

De Veronika Fedorova, So-yeon Kim / Russe – sud-coréen / 2019/ 0h 38min / Animation

SOMMAIRE :

I Avant la projection	p. 1
II Les histoires et les pistes d'exploitation	p. 2 à 10
III Le film d'animation	p. 10 à 12

I AVANT LA PROJECTION

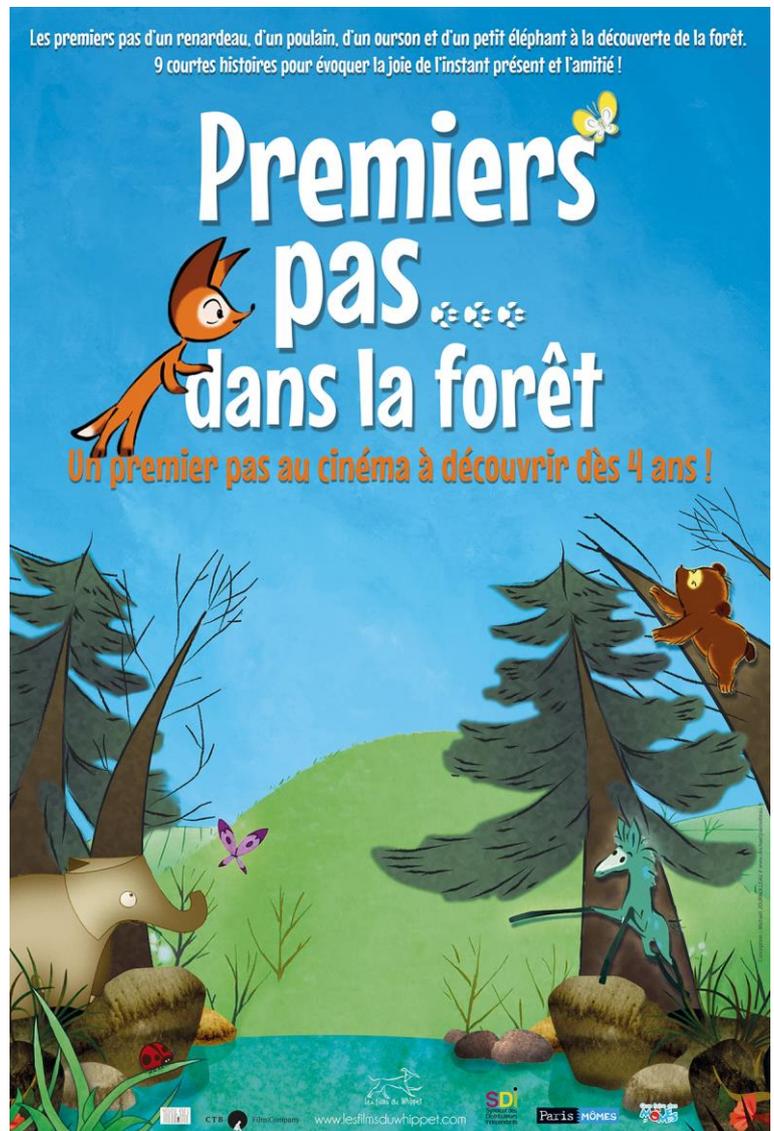
1- Etude de l'affiche : Qu'y voit-on ? Qu'est-ce que cela suggère ? Les couleurs...

Observer **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **image** (scène, personnage, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage ...) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif du film.

L'affiche a une dominante bleue : ciel, rivière.

Le titre du film est précédé d'un texte, écrit en blanc : Les premiers pas d'un renardeau, d'un poulain, d'un ourson et d'un petit éléphant à la découverte de la forêt. 9 courtes histoires pour évoquer la joie de l'instant présent et l'amitié !

Le titre est écrit, en haut, en gros caractères blancs : Premiers pas dans la forêt. On voit un papillon, un renardeau, 3 traces de pas.



Une phrase, écrite en rouge, est au-dessous : Un premier pas au cinéma à découvrir dès 4 ans ! En dessous, des arbres, une rivière, un papillon, un poulain, un petit éléphant, un ourson, un papillon, une coccinelle sont représentés. Cela annonce certains personnages du film.

2- La bande annonce permet d'avoir un aperçu des histoires et des personnages.

3- Consignes pour un bon déroulement de la séance de cinéma :

LES RÈGLES DU JEU

« Dans une salle de cinéma, il fait noir, l'image est grande, on entend bien, les fauteuils sont confortables et « je fais le vide » juste avant d'entrer : je ne suis ni à l'école, ni à la maison.

Dans un cinéma, on ne peut pas changer de film ou le prendre en cours de route et attendre la publicité pour aller faire pipi, on ne peut pas se déplacer, ni manger, ni boire, ni faire du bruit pendant le film...

Je peux rire, pleurer, avoir peur, être ému et ne pas tout comprendre du premier coup. Après la projection, j'évite les jugements brutaux et trop rapides. J'essaie d'abord de retrouver tout ce que j'ai vu, entendu, compris. J'ai absolument le droit de garder pour moi les émotions très personnelles que j'ai ressenties, et mon interprétation du film, même si ce n'est pas celles des autres. »

II HISTOIRES et PISTES D'EXPLOITATION

◆ CHAPITRE 1 : AHCO, LE PETIT ELEPHANT INTREPIDE

- **Résumé** : Un petit éléphant s'égare et se lance à la découverte de la forêt. Tout au long de son périple, la forêt se révèle à lui : sa beauté, ses plantes, ses habitants souvent pour le meilleur mais pas toujours... Heureusement, sa mère veille et le retrouve !
- **Histoire détaillée** : Musique, puis [travelling vertical] : un papillon, des fleurs, des arbres, un groupe d'éléphants. On se rapproche et on découvre un éléphanteau autour duquel le papillon vole. L'éléphanteau marche, s'éloigne de sa mère, joue avec un tronc, découvre une mare. Sa Maman s'aperçoit son absence. Pendant ce temps, l'éléphanteau marche dans la forêt [vue en plongée]. Il voit une queue rayée puis des yeux. Il a peur, ferme les yeux, crie et s'enfuit. Ce n'est qu'un lémurien avec lequel il devient ami et il fait des cabrioles. La maman Lémurien récupère son bébé. L'éléphanteau est seul dans la forêt. [Fondu au noir]. On voit un poisson puis l'éléphanteau dans l'eau. Ensuite, il est couché ; il pleut. [Travelling avant]. L'éléphanteau marche devant un coucher de soleil, devant une montagne. Il croise un oiseau blanc et marche toujours. Il arrive à un plan d'eau, puis dans l'eau. Sa maman le cherche. On entend un bruit d'eau et un crocodile suit l'éléphanteau. L'éléphanteau plonge, mais d'autres crocodiles arrivent. L'éléphanteau lutte et accroche sa trompe contre un arbre. D'autres crocodiles arrivent. L'éléphanteau sort de l'eau, sa patte est blessée. Il tombe dans un ravin. C'est la nuit, la lune brille. Il ouvre un œil. On voit sa maman puis, on les découvre tous les deux.

➤ **Pistes d'exploitation** :

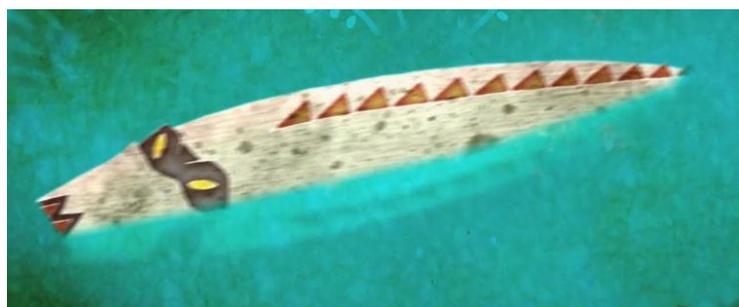
- **Raconter l'histoire** en décrivant toutes les rencontres que fait l'éléphanteau.

- **Dire** qui sont ses amis
ou ses ennemis

Le Lémurien est un ami



Le crocodile est un
ennemi



- **Décrire** tous les lieux traversés : forêt, mare ...



- **C'est un film d'animation** : cf. paragraphe III.

- **Se renseigner sur les éléphants** :

C'est un mammifère avec une trompe vivant en Afrique ou en Asie. Il vit en troupeau et c'est le plus gros animal terrestre. Symbolisant la sagesse, il est aussi connu pour sa mémoire et son intelligence. Son cri s'appelle le barrissement.

C'est une espèce menacée, car on tue des éléphants pour revendre l'ivoire de ses défenses.



- 2^{ème} partie : **PETITES HISTOIRES DE LA FORÊT – 2017 – Animation traditionnelle 2D (dessin sur papier) – 8 contes x 3min30**

« Petites histoires de la Forêt » est un recueil de contes sans dialogue accompagnés de musique classique. Les héros sont des bébés animaux qui explorent le monde naturel qui les entoure. Chaque récit est axé sur l'une de leurs découvertes. Nous voyons le monde à travers leurs yeux, chaque nouvelle expérience étant à la fois divertissante, éducative et touchante.

◆ **CHAPITRE 2 : L'OURSON**

1- La maman ours et son petit

- **Histoire détaillée :** Une ourse dort et son ourson grimpe sur son dos : il veut la réveiller. Elle ouvre les yeux, baille. Il pleure car il s'est piqué. L'ourson est un peu effrayé par toutes les dents pointues vues dans la gueule de l'ourse. Elle le lèche. Il court. La Maman s'étire. L'ourson part en courant dans la forêt et se cache dans un buisson. Sa Maman le cherche et voit le buisson bouger. Elle va manger des framboises. L'ourson accourt et mange. Elle part sans bruit. L'ourson ne la voit plus et la cherche : elle n'est pas sous l'arbre ni dans le buisson ; elle est montée sur une branche. L'ourson a peur d'un corbeau, monte dans l'arbre : ils tombent et roulent tous les deux. Il part et elle le suit. Générique de fin. [Fondu au noir].

- **Pistes d'exploitation :**

- **Raconter les aventures de l'ourson :** les lieux, les actions ...



2-Voler ou tomber

- **Histoire détaillée :** c'est l'automne, l'ourson joue avec les feuilles tombées. Il regarde un insecte qui s'envole. Il marche, secoue un arbre et fait tomber des feuilles. Des corbeaux s'envolent. L'ourson court et se cogne contre un élan. Il repart en courant et monte sur une

branche. L'élan passe, mange des feuilles et s'éloigne. L'ourson saute sur une branche : il vole puis tombe. Il souffle sur des feuilles. Générique de fin. [Fondu au noir].

➤ **Pistes d'exploitation :**

- **Raconter la nouvelle aventure de l'ourson :** feuilles qui tombent, des rencontres : insecte, corbeaux, élan. Quand l'ourson saute sur la branche : va-t-il voler ou tomber ?



3- La bête effrayante :

➤ **Histoire détaillée :** L'ourson dort dans une grotte avec sa maman. Il sort, seul, de la grotte : il y a de la neige partout. Il se met debout et voit des corbeaux qui mangent des fruits rouges dans un arbre. L'ourson glisse vers l'arbre, mais il a peur des corbeaux. Il s'éloigne et regarde à nouveau les corbeaux. Il veut faire une nouvelle tentative. Il se met debout et crie : les corbeaux partent et il peut manger les fruits. Il repart vers la grotte et crie avant d'entrer. Il neige. [Travelling arrière].



➤ **Pistes d'exploitation :**

- **Raconter** comment l'ourson réussit à manger des fruits malgré sa peur des corbeaux.

Il leur fait peur en se mettant debout et en criant.

- **Comparer les saisons** de ces trois petits films d'animation concernant l'ourson : printemps et verdure ; automne et feuilles qui tombent ; hiver avec de la neige.

- **Se renseigner sur les ours**

L'ours est un mammifère omnivore, solitaire et vivant dans la forêt. Il sort la nuit pour chasser, car la journée, il préfère se réfugier dans des grottes, cavernes ou tanières. Ses grosses pattes munies de griffes font de lui un redoutable pêcheur. Il passe l'hiver à dormir. On appelle cela hiberner.

Il existe des ours bruns et des ours blancs qui vivent dans les régions polaires.

Il existe toujours des ours bruns dans les Pyrénées, mais l'espèce est protégée car en voie de disparition.



◆ **CHAPITRE 3 : LE RENARDEAU et le vent**

➤ **Histoire détaillée :** Le vent souffle et les feuilles volent. Une plume entre dans la tanière : le renardeau sort et veut attraper des feuilles. Une d'elles se prend dans une toile d'araignée, mais le vent fort la fait partir. Le renardeau s'envole aussi sur une branche et voit un hibou. Les habits de l'épouvantail volent. La branche se casse. Le renardeau ne peut plus revenir en arrière. Il lutte, en équilibre sur une branche, et finit par rejoindre sa tanière et sa maman. Il se rendort, bien au chaud contre sa maman. Générique de fin et [Fondu au noir].

➤ **Pistes d'exploitation :**

- **Raconter** les mésaventures du renardeau alors que le vent souffle fort. Quelle est la saison ?





- **Se renseigner** sur le renard :

C'est un canidé, c'est-à-dire un mammifère carnassier. Il entend très bien pour pouvoir chasser des petits rongeurs en leur sautant dessus. On dit qu'il « glapit » quand il fait des petits cris brefs et qu'il « jappe » quand il fait des aboiements aigus qu'on entend très loin.



Il a été très souvent pris comme sujet dans les Fables de La Fontaine : le corbeau et le renard, le renard et le bouc, le renard et la cigogne... dans lesquelles on loue les ruses du Renard

Dans le livre : Le Petit Prince de St Exupéry, il se laisse apprivoiser par l'Enfant.

Chapitre 4 : LE POULAIN

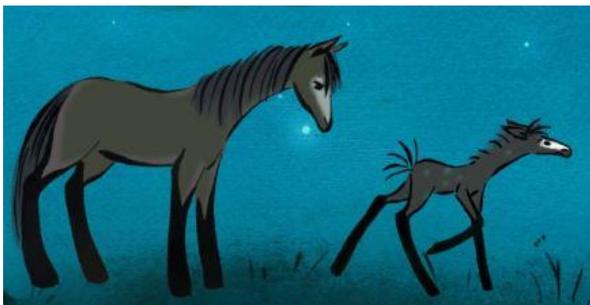
1- La Lune :

- **Histoire détaillée :** Il pleut. La jument et son poulain s'abrite sous un arbre. On entend l'orage gronder. On voit deux oiseaux puis un tonneau rempli d'eau. Le poulain et sa maman se réveillent. c'est la fin de la pluie. Le poulain part, met le pied dans une mare et une grenouille saute. Le poulain boit une goutte de rosée. Il suit la lune qui se déplace. Il voit les nuages. Il hennit. Il renverse un verre avec des lucioles. Il regarde son reflet dans l'eau puis saute vers la lune. Il glisse dans le ruisseau. La lune se cache. Le poulain retourne sous l'arbre et se couche. Sa maman le lèche. Générique de fin [Fondu au noir]

- **Pistes d'exploitation :**

- **Raconter** ce qui arrive au poulain, ses rencontres (oiseaux, grenouille, la Lune, les lucioles).





- **La saison** est l'été. Justifier.

- **Se renseigner sur le Cheval** : C'est un mammifère herbivore à sabots, appartenant aux espèces de la famille des Equidés.

Le cheval est très rapide lorsque qu'il court et il existe des courses de chevaux. Il est capable de dormir debout. C'est un très bon compagnon pour les humains, qu'on utilisait autrefois dans l'agriculture ou les déplacements.



2- La course d'escargot :

- **Histoire détaillée** : Le poulain court. Il voit un oiseau puis un escargot sur une feuille. Il le fait tomber en chassant un papillon, puis 2 papillons. Il se cogne sur l'arbre où l'escargot monte. Un écureuil se montre. L'escargot avance. Le poulain joue avec l'écureuil. L'escargot est arrivé en premier en haut du talus. [Travelling arrière]. Générique. [Fondu au noir].

- **Pistes d'exploitation** :

- **Décrire** tous les animaux rencontrés lors des déplacements du poulain.



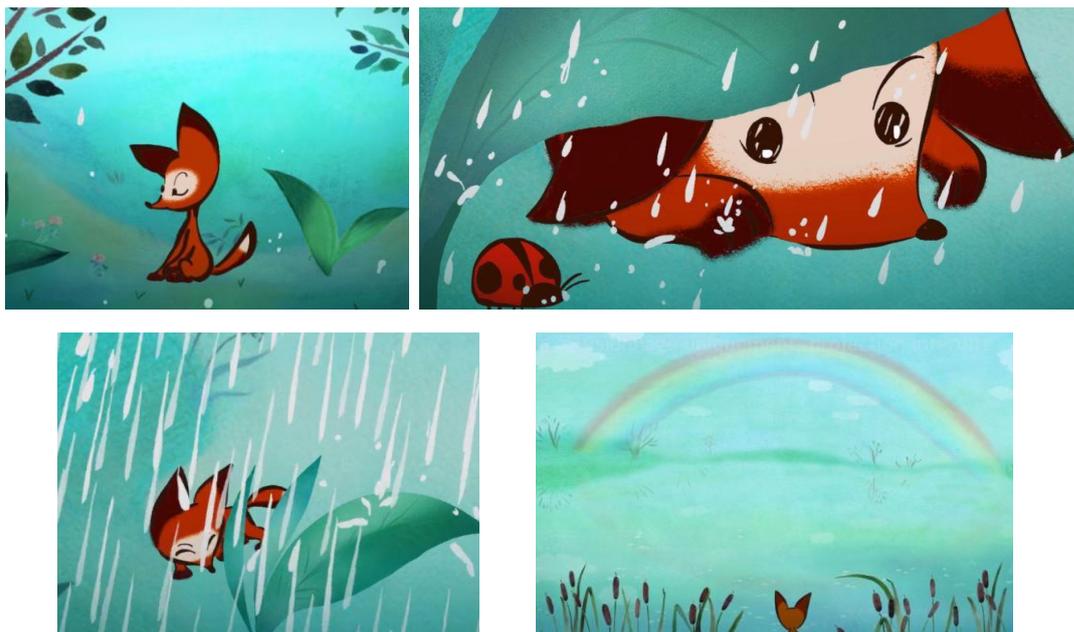
- **La saison** est le printemps. Justifier.

On peut chercher, dans un calendrier, les mois correspondants aux différentes saisons : printemps, été, automne, hiver.

◆ Chapitre 5 : le Renardeau, Rencontre

- La Pluie :

- **Histoire détaillée :** Le renardeau chasse des Libellules, il regarde des feuilles d'arbres, puis il baille et s'endort. Il pleut, mais le renardeau ne peut pas attraper la pluie. La pluie redouble. Il s'abrite sous une feuille. Une coccinelle passe. Le Renardeau court et saute dans des flaques d'eau. Il voit des oiseaux, des fleurs. Il est dans l'eau, sur un rondin de bois. Il croise le poulain et une grenouille verte. Il tombe dans l'eau. Sa maman le repêche. Il voit un arc-en-ciel. [Fondu au noir] Générique. [Fondu au noir].



- **Piste d'exploitation :** Raconter l'histoire du renard sous la pluie et décrire les animaux rencontrés.

● Chapitre 6 : Le Renardeau, Rentrons chez nous

- **Histoire détaillée :** le Renardeau marche tout en sentant tout dont des fleurs.il se gratte, continue à marcher. Il sent de nouvelles fleurs bleues puis des crottes : il est sous le poulain. Il repart en arrière et il est nez à nez avec le poulain. Le poulain saute, le renard s'enfuit. Puis le renardeau rencontre un hérisson, il le sent quand ce dernier est roulé en boule, il le touche et lèche sa patte car il s'est piqué. Soudain, il court, saute la rivière : il a retrouvé sa famille. Il souffle sur des pissenlits, des graines volent. Générique. [Fondu au noir]. **FIN** et générique global.
- **Pistes d'exploitation :**

Décrire les dernières rencontres que fait le Renardeau. C'est l'été (les graines de pissenlit volent).



III LECINEMA D'ANIMATION

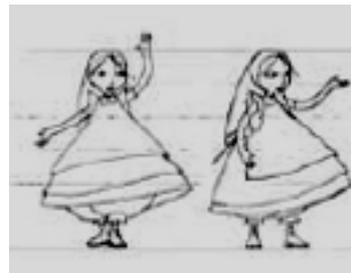
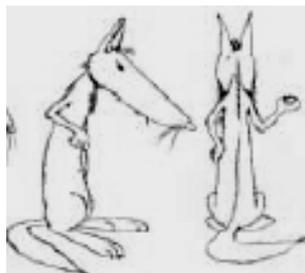
1 Création d'un dessin animé.

- Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).
- Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des évènements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board. [Ici, dans le film d'animation « **Gros Pois et Petit Point** »] sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites.



Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés le représentant de face, de profil, de trois-quart, de dos, en entier ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des feuilles de



model-sheet : ici, les personnages du Loup et d'Alice dans le dessin animé « **Kérity, la maison des Contes** »

Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Ces dessins serviront de base aux décorateurs pour la création des décors. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.

L'animation est réalisée par différentes équipes : l'animateur esquisse au crayon les positions extrêmes du mouvement, des intervallistes comblent les espaces entre chaque dessin en suivant les indications de l'animateur. Plusieurs animateurs interviennent dans un même dessin animé.

Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rhodoïd transparentes ou *cellulos*. Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulose en utilisant de la gouache acrylique.

➤ **Atelier** : Essayer d'animer des images en réalisant un folioscope (ou « flip book »):

Distribuez aux élèves des feuilles (5cm sur 10, au minimum 12 feuilles ou un petit bloc de « post-it » ou un petit carnet à reliure collée) sur lesquelles on leur demande de dessiner (dans la partie droite de la feuille pour que les dessins soient toujours visibles pendant la manipulation). Chaque dessin doit être légèrement différent de celui qui le précède. Assemblés sur un côté, il ne reste plus qu'à faire défiler les dessins avec le pouce, à des vitesses différentes pour voir ce qui se produit. Si le rythme est d'environ 24 feuilles par seconde, le cerveau interprétera le défilement des images comme un mouvement.

2- Différents types d'animation :

Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet. On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

- L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra. On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes...

- L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

3- Animation dans Premiers pas en forêt

- Note d'intention de Soyeon Kim, Réalisatrice de «Ahco, le petit éléphant intrépide»

« Comment est née l'idée d'écrire ce film ? Combien de temps avez-vous mis pour réaliser ce projet en tant que femme seule ?

J'ai regardé de nombreux documentaires et lu de nombreux livres sur la faune et la flore que j'affectionne particulièrement avant de passer à l'écriture de ce film. Le documentaire dont je me suis inspirée parle d'un léopard séparé de son frère. Mais ce qui m'intéressait avant tout dans cette réalisation était de faire découvrir le « cercle de la vie » aux enfants. C'est pour cela que j'ai choisi un petit éléphant en me positionnant du point de vue de l'enfant.

Il m'a fallu beaucoup de temps pour réaliser ce film : 16 ans au total. Ce fût très long. Comme j'étais assez jeune dans le métier de l'animation et que je souhaitais malgré tout, avoir la main sur l'ensemble du projet allant du scénario à la réalisation, je suis repassée par plusieurs phases d'écritures. Ces phases ont évolués de la même manière que ma vie personnelle. Aussi, ce film est le résultat ou plutôt le reflet d'une grande partie de mon chemin de vie où j'ai donné beaucoup de moi-même. »

- D'où est venue l'idée du film « Petites histoires de la forêt », film écrit par une équipe de femmes ?

L'idée originale est venue de Veronika **Fedorova**. Elle a su séduire tout le monde avec son projet et fédérer autour d'elle une équipe féminine pour écrire les scénarios. Faire des films courts et simples a été une évidence partagée dès le début de l'aventure. Les enfants et les adultes perçoivent mieux l'information si l'histoire est brève et qu'elle provoque des réponses émotionnelles. Pour renforcer ces émotions, nous avons utilisé de la musique classique qui parle à tous les peuples du monde. Nous voulions également que notre histoire se déroule dans un environnement amical, sans dialogues ni situations agressives, parce qu'on entend souvent que les enfants sont anxieux, apeurés et démunis. C'est vrai que le monde apparaît plus effrayant que jamais et les histoires gentilles rompent avec les désastres globaux et les tensions sociétales véhiculés par les médias.

- C'est une animation traditionnelle 2D : dessin sur papier. Il n'y a pas de dialogue, mais de la musique. Les couleurs permettent d'identifier les saisons.

-Note d'intention de Veronika Fedorova, réalisatrice de «Petites histoires de la forêt » :

« Inspirée de mon expérience de maman, « Petites histoires de la forêt » est un projet qui me tient particulièrement à cœur. En effet, le désir de favoriser l'intelligence émotionnelle et le développement cognitif chez l'enfant de tous âges, en les aidants à identifier et à comprendre un large éventail d'émotions, a été le point de départ de cette aventure.

De plus, Le choix de la musique ajoute non seulement beauté et sérénité mais présente également aux jeunes spectateurs des chefs-d'œuvre classiques comme Bach, Mozart et Georg Philipp Telemann. »

RESSOURCES : www.lesfilmsduwhippet.com avec affiche, dossier de presse, document pédagogique.

Dossier préparé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Juillet 2021.