

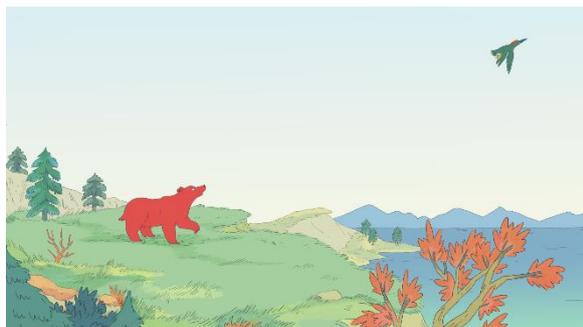
CAHIER PÉDAGOGIQUE



CHENAPLANS 3+

4 PREMIERS COURTS MÉTRAGES EUROPÉENS JEUNESSE
SOU MIS AU VOTE EXCLUSIF DES ENFANTS

Premiers
Plans
ANGERS



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 le programme des Chenaplans 6+.

SOMMAIRE

PREMIERS PLANS, LE FESTIVAL DES PREMIERS FILMS EUROPÉENS.....	3
CHENAPLANS 3+ & 6+	3
La Carpe et l'enfant.....	5
Sous le ciel bleu de la Guadeloupe.....	9
Bolshaya	13
L'Ourse et l'Oiseau.....	17
PROGRAMME SOUMIS AU VOTE DES ENFANTS	24
BULLETIN DE VOTE	25





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 au jeune public, un programme entièrement conçu pour les enfants : Chenaplans. Cette année, les programmes Chenaplans 3+ et 6+ sont diffusés à destination des familles en janvier, sur la semaine du festival, puis en février à destination des scolaires.

Les Chenaplans sont les courts métrages jeunesse de la compétition officielle. Les films sont sélectionnés par les équipes de programmation et d'action culturelle du Festival.

Les courts métrages qui composent les deux programmes Chenaplans ont été réalisés par de jeunes cinéastes européens et sélectionnés 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. Le débat et le vote pour primer 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 7 février 2025 sur le site du festival.

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

benshi:

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

:

- 1- 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.



La Carpe et l'enfant

Morgane Simon, Arnaud Demuyck

7 min | France | 2024

RÉSUMÉ

Un enfant va pêcher la carpe. Mais il a la mauvaise idée d'amener avec lui son petit chien. Entre le chiot, une grenouille, et un canard, pas facile d'attraper un poisson...

LES RÉALISATEURS



Née en 1997 et originaire de Nantes, Morgane Simon est arrivée en Belgique en 2015 pour étudier l'animation à la Haute École Albert Jacquard (Heaj), puis elle a obtenu un master à l'École nationale supérieure des arts visuels de La Cambre à Bruxelles. En septembre 2020, elle entre au Studio d'animation L'Enclume à Bruxelles pour travailler sur le long métrage *Yuku et la fleur de l'Himalaya* (Rémi Durin & Arnaud Demuyck). Elle aime les dessins d'observation, la figure humaine et les couleurs de fond. La bande dessinée et la musique sont également une grande source d'inspiration, elles prennent une place essentielle dans son travail artistique.



Né en 1966, Arnaud Demuyck est réalisateur, scénariste et producteur belge spécialisé dans le court et moyen métrage d'animation. Depuis 2000, il a écrit et réalisé de nombreux films d'animation parmi lesquels une trilogie chorégraphique avec *Signes de vie* (2004), *À l'ombre du voile* (2006), *L'Évasion* (2007). Avec *Sous un coin de ciel bleu* (2009), son écriture s'oriente davantage vers le jeune public, soit en adaptant des contes et ritournelles traditionnels, soit en portant à l'écran des livres pour la jeunesse. Son premier long métrage d'animation, *Yuku et la fleur d'Himalaya*, co-réalisé avec Rémi Durin, est sorti en 2022.

GÉNÉRIQUE

Scénariste : Arnaud Demuyck

Auteur de la musique : Yan Volsy

Voix : Marcia Vanneste

Monteur son : Jonathan Vanneste

Décors : Vincent Consten, Morgane Simon, Rémi Durin

Animation : Daphnée Cassini, Estelle Chauvier, Maïa Ameloot, Morgane Simon

Bruitage : Elias Vervecken

Storyboardeuse : Morgane Simon

NOTE D'INTENTION | Arnaud Demuynck, scénariste et co-réalisateur

« Pour offrir aux enfants (mais aussi aux adultes) un film comme un haïku, un moment furtif de poésie et d'humour.

Pour construire un film de suspense, aussi improbable que la pêche est... un sport. Pour un film à chute, au sens propre et au figuré, qui fait éclater au final la joie de vivre. Le bonheur est dans la prairie et l'action au bout du fil de pêche. C'est une comédie burlesque, une invitation philosophique. Si l'expression populaire dit que le pêcheur taquine le goujon, c'est ici la carpe, et, semble-t-il, la nature tout entière qui taquine l'enfant. Le haïku est un poème de tradition zen qui joue avec les images pour transmettre un état d'éveil. Les maîtres zen ne se prennent pas au sérieux, ils ne prêchent pas et préfèrent le rire. Puisse notre film éveiller le sourire du zen. »

TECHNIQUE D'ANIMATION – ANIMATION 2D

Pour faire leur film, les réalisateurs utilisent la technique de l'animation 2D. Ils dessinent sur une tablette graphique à l'aide d'un stylet. Cette technique permet une variation de couleur et une netteté du dessin qui est moins réalisable avec la technique du dessin traditionnel. Le dessin s'inspire de l'aquarelle, qui nous rappelle la fragilité du dessin à la main et ses imperfections. Cela rappelle également un côté plus artisanal.

ANALYSE

Sur le thème de l'innocence et de la découverte, le film illustre la curiosité et l'insouciance de l'enfance, où chaque sortie devient une aventure riche en découvertes et en interactions avec la nature. Les interactions entre l'enfant, son chien, la grenouille et le canard ajoutent une dimension humoristique et poétique, reflétant la spontanéité et l'imprévisibilité du monde animal.

L'esthétique visuelle offre des décors soignés et des personnages expressifs, créant une atmosphère chaleureuse et immersive.

Le choix de l'absence de dialogue permet une narration universelle, accessible à tous les publics, mettant l'accent sur les expressions visuelles et sonores.

En somme, "La Carpe et l'Enfant" est une œuvre délicate qui capture avec finesse les moments simples et précieux de l'enfance, tout en célébrant la beauté des interactions entre l'homme et la nature. C'est aussi un film sur l'ennui et l'attente. Pour pêcher, il faut attendre silencieusement... pas facile !

THEMES DU FILM

1. Le monde du vivant : la mare, avec ses plantes et ses animaux
2. Une activité : la pêche
3. Un registre : l'humour
4. Des émotions : l'amitié, la tendresse, la curiosité, la découverte

AVANT LA PROJECTION – Susciter la curiosité, imaginer

- À partir de la bande-son du film (jusqu'à 0 :30) – exclusivement, sans image encore : Ecoute attentive pour émettre des hypothèses sur la nature des personnages et le lieu de l'histoire (identification des bruits de l'eau, des aboiements et de la voix de l'enfant... laisser libre cours à l'imagination des enfants, sans confirmer ou infirmer).
- À partir de l'affiche : ([ici](#)) Observation et lecture des indices sur l'affiche pour éveiller le questionnement des enfants : la situation géographique du lieu de l'action, le personnage, les animaux, le titre (lu ou décrypté), les couleurs... Émissions et suggestions d'hypothèses
- Questionnements sur la pêche : Etes-vous déjà allés pêcher ? Est-ce que vous connaissez quelqu'un qui va à la pêche ? Pourquoi et comment pêche-t-on ? Expliquer ce qu'est un appât.

APRÈS LA PROJECTION

- Interprétation du film : S'exprimer sur ce qu'on a vu, ce qu'on a compris de l'histoire :
 - Vérification des hypothèses émises avant la projection.
 - Faire l'inventaire de tous les animaux qui perturbent la pêche de l'enfant.
 - Echanger sur la fin du film
- S'exprimer sur les émotions du personnage principal (à partir de la planche de photogrammes EMOTIONS) - joie d'aller à la pêche, rire lorsque son chien tombe à l'eau, puis ennui, surprise et peur, agacement des insectes qui se posent sur son visage, puis découverte du monde sous l'eau et plaisir de jouer avec la carpe dans la mare...
- S'exprimer sur ses émotions lors de la projection, les identifier et les nommer
 - Avez-vous ressenti une émotion particulière (peur, rire, tristesse, etc.) ? À quel moment de l'histoire ?
 - Avez-vous un moment préféré, lequel ?
- Discuter autour de la notion de l'ennui et de l'attente. Y a-t-il des moments vécus par les enfants, des activités pratiquées qui nécessitent d'attendre ? Que faites-vous quand il faut attendre ?
- Observer les photogrammes du film, notamment pour déterminer les différences entre le traitement du paysage – arbre, eau, herbe qui sont représentés par des touches de couleurs dans les tons verts et orangés, contrairement aux personnages qui sont définis plus précisément grâce à un contour noir.
- La bande son : Banjo, Mandoline et Violon (instruments à cordes)
 - Sensibilisation à l'écoute pour connaître et différencier ces instruments et savoir les apprécier. Quelle ambiance donne la musique au film ?

POUR ALLER PLUS LOIN

Activités pédagogiques :

- Retracer l'histoire avec les photogrammes
- Découverte de la flore et de la faune du milieu aquatique + Lister tous les animaux du film : poissons, salamandre, chien, libellule, mouche, canard, grenouille, vache, coccinelle. Imprimer la planche de photogrammes et trier les animaux qui nagent, qui volent et ceux qui marchent, sautent etc....
- Activités plastiques : élaborer des paysages à partir de peinture sur papier mouillé, aquarelle ; puis au crayon noir ou pinceau fin, dessiner des personnages.

Ressources utilisables

- Court métrage - *Le moine et le poisson* - Michaël Dudok De Wit : [ici](#)
- Peinture et/ou graphisme à la manière de Matisse (*Les poissons rouges*), Claude Monnet (*l'étang, les nymphéas*), Seurat, Derain...
- Tenue vestimentaire du jeune garçon : évocation de personnage type Tom Sawyer
- Découverte de la mare (<https://ecolothèque.montpellier3m.fr/pedagotheque/decouverte-de-la-mare>)





Sous le ciel bleu de la Guadeloupe

Cléane Ambry

2 min | France | 2024

RÉSUMÉ

Cette après-midi, Noa a très envie de participer à la préparation des plats familiaux. Aidé.e d'un.e parent.e, ses mains novices découvrent les recettes antillaises. Noa se rapproche de ses racines et projette, dans les amas de légumes coupés, des paysages qui lui rappellent son île d'origine : La Guadeloupe. Aux côtés de leurs mains d'adulte et d'enfant épluchant et malaxant, d'autres mains s'ajoutent... et ce sont plusieurs générations qui se retrouvent.

Film inspiré de la première page de l'ouvrage 'Sous le ciel bleu de la Guadeloupe' écrit par Oruno Lara.

LA RÉALISATRICE



Née en 1998, Cléane Ambry est réalisatrice et décoratrice française de films d'animation en stop motion. Elle a suivi des études d'animation à l'EMCA d'Angoulême pendant lesquelles elle a co-réalisé le court-métrage *Pediluve* puis a réalisé son film de fin d'études *Achlu*, tous deux réalisés en stop motion. Après l'obtention de son diplôme en 2022, elle a travaillé en tant que décoratrice sur le long-métrage réalisé en stop motion, *Sauvages !*. Elle intègre ensuite la collection Première Page avec pour objectif de mettre en avant la littérature antillaise.

GÉNÉRIQUE

Scénario : Cléane Ambry

Voix : Firmine Richard

Monteur : Thomas Grandremy

Animation 2D : Marion Auvin

Bruitage et montage son : Geoffroy Cantou-Carrassoumet

TECHNIQUE D'ANIMATION – STOP MOTION et ANIMATION 2D

Ce film est réalisé à l'aide de l'animation en volume (ou stop motion en anglais). Cette technique consiste à animer des objets, ici des marionnettes. Le principe est simple, la marionnette est placée dans une certaine position, une caméra enregistre cette position, puis dès lors que l'on bouge de quelques millimètres la marionnette, une autre photo est prise pour enregistrer cette variation. Une

fois tous les images visionnées bout à bout de façon accélérée (entre 12 et 24 images par seconde), le spectateur perçoit le mouvement du personnage et non plus juste des images successives.

TEXTE D'ORIGINE

Ce court métrage est une adaptation de la première page du roman *Sous le ciel bleu de la Guadeloupe* d'Oruno Lara. La réalisatrice a fait le choix d'enregistrer la voix de Firmine Richard, une comédienne guadeloupéenne à l'accent créole. Il est possible que les enfants ne comprennent pas le texte (transcrit ci-dessous). Il est cependant intéressant qu'ils entendent cet accent, et que ce court métrage soit l'occasion d'échanger avec eux sur les accents, la différence et le vivre ensemble.

Sous le Ciel Bleu de la Guadeloupe, par Oruno Lara

I. LES GRANDS-FONDS.

Je n'étonnerai personne en disant que nous-mêmes qui y vivons, nous ne connaissons pas notre pays. En effet, nous ne voyageons pas du tout au sein de la petite île qu'est pourtant la Guadeloupe ; certains meurent sans avoir connu d'autres endroits que leur commune d'origine, avec quelques-unes environnantes ; quant aux excursions dans les campagnes on n'y pense même pas ; c'est là cependant que se trouvent les beautés réelles de notre sol merveilleux ; et l'on connaît ainsi rien des lieux les plus pittoresques, des endroits les plus caractéristiques de notre île.

Que n'a entendu, à la Grande-Terre, parler des Grands-Fonds, ceux surtout de Sainte-Anne et du Moule. C'est tout près de nous, et pourtant ces endroits sont parfaitement ignorés. Ils gagneraient à être connus, et on gagnerait à les connaître. Partout ailleurs, on organise des promenades d'excursionnistes pour faire connaître les beautés du pays natal ; notre île est grande comme la main, un peu d'émulation suffirait à créer un courant qui la ferait, j'en suis sûr, apprécier et chérir davantage.

ANALYSE

Autour de ce film, avec les enfants, il est intéressant d'approfondir le sens des images.

La thématique de la nourriture y est abordée sous l'angle central du partage :

- Un partage entre le parent et l'enfant,
- Un partage entre les ancêtres et les générations actuelles,
- Un partage entre l'île et ses habitants.

Le film explore cette notion de partage en la présentant comme un mélange harmonieux : les mains fantomatiques des ancêtres s'associent à celles qui préparent les repas, les images de la nourriture se mêlent aux représentations symboliques de l'île de la Guadeloupe. Cette approche souligne la richesse culturelle et spirituelle d'une tradition profondément enracinée dans l'histoire de l'île.

THEMES DU FILM

1. Connaître son histoire - sa culture
2. Retrouver ses racines, ses ancêtres et ses traditions
3. S'initier à la préparation d'un repas typique créole
4. Découvrir l'accent créole

AVANT LA PROJECTION

- À partir du photogramme (0:19) : Lecture du photogramme avec le titre. Le comparer avec la première image du personnage principal : où est-il ? Que fait-il ? Noter les couleurs (tons marron et le ciel bleu), photo en noir et blanc...
- À partir de la bande-son du film – sans les images : faire écouter les premières phrases. Essayer de les comprendre, identifier qu'il s'agit du français avec un accent créole.
- Questionnement sur la Guadeloupe : situer la Guadeloupe sur la mappemonde, par rapport à la France. Préciser qu'il s'agit d'une île au climat tropical, avec des fruits et légumes qui ne poussent pas en France métropolitaine. Observer la forme de l'île – qui ressemble à un papillon.

APRÈS LA PROJECTION

- S'exprimer sur les images et le récit en voix off. Quelles différences ? Lire et expliquer le texte de la première page (en copie dans les photogrammes). Le texte parle de l'ensemble de l'île et les images nous montrent la vie quotidienne.
- S'exprimer sur les personnages et leur confection. Énumération des différents matériaux utilisés dans la confection du repas et des paysages de bords de mer (laine, tulle, perles, raphia...). Evoquer également le tissu traditionnel à carreaux coloré qui est utilisé comme nappe dans le film.
- S'exprimer sur les photogrammes qui évoquent les ancêtres : celui de la petite fille devant la photo de ses ancêtres et celui où les mains « fantômes » qui viennent aider à cuisiner : quel lien est-il possible de faire entre ces deux images ? (la convocation des ancêtres pour transmettre la cuisine). Ouvrir les échanges sur leurs activités d'enfant : est-ce qu'ils font parfois la cuisine avec leur parents ou leurs grands parents ? Y a-t-il des recettes que leurs grands parents font régulièrement ?

POUR ALLER PLUS LOIN – ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- **Découverte de la gastronomie Guadeloupéenne :**
 - Identifier des fruits et légumes de la Guadeloupe
 - A partir de la planche de photogrammes CUISINE, nommer les actions que l'on peut faire lorsque l'on cuisine (couper les légumes, mélanger, râper...)
 - Organiser une activité culinaire simple en classe, comme la préparation d'un plat antillais adapté aux enfants, pour découvrir les saveurs de la Guadeloupe (dessert créole à l'ananas, à la noix de coco)
- **Découverte de la musique et danse Guadeloupéenne :**
 - Faire écouter des morceaux de musique traditionnelle guadeloupéenne et initier les enfants à des pas de danse locaux.
[Gwoka](#)
[Balakadri](#)

- **Activités plastiques :**
 - Réaliser des paysages avec des textiles variés en s'inspirant de ceux du film (1:28)
 - Créer une installation avec des objets de la cuisine - jouets d'enfants, pour composer un tableau, telle une nature morte, en s'inspirant de l'image du film (00:42)

- **Sensibilisation à la Diversité Culturelle :**
 - Comparaison des Traditions : Comparer les traditions guadeloupéennes avec celles des régions d'origine des enfants
 - Contes et Légendes : Lire des contes ou légendes de la Guadeloupe pour élargir leur horizon culturel.

POUR ALLER PLUS LOIN – RESSOURCES UTILISABLES

- Découvrir les autres films de la réalisatrice Cléane Ambry, qui ne sont cependant pas pour la même tranche d'âge : PEDILUVE (<https://vimeo.com/575721501>) ou pour les adultes : ACHLU (<https://vimeo.com/823411882>)

- Découvrir une autre réalisatrice de petits courts métrages en stop motion avec de la laine. <https://www.youtube.com/@andreageorgialove/videos>





Bolshaya

Anastasiia Chikerlan

6 min | Russie | 2023

RÉSUMÉ

Le personnage principal est une jeune géante qui aime beaucoup les bateaux. Un jour, une tempête éclate au port, et l'un des bateaux n'arrive pas à y retourner à cause des vents violents. La géante les aide alors et l'un des marins tombe amoureux d'elle.

LA RÉALISATRICE



Née en 1997 à Sevastopol, en Crimée, Anastasiia est diplômée du VGIK (Institut Gerasimov de Cinématographie) avec une spécialisation en animation et graphiques informatiques.

GÉNÉRIQUE

Réalisation, script, directrice artistique : Anastasiia Chikerlan

Animation : Anastasiia Chikerlan, Julia Saenko, Vera Vugina, Daria Akimova, Olga Patnichko, Anna Shvets, Boris Meerov

Musique et son : Simon Christenko

TECHNIQUE D'ANIMATION – ANIMATION 2D et STOP-MOTION

L'animation 2D : réalisée à partir de dessins, elle apporte fluidité et expressivité aux personnages et aux éléments visuels. Cette technique permet de transmettre des émotions de manière subtile et détaillée, en jouant sur les mouvements et les traits.

Le stop motion : technique image par image où des objets physiques ou des marionnettes sont déplacés légèrement entre chaque prise. Cette méthode confère une texture tangible et une profondeur réaliste, rendant le mouvement plus organique et artisanal. En combinant ces deux approches, *Bolshaya* crée une esthétique unique, mêlant la finesse du dessin animé à l'authenticité matérielle du stop motion. Cette hybridation enrichit l'univers visuel du film, renforçant son originalité et son atmosphère poétique.

ANALYSE

Bolshaya explore les thématiques de la solitude, de l'introspection et de la quête de sens. À travers des personnages ou des métaphores visuelles, le court métrage semble aborder des thèmes universels tels que les relations humaines, la nature ou l'impact du temps. Si la nature joue un rôle central (comme c'est souvent le cas dans les films animés poétiques), elle est peut-être utilisée pour refléter l'état émotionnel des personnages, ou comme un espace de transformation et de révélation. Le court peut s'inscrire dans une tradition où l'histoire fonctionne comme une métaphore d'un passage ou d'une transformation, qu'elle soit émotionnelle, spirituelle ou psychologique.

THÈMES DU FILM

1. La passion de la mer, des bateaux, et de la pêche
2. La découverte de l'amour, la transformation

AVANT LA PROJECTION

- À partir de la bande-son du film (jusqu'à 0 :45) – exclusivement, sans image encore : quelle atmosphère évoque-t-elle ? (musique et bruits des vagues, souffle de la jeune fille)
- À partir des photogrammes :
 - Reconnaître l'endroit où se déroule l'histoire à partir d'indices visibles : l'eau bleue de la mer, les bateaux à voile et les cargos avec leur cheminée, le phare rouge et blanc,...
 - Découvrir et décrire à l'oral les différents personnages, leurs différences de sexe, taille, couleurs de leurs vêtements...
 - Imaginer le rôle de chacun.

APRÈS LA PROJECTION

- Compréhension du déroulé de l'histoire
 - Raconter l'histoire, notamment à partir de photogrammes de la planche NARRATION. Les remettre dans l'ordre de l'histoire.
- Compréhension des personnages :
 - Echanger sur la question de la différence (ici de taille) qui peut effrayer lors de la rencontre puis peut être une richesse dans l'entraide.
 - Décrire les qualités des personnages : la gentillesse, la tolérance par rapport à la différence, l'adaptation à l'autre. Raconter la manière dont la grande fille se comporte avec les pêcheurs, les différents moments où elle les aide, même si parfois, c'est maladroitement.
 - Décrypter les émotions des différents personnages – les moments de peur, mais aussi le sentiment amoureux. Sans qu'ils ne parlent, les personnages expriment leurs émotions, comment les comprend-on ? Observer les joues qui rougissent du petit pêcheur, par exemple ; puis celles de la grande fille lorsqu'il lui offre une fleur.
- Observer les photogrammes suivants, autour de l'expression de la peur, et faire le parallèle avec le tableau de Munch, le Cri.



- S'exprimer sur ses propres émotions de spectateurs lors de la projection, les identifier et les nommer
 - Avez-vous ressenti une émotion particulière (peur, rire, tristesse, etc.) ? À quel moment de l'histoire ?
 - Avez-vous un moment préféré, lequel ?
- La bande son : écouter les changements de musique en fonction de la situation (la tempête, le calme revenu).

POUR ALLER PLUS LOIN – ACTIVITES PEDAGOGIQUES

1. Activités plastiques :

- Etude du schéma corporel (peinture, dessin, fabrication d'un pantin articulé)

2. Activité physique

- L'équilibre en motricité : transport de grosses caisses de carton (jouer aux déménageurs).

3. Expérimentation :

- Fabrication de bateau en papier par pliage et expérimentation de flottaison dans un petit bac d'eau (est-ce que ça flotte, est-ce que ça coule), et si on souffle dessus,...
- Regarder dans des jumelles et faire le lien avec le photogramme.:

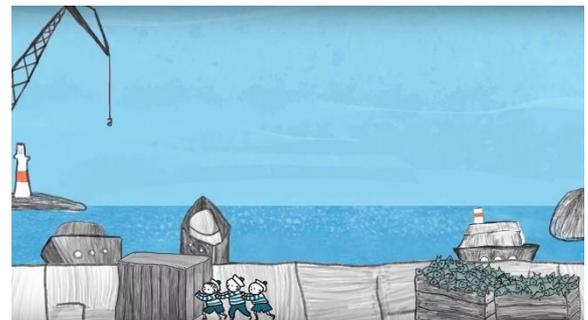


CF : [La loupe de grand maman](#)
(George Albert Smith, 1900)

POUR ALLER PLUS LOIN – RESSOURCES

Faire des liens avec d'autres œuvres, qui font référence à des géants qui découvrent, aident un monde de personnages plus petits :

- *Les voyages de Gulliver – Voyage à Lilliput* de Jonathan Swift
- *Le Géant de Zeralda* de Tomi Ungerer





L'Ourse et l'Oiseau

Marie Caudry

26 min | France | 2024

RÉSUMÉ

Dans le Nord, l'hiver approche. Une Ourse pense à son ami Oiseau qui a migré vers le Sud. Au lieu d'hiberner comme chaque année, elle décide de traverser le monde pour le rejoindre. Ce long voyage à travers des paysages inquiétants ou merveilleux va donner à l'Ourse l'occasion d'éprouver la force de son amour, et un goût nouveau pour l'inconnu.

D'après « Les lettres de l'Ourse » éditions Casterman.

LA RÉALISATRICE



Vivant dans la Drôme depuis une quinzaine d'années, Marie Caudry a illustré de nombreux albums jeunesse pour des éditeurs français et étrangers. La plupart écrits par son complice de toujours, Gauthier David.

Elle aime semer dans ses dessins foisonnants des indices qui permettront aux jeunes lecteurs d'explorer des hypothèses multiples, une lecture sans cesse renouvelée, portée par une recherche graphique et colorée dont l'étrangeté n'empêche pas la tendresse.

C'est dans cet état d'esprit qu'elle a réalisé son premier film d'animation *L'Ourse et l'Oiseau* produit par Miyu, en 2023.

GÉNÉRIQUE

Scénario : Gauthier David et Marie Caudry

Voix : Noémie Lvovsky, Bertrand Belin, Gauthier David, Marlène Saldana, Estéban, Sophie Lenoir, Stéphane Roger, Laurent Stachnick, Eloïc Gimenez et Marie Caudry

Storyboard : Marie Caudry, Dewi Noiry

Animation : Guillaume Bourrachot, Denis Chapon, Martin Clerget, Mina Convers, Gregory Duroy, Capucine Latrassé, Elliott Moreau, June Ortu, Orianna Sanchez, Susanne Seidel, Mona Schnerb, Martin Touzé, Jumi Yoon

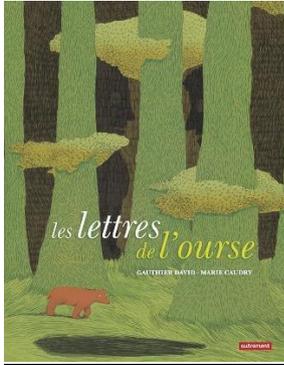
Montage : Antoine Rodet

TECHNIQUE D'ANIMATION – ANIMATION 2D

Pour faire son film, la réalisatrice utilise la technique de l'animation 2D. Elle dessine sur une tablette graphique à l'aide d'un stilet. La technique d'animation de Marie Caudry dans *L'Ourse et l'Oiseau* fait appel à des textures délicates et un design épuré. Les personnages sont souvent dessinés avec des contours lisses et des couleurs pastel, ce qui leur confère une dimension onirique. La douceur

visuelle est accentuée par une mise en scène minimaliste, avec des décors qui changent au fur et à mesure du voyage de l'ourse, passant de paysages enneigés à des paysages plus chauds et colorés. Le contraste de ces décors reflète à la fois le changement physique de l'environnement et l'évolution intérieure du personnage principal.

ANALYSE



Ce film porté par les voix de Noémie Lvovsky, Bertrand Belin et Esteban est une adaptation des « Lettres de l'Ourse » de Marie Caudry et Gauthier David, éditions Autrement.

Le court-métrage explore des thèmes de l'amitié, de la séparation et de la quête, avec l'ourse qui décide de partir à la recherche de son ami, l'oiseau, qui migre vers le sud. Ce voyage de l'ourse devient une métaphore de l'attachement et de la volonté de surmonter les obstacles pour retrouver un lien précieux. Le choix de l'ourse de ne pas hiberner cette année-là souligne son désir d'unité et de connexion, ce qui l'amène à défier son instinct naturel. Les personnages, sont conçus avec des traits simplifiés et une expressivité marquée, caractéristiques du cinéma d'animation. L'ourse, bien que grande et imposante, est traitée de manière douce et attachante. L'oiseau fragile et volatile, représente la distance et la fragilité des relations. La dynamique entre eux reflète un équilibre de dépendance et de soutien. Le contraste entre leur taille et leurs caractéristiques physiques renforce cette complémentarité. La musique, douce et poétique, soutient l'émotion des scènes sans l'alourdir, créant ainsi une atmosphère à la fois intime et contemplative.

L'histoire de l'ourse et de l'oiseau peut être lue comme une métaphore du lien entre deux êtres qui, malgré leurs différences, s'efforcent de rester connectés. L'ourse qui quitte sa tanière pour chercher son ami symbolise la lutte contre l'isolement et le froid émotionnel. L'oiseau, qui représente la légèreté et la fuite, incarne les rêves et la liberté, mais aussi la distance. Ce voyage devient un passage de l'ombre à la lumière, un retour à l'autre et à soi-même à travers le dépassement de la séparation. Le film suit une structure assez classique, centrée autour d'un périple. L'ourse part dans un environnement enneigé et austère, et au fur et à mesure de son voyage, les couleurs deviennent plus chaudes, symbolisant son approche du but et le réchauffement de ses relations. Le cheminement physique devient un parallèle au voyage intérieur de l'ourse, avec une conclusion qui touche à la réunion et à la réconciliation, mais aussi à l'acceptation du changement.

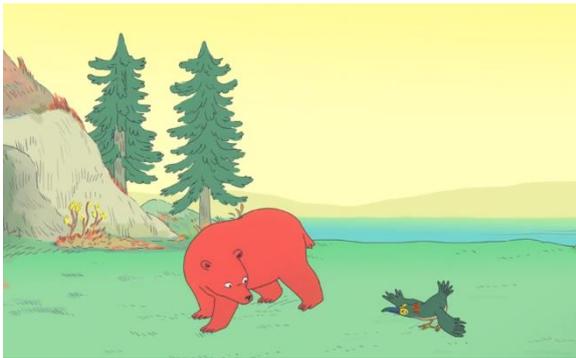
La musique, douce et poétique, soutient l'émotion des scènes sans l'alourdir, créant ainsi une atmosphère à la fois intime et contemplative.

THEMES DU FILM

- Le voyage, l'épopée, l'aventure
- La nature traversée

- L'amitié, séparation, la confiance, l'attachement à l'autre malgré les différences
- La migration, hibernation, hivernation (le castor)
- Vaincre ses peurs par l'entraide et le soutien des autres anima, partir, voyager vers l'inconnu pour retrouver l'être cher.

Au début du film, quand l'Ourse et l'Oiseau sont encore ensemble, et que l'hiver n'est pas encore arrivé, l'herbe est encore bien verte, témoignant du beau temps encore présent, mais également de l'état d'esprit des protagonistes. Quand l'Oiseau part, il emmène le vert chatoyant de l'herbe avec lui, laissant une végétation jaunie et une Ourse décrépée, le décor se montrant comme une représentation des pensées de l'Ourse : terne en l'absence de son Oiseau.



A partir de là, l'Ourse commence son périple vers le sud. Traversant des paysages peints, aux couleurs vives avec une grande variété et complexités de couleurs s'opposant à la simplicité des traits... Pouvant rappeler les peintures de David Hockney

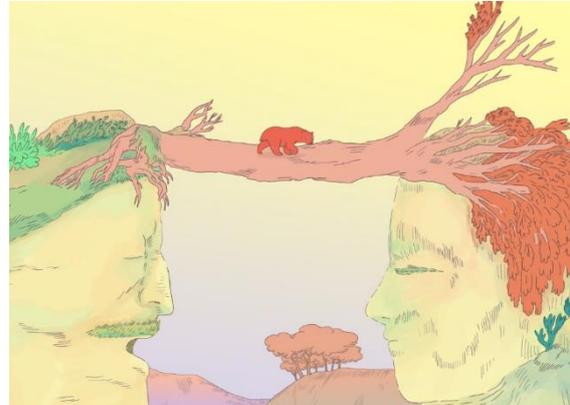




Plus l'Ourse progresse et s'éloigne de son foyer, plus les décors gagnent en liberté d'interprétation et adoptent une dimension merveilleuse, au sens littéraire du terme. Les paysages se parent d'une esthétique onirique, dissimulant des visages et humanisant les éléments naturels, créant ainsi un univers empreint de poésie visuelle.



Wenceslas Hollar, *Landscape shaped like a face. State 1*, XVII^{ème}, 14x20cm, Université de Toronto



La déesse hawaïenne [Pélé](#) par [Herb Kawainui Kāne](#)



La déesse hawaïenne [Pélé](#) par [D. Howard Hitchcock](#)

Moment de parade animal, classique d'animation que l'on peut retrouver chez Ghibli ou Disney.

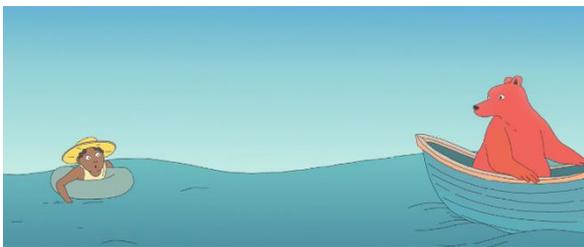


Studio Ghibli, *Pompoko*, 1994



Walt Disney, *Fantasia*, 1940

Un parallèle peut être établi entre une scène de *L'Ourse et l'Oiseau* et celle de *L'Odyssée de Pi* (film d'Ang Lee), qui présentent une situation presque identique. Dans les deux cas, les scènes exploitent l'étonnement, tant de l'animal que du spectateur, face à la présence d'un animal non humain dans un environnement inhabituel. Elles mettent également en lumière les difficultés de la cohabitation entre l'humain et l'animal, suggérant que cette promiscuité en est une cause. *L'Ourse*, parle tout au long du court-métrage, mais face à l'homme, sa voix redevient bestiale, illustrant ainsi l'impossibilité d'une véritable communication entre les deux espèces. Il convient de souligner que les humains sont quasiment absents de ce court-métrage. Lorsqu'ils apparaissent, ils sont rapidement relégués au second plan. Même dans les paysages, aucune construction ni trace d'activité humaine n'est visible, ce qui accentue le caractère merveilleux et onirique d'un monde animal à part.



AVANT LA PROJECTION

- À partir de l'affiche : Observation et lecture des indices sur l'affiche pour éveiller le questionnement des enfants : la situation géographique du lieu de l'action, les animaux, le titre (lu ou décrypté), les couleurs... Émissions et suggestions d'hypothèses

APRÈS LA PROJECTION

- S'exprimer sur ses sentiments, ses ressentis par rapport à cette amitié si profonde, s'identifier à l'ourse, à l'oiseau : Que feriez-vous si vous étiez l'ourse ? Accompliriez-vous le même périple pour retrouver votre ami(e) ?
- Prise de conscience de l'approche de l'hiver, comment la réalisatrice, les paroles et les images font comprendre aux spectateurs le vécu des différents animaux pour se préparer à l'hibernation, l'hivernation et la migration. Paroles du castor (02:15), des oiseaux qui partent et appellent l'ami de l'ourse (04:10), dialogues entre le blaireau, la renarde et l'ourse (05:25). Répertoire dans le film les animaux qui hibernent, qui hivernent et qui migrent dans le film, puis élargir à d'autres animaux. Explorer plus précisément le phénomène de migration des oiseaux : utiliser des cartes ou des images pour expliquer comment et où les oiseaux migrent, évoquer les notions de Nord et de Sud.
- Quelques échanges philo :
 - Echanger avec les enfants sur le rôle de la renarde dans le film. Elle n'est pas raisonnable comme les autres animaux, elle incite l'ourse à partir, elle est celle qui accompagne l'ourse à se dépasser. Elle est également présente à l'anniversaire, moment magique dans le voyage, ... Y a-t-il dans leur entourage des personnes qui jouent ce rôle ?
 - Echanger avec les enfants sur l'interprétation des formes noires qui surgissent dans la forêt (de 07:33 à 07:50). Est-ce les peurs qui parfois paralysent ?
 - Echanger avec les enfants sur les dialogues entre l'Ourse et le lièvre (10:50 à 11:40) qui questionnent l'endroit où l'on a envie de vivre, de ce qui est important pour soi (pour le lièvre : la source, l'herbe tendre, les copains, la vue...).

POUR ALLER PLUS LOIN – ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

1. Exploration - découverte des animaux et des espaces naturels

Repérer les lieux naturels traversés par l'ourse (forêt, montagne, volcan, grotte, mer) et tous les animaux rencontrés.

Différencier les animaux existants dans le monde réel avec des animaux fantastiques et chimériques représentés à l'anniversaire (16 :30 à 18 :00) : l'ourse-poulpe, le tapir à queue de poisson, les grenouilles géantes, ...

2. Activités physiques

- **Le voyage de l'ourse** : Créer un petit jeu de parcours où les enfants doivent aider l'ourse à trouver son chemin. Par exemple, installer des obstacles dans la salle de classe (comme des coussins pour représenter des montagnes, des papiers bleus pour l'eau, etc.). Ils devront guider l'ourse (un enfant) jusqu'à l'oiseau en suivant un parcours simple. Cette activité permet d'introduire l'idée du voyage et des défis.
- **Mimer la danse de la renarde**, qui ressemble à des pas de musique classique (3 :35 à 4 :00)

3. Éveil musical

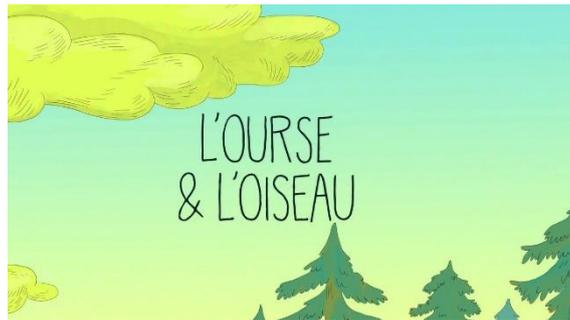
- Apprendre la petite chanson de l'oiseau « Sur mon île » (2 :50 à 3 :18)

4. Exploration des émotions

- Discutez avec les enfants des émotions qu'ils peuvent ressentir dans différentes situations. Utilisez des images représentant des visages d'animaux exprimant des émotions (joie, tristesse, peur, etc.) Vous pouvez aussi lire un passage de l'histoire où l'ourse se sent triste ou joyeuse, puis demander aux enfants ce qu'ils pensent que l'ourse ressent à ce moment-là. Cela les aidera à mieux comprendre les émotions des personnages pendant le film.

POUR ALLER PLUS LOIN – RESSOURCES

- Littérature jeunesse :
 - *Les lettres de l'ourse*, de Marie Caudry (à l'origine du film).
 - *Vers le sud* de Max Estes
 - *Léon, le raton qui part découvrir le monde* de Lucie Papineau
 - *Secrets de nature*
- À écouter ou apprendre :
 - *Les oiseaux migrants* de Jacques Yvart
 - *Fabulettes aux oiseaux* d'Anne Sylvestre
 - *Les oiseaux migrants* de Brigitte Sourisse



PROGRAMME SOUMIS AU VOTE DES ENFANTS

LES CHENAPLANS sont soumis au vote des enfants en sortie de séance. Benshi, partenaire du Festival Premiers Plans, dote les trois prix d'un montant de 500€ qui seront remis aux réalisateurs lauréats (un par programme). Les lauréats seront annoncés le vendredi 7 février 2025.

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** 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

BULLETIN DE VOTE

PRIX DES ENFANTS 2025



BULLETIN DE VOTE
PRIX DES ENFANTS 2025
COMPÉTITION CHENAPLANS 3+

Pour voter, entoure tes
2 films préférés !



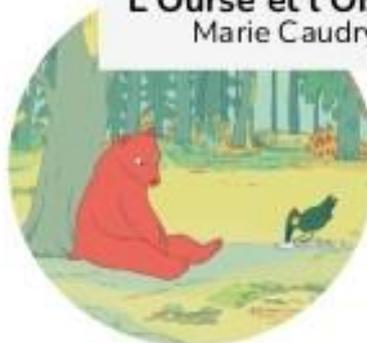
La Carpe et l'Enfant
Morgane Simon,
Arnaud Demuynek

**Sous le ciel bleu de la
Guadeloupe**
Cléane Ambry



Bolshaya
Anastasiia Chikerlan

L'Ourse et l'Oiseau
Marie Caudry



CAHIER PÉDAGOGIQUE LES CHENAPLANS 3+

CONCEPTION ET RÉDACTION

Evelyne DANIEL et Odile SALMON du comité pédagogique du Festival Premiers Plans.

Clotilde HAMELIN, chargée de projets jeune public du Festival Premiers Plans.

François KWASIGROCH, assistant jeune public du Festival Premiers Plans.

Violaine D'ABOVILLE, responsable jeune public 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 - 2025