



Petites Z'escapades

studio Folimage

France, couleurs.

« *Petites Z'escapades* » propose de rendre compte de la diversité des créateurs réunis au sein du studio Folimage – Valence Productions. À la projection des six courts métrages on perçoit l'esprit et l'exigence du studio tout en découvrant des univers particuliers à chaque réalisateur. La diversité des productions apporte une richesse d'écriture, des techniques multiples nous indiquant ainsi nombre de pistes pédagogiques.

Suivant le niveau de votre classe vous pouvez choisir de n'exploiter qu'un court métrage. Prendre alors soit le film préféré des élèves (difficile de se mettre d'accord...), soit celui qui vous inspire des voies de travail, soit, au contraire, celui que personne n'apprécie pour le regarder de plus près afin de le voir autrement...

Dans ce programme, se succèdent six courts métrages :

1. *Jean de la lune*, un épisode de la série *Mon Âne*, Pascal Le Nôtre, animation en plastiline (sorte de pâte à modeler spécifique, qui ne fond pas trop sous les lumières), décors en cartons et papiers, couleurs en pastels secs, France, 1994, 2 min 34 s.
2. *L'éléphant et la Baleine*, Jacques-Rémy Girerd, couleurs, animation et décors en pâte à modeler, France, 1985, 7 min 34 s.
3. *Meunier tu dors*, un épisode de la série *Mon Âne*, Pascal Le Nôtre, animation en plastiline, décors en cartons et papiers, couleurs à la gouache et collages de gommettes, France, 1994, 2 min 31 s.
4. *Petite Escapade*, Pierre-Luc Granjon, noir et blanc, marionnettes en papier mâché et tissus, armatures de grillages, dessins sur celluloïd (support transparent utilisé pour les dessins animés), France, 2001, 5 min 30 s.
5. *Le trop Petit Prince*, Zoïa Trofimova, dessins sur celluloïd, couleurs à la gouache, France, 2001, 6 min 41 s.
6. *Au bout du monde*, Konstantin Bronzit, couleurs, dessins sur celluloïd et collages, France, 1998, 7 min 45 s.

Pour vous aider à vous rappeler chaque film, le résumé et le point de vue se trouvent dans le *Carnet de notes...* (livret vert).

Si vous choisissez de travailler sur l'ensemble des films il est souhaitable de choisir une entrée (par exemple le rôle de la musique) pour observer comment le réalisateur a traité le problème. On peut alors produire une courte phrase critique ou pour les plus jeunes attribuer des étoiles et simplement justifier son avis oralement (j'ai mis trois étoiles pour telle raison...).

Avec le cycle 2, on peut aussi choisir de découvrir les activités du studio Folimage : établir alors des questions que l'on envoie directement au studio, 6 allée Jean Bertin, 26000 Valence. On peut aussi découvrir, bien entendu, [le site internet de Folimage](#).

On découvre que nous connaissons des films de Folimage *L'Enfant au Grelot* de Jacques-Rémy Girerd (commercialisé chez *Éveil et Jeux*) et plus récemment *La Prophétie de Grenouilles*, premier long métrage du studio.

Si la classe choisit de n'exploiter qu'un ou deux films, voici quelques pistes pour chaque titre.

1. Jean de la lune

On peut apprendre les textes des comptines (cf. le *Carnet de notes*) avant d'aller voir le film. On peut se procurer les titres des albums Didier Jeunesse qui proposent des textes de comptines avec des illustrations (photos de personnages et de décors en plastiline, en papier, en carton, en objets récupérés). Observer les techniques des films, des albums. Créer des personnages pour les comptines de la classe en choisissant une technique. Pour aller jusqu'au film d'animation, contacter les personnes ressources en TICE. On peut aussi choisir le traitement par l'image photographique. On est alors dans l'image fixe mais travailler les notions de cadrage et de point de vue est également formateur pour le regard.

Observer le statut de l'âne dans les deux films, il est à la fois **dans** le cadre mais aussi complètement **hors** sujet / comptine. En fait c'est le complice du spectateur, il est le passeur de comptines en quelque sorte. Décrire son caractère, sur quoi repose notre perception du personnage (attitude décalée, expressivité des oreilles...) Quelle fonction pour l'écrit s'inscrit sous les images comme une sorte de sous-titres ?

2. L'Éléphant et la Baleine

L'exploitation du récit est à elle seule très intéressante : résumer les étapes du film, les remettre dans l'ordre, étudier le rôle des différents personnages, les adultes, les enfants, les animaux. Ce film fonctionne sur des contrastes (monde du cirque / montreur d'animal, couleurs chaudes / froides, ombres / lumière, jour / nuit, expressions des personnages). C'est une véritable galerie fantastique (utiliser les photogrammes du carnet vert). On peut, en arts plastiques, reprendre ces données et les exploiter en atelier (peinture sur feuille, assemblage 3D dans des boîtes). Dans la littérature de jeunesse on peut se référer aux travaux d'illustration de Carole Chaix (éditions Frimousse). Mais on peut aussi exploiter les thématiques présentes dans le film : les baleines, le monde du cirque, les portraits de personnages de rue, la protection du monde animal, les animaux en liberté / animaux en cage, différence et monstruosité...). La bande son est riche, elle fonctionne aussi en contraste (univers lumineux du cirque / univers glauque) : on prendra note de l'alternance des musiques douces, des silences pesants, des bruitages très bruts, des éléments de langage inventé...

3. Meunier tu dors (voir Jean de la lune)

4. Petite Escapade

Le noir et blanc, les éléments plastiques (décors et personnages) riches en matière demandent un travail très précis au niveau des lumières. Deux techniques bien distinctes : le dessin animé (générique, rêves dessinés) et l'animation en volume (la fiction). Quelles impressions chez le spectateur (peur, complicité avec l'enfant de l'aventure, curiosité pour découvrir petit à petit « les personnages du mur », surprise en découvrant les dessins imaginaires du carnet de rêves... La bande son est, là aussi, intéressante à souligner, elle renforce le poids de l'image. Par exemple, la traversée de la forêt sombre et profonde... des cadres saturés voire étouffants, des ombres et des lumières très fortement contrastées, le noir et blanc. Le nombre infini d'arbres donne la sensation d'un réel « labyrinthe impénétrable et obscur ». Le son... mixage de chants d'oiseaux, scie musicale renforce les peurs de la solitude dans un milieu hostile.

Faire des liens avec les histoires, les contes qui évoquent la forêt, comparer les atmosphères, le traitement de l'image, des sons (*Pierre et le Loup*). On peut imaginer de mettre l'histoire en couleurs. Pourquoi ? Comment ? Quelles couleurs ? Justifier.

Observer les musiques et bruitages qui annoncent l'arrivée des personnages...

Produire des bruitages, les enregistrer, produire des images en écho.

Voir comment exploiter la notion de point de vue, utiliser les photogrammes (du carnet vert) en choisissant des plongées, des contres-plongées, des vues de côté.

S'interroger. La caméra donne le regard de qui : du petit garçon, notre regard sur la scène, le regard d'un passant au pied du mur ?

Se rappeler en quoi chaque passant se transforme grâce à l'imagination de l'enfant. Imaginons, nous aussi, nos « personnages du mur ». On peut sélectionner des images (magazines) on transforme celles-ci en dessinant. Observer l'expression du personnage (de l'animal, ses accessoires, le décors) de l'image, on imagine qui il est, qu'est ce qu'il pourrait nous faire (dictée à l'adulte).

5. Le trop Petit Prince

Le *flip book* du document enfant est bien entendu là pour être découpé. Bien remettre les images dans l'ordre avant d'assembler le flip book. La classe comprendra la technique de la mise en mouvement des images.

On peut ensuite créer un autre flip book simple (un personnage qui traverse la page, un objet qui s'envole, une fleur qui s'effeuille, un dessin qui se forme...). Si vous exploitez cette piste, vous pouvez contacter Michel Dumont (Focepy) qui propose une intervention en classe « naissance du dessin animé » particulièrement adaptée pour nos travaux sur le cinéma.

Là aussi une bande son très importante. Outre le motif central (la poursuite du soleil), quatre thèmes musicaux (le lever du soleil, la lutte avec le nuage, la victoire du petit bonhomme, la berceuse finale) découpent l'histoire. Les rythmes musicaux et les silences organisent le suspense. Sons et comportement du personnage rappellent le cinéma muet où l'acteur s'acharne à essayer de résoudre un problème de x manières souvent inefficaces.

Faire une étude du personnage en suivant les différentes étapes de l'histoire. Pour que le public comprenne lors des quelques minutes du film qui est un personnage, son caractère, on étudie bien son costume, ses accessoires. À observer ici...

6. Au bout du monde

Dessin très animé. Le rythme est endiablé, les bruitages (à relever) sont très évocateurs. La dimension humoristique est importante : inventorier avec les enfants ce qui les a fait rire ?

Bien faire ressentir le rythme des gags et l'agitation crescendo jusqu'à la nuit. L'histoire ne dure qu'un jour... Tant d'action... Chaque péripétie entraîne une autre. Que ressent le spectateur ?

Une multitude de personnages (un peu surréalistes ?) entrent dans cette petite maison ? En faire l'inventaire (à la Prévert...). Avez-vous remarqué un personnage (le chat, l'oiseau, la vache, la fermière...)? Allez vous être capable de dire ce qui lui est arrivé ? Quelle impression donne cette maison en équilibre ? Une fois qu'elle a glissé au fond de la vallée, est-elle plus en sécurité ? Créer une maison (2D, 3D) qui fait rire, qui fait peur... inventer les personnages qui peupleraient votre maison.