avec le court-métrage mais seulement avec le son dans un premier temps (écran caché) puis avec images.

- **le son**: deux images mais une seule bande son

- ❖ **valeur narrative** : couper puis rétablir le son en essayant de sentir ce qu'il apporte
  - pour l'atmosphère
  - pour la compréhension (ce que ne dit pas l'image, ce qu'il répète ou accentue dans

l'image visuelle)

- ❖ **valeur symbolique ou métaphorique** : identifier les bruitages qui accompagnent le passage à l'état imaginaire du jeune garçon, les nommer et retrouver les bruitages de même nom dans d'autres scènes du film. Pourquoi cette analogie ? Emettre des hypothèses

+++++

En complément indispensable pour ce travail :

**DVD « Le cinéma d'animation »**, collection **L'Eden Cinéma, du SCEREN**, destiné à des fins pédagogiques, sur lequel figurent en entier 2 courts-métrages, « *Au bout du monde* » et « *Le garçon qui a vu l'iceberg* ».