

MONSIEUR BOUT-de-BOIS

3 Courts-métrages. Couleur. 2016.40 minutes. Les Films du Préau.

SOMMAIRE :

I Avant la projection	p.1, 2
II Présentation des histoires et pistes d'exploitation	p.2 à 11
1- La chenille et la poule	p.2 à 4
2- Pik-pick-pick	p.4, 5
3- Monsieur Bout de bois :	p.5 à 11

Restitution, Adaptation du livre, Animation

RESSOURCES

I Avant la projection

- Observation de l'affiche :

Quelles couleurs ? Qu'y voit-on ?
Ciel bleu, 2 grands arbres, un personnage ressemblant à un bout de bois qui court ; des animaux :
écureuil dans l'arbre de gauche, un lapin et un chien qui court dans la neige ; un rouge-gorge en bas à droite, un gland enfoui dans la neige...

Le titre permet de penser qu'il s'agit des aventures de Mr Bout de Bois qui court.

-Consignes pour la séance de projection : cf. Plaquette Ciné-enfants.

Comment se comporter pendant la projection...



II Présentation des histoires et pistes d'exploitation

1- LA CHENILLE ET LA POULE De Michela Donini et Katya Rinaldi
Italie - 2013 - 10 minutes - Sans dialogue

- **Résumé** : La poule et la chenille sont amies. Mais le temps est venu de se dire au revoir, de laisser le temps faire son œuvre... la poule fait un vrai reportage photographique.

- **Histoire détaillée** : Dans sa maison, la poule regarde dans son appareil photos : on voit la poule avec une chenille dans différentes situations : coucher de soleil, contre une meule de foin, avec 2 œufs, avec les 2 poussins sur le dos de la poule. Sur toutes les photos, les deux amies sont ensemble. Alors que la poule est dans sa maison avec ses deux poussins, la chenille avance sur le chemin (c'est une chenille « arpeuteuse »), arrive et frappe à la porte. La poule ouvre la porte, voit son amie, se met un foulard et suit son amie. Elles arrivent devant un arbre avec une branche qui est courbée. La chenille y monte, puis elle redescend pour consoler la poule qui pleure. La poule caresse la chenille. La chenille remonte dans la branche, mange un bout de feuille, se suspend la tête en bas et ferme les yeux et devient immobile. Elle est alors entourée par un cocon (on voit de la laine qui tourne autour de son corps). Le temps passe : on voit la poule dans différentes positions au pied de l'arbre. On entend un bruit de clocher et le soleil est sur le point de se coucher. La poule court chez elle et retrouve ses poussins qui jouent aux dames. Puis, ils écoutent la radio. Elle déplace sa maison ce qui secoue les poussins. Elle s'arrête devant l'arbre. Le cocon s'est modifié. Les poussins se recouchent tandis que la poule continue à prendre des photos pendant la nuit. Un zoom montre une agitation dans le cocon : on aperçoit des taches de couleurs de différentes formes. Le papillon sort et déploie ses ailes devant les poussins, puis il s'envole. Comme la poule dort encore, les poussins la réveillent. Le papillon revient et la poule peut prendre des photos. Puis le papillon s'envole et part. La poule regarde ses photos.
Le générique de fin se passe dans l'appareil photo et on entend le bruit du déclencheur.

- Pistes d'exploitation :

1- Restitution :

- Raconter l'histoire en retrouvant les principaux personnages : la poule, la chenille puis le papillon, les poussins (ils font un bruit de jouet en caoutchouc). Dessiner.



- Comment voit-on que la chenille et la poule sont amies ?

L'histoire n'a pas de dialogues mais on comprend ce qui se passe : la poule ou la chenille pleurent ; elles se serrent l'une contre l'autre.

- Comment voit-on que le temps passe ? La nuit, la poule est montrée dans différentes positions.
- Décrire les transformations de la chenille au papillon. Les retrouver dans le film.

La vie des papillons se partage en 4 étapes qui sont très différentes les unes des autres :

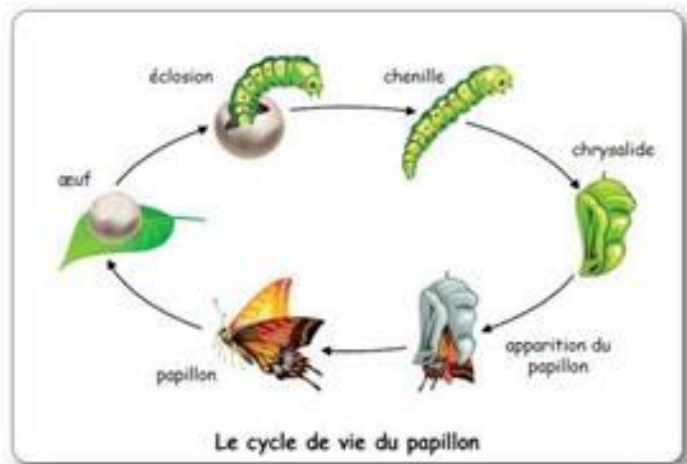
L'œuf marque les débuts de la vie du papillon marqués par l'éclosion au bout de 5 à 10 jours.

La chenille est la deuxième étape. Elle grossit rapidement et mue de 4 à 6 fois au cours de sa croissance.

Durant la troisième étape, elle se transforme en nymphe ou chrysalide et pendant 2 à 4 semaines, elle va opérer une période calme de transformations successives pour former la structure du corps adulte du papillon. Elle est enveloppée par un cocon (étui protecteur).

Puis 10 à 15 jours plus tard, le papillon adulte émerge enfin de la chrysalide.

Peu de temps après, les mâles et femelles vont s'accoupler, déposer leurs œufs dans les environs, et le cycle recommence.



2- L'animation :

- Technique : laine en stop-motion.

Les objets et personnages sont fabriqués en laine, feutrine, dentelle..., puis chaque scène est filmée image par image ou technique de stop motion.

- Comparer avec le dessin animé : « Les contes de la Mère poule » où l'animation utilise aussi : laine, tissages ... pour rappeler les tapis iraniens. (films du Préau).



- La bande-son : il n'y a pas de dialogues. La musique et les bruitages ponctuent les actions.

2- PIK-PIK-PIK De Dimitry Vysotskiy- Russie - 2014 - 4 minutes - Sans dialogue

- Résumé :

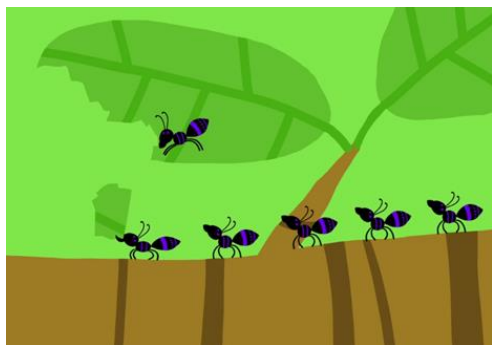
Des fourmis marchent sur les arbres, en colonne et en rythmes syncopés. Le pivert Pic-Pic au plumage coloré adore les picorer. Mais les coups de hache du bûcheron menacent d'interrompre cette symphonie...

- **Histoire détaillée** : On entend des bruits d'oiseaux et de la musique rythmée. Des fourmis découpent des morceaux de feuilles et retournent vers une cavité en bas d'un arbre, marchant en colonne et sur une musique de ballet. Un pivert essaie de les manger et son bec frappe en rythme. Mais les fourmis le piquent et il retourne dans son nid. Un autre bruit arrive : celui d'un bucheron qui veut couper l'arbre. Il souffle et mange du pain. L'oiseau tape, en rythme, sur la tête du bucheron et les fourmis le piquent partout. Il s'enfuit et tombe dans la forêt. Les fourmis transportent le pain sur lequel s'est posé l'oiseau. C'est un nouveau ballet de fourmis. Tous mangent.

- Pistes d'exploitation :

1- Restitution

- Raconter l'histoire en retrouvant les différents personnages : fourmis, pivert, bucheron...



Dans l'arbre, on voit : en haut
l'ouverture du nid du Pivert

Et, en bas l'ouverture de la fourmilière.



- Montrez comment les fourmis et le Pivert coopèrent pour défendre leur habitat, en se liguant contre le bûcheron.

Les fourmis Attas, coupeuses de feuilles ou fourmis parasol découpent des feuilles en morceaux qu'elles transportent jusqu'à la fourmilière. Elles ont des mandibules très puissantes. Les feuilles mâchées serviront à l'élevage de champignons élevés par ces fourmis champignonnistes.

Le Pivert se nourrit principalement d'insectes et de larves, capturés sur le sol. Il recherche particulièrement les fourmilières dans les prés, car les fourmis représentent plus de 90 % de son alimentation. Dans le sud de l'Europe, il s'attaque également aux ruches en hiver. Il complète son alimentation avec des graines et des baies.

2- Animation

- Technique d'animation : 2D par ordinateur. Elle 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...) ...

- La bande son : il n'y a pas de dialogues.
- Noter l'importance de la musique qui rythme l'activité rapide des fourmis et les coups de bec du Pivert.

3- MONSIEUR BOUT-de-BOIS 26 minutes. Adaptation d'un album de Julia Donaldson

-Résumé :

Monsieur Bout-de-Bois mène une vie paisible dans son arbre familial avec Madame Bout-de-Bois et leurs trois enfants.

Lors de son footing matinal, il se fait attraper par un chien qui le prend pour un vulgaire bâton. Commence alors pour Monsieur Bout-de-Bois une série d'aventures qui l'entraîneront bien loin de chez lui...

- Histoire détaillée :

C'est l'hiver, il neige-Générique de début. Une feuille tourbillonne. Dans un paysage enneigé, on voit un trou dans un arbre : c'est le logement de la famille Bout-de-bois composée du père, de la mère et des trois enfants. Le père dit que le père Noël est passé et on voit une voiture en forme de gland, des fusains, une luge. Ils jouent tous avec la neige et se jettent des boules de neige. Un écureuil se cache. Le soir, tous se couchent. Il fait nuit. Le matin, on voit les premières feuilles du printemps et un papillon.

Une voix off raconte : Un jour, Mr Bout-de-bois (Mr Bdb) décide d'aller courir de bon matin. Il rencontre un escargot qu'il caresse. L'escargot essaie de le prévenir qu'il y a un chien ; mais, trop tard : le chien pense que c'est un bâton et le poursuit en disant : « je vais chercher, je rapporte... ». Mr Bdb se cache, mais le chien le prend et l'apporte à son maître, un garçon, qui le relance. Mr Bdb essaie d'expliquer au chien qu'il n'est pas un bâton, mais en vain. Le gardien du parc vient dire au garçon que les chiens doivent être tenus en laisse. Mr Bdb est libre !

Mr Bdb court et sautille, un pigeon lui dit de se méfier de la petite fille, mais c'est trop tard : elle le prend en disant qu'elle va gagner et elle jette Mr Bdb dans l'eau où il sert de bateau. Il se laisse flotter et il est emporté par le courant créé par une roue à aubes de moulin. Il s'éloigne de sa famille. Il nage à contre-courant. Une grenouille gobe une mouche. Il se pose sur un poisson au bout d'une ligne de pêcheur et il sort de l'eau. Il dit au revoir à la grenouille. Elle veut le prévenir d'un danger. Un cygne blanc le prend pour une brindille et l'apporte dans son nid où la femelle le pose au fond et s'assoit dessus.

Pendant ce temps, les enfants et la femme de Mr Bdb essaient de retrouver sa trace. Ils ne trouvent rien.

Les cygnes ont pondu leurs œufs, puis les poussins sortent des œufs. Mr Bdb pense à ses enfants. Il profite de la mise à l'eau de toute la famille cygne pour quitter le nid. Mais, il est assommé par une rame. Il flotte et dérive jusqu'à la mer. Il découvre l'océan et les vagues, un phare. Il coule, remonte, replonge.

Pendant ce temps, sa femme arrive au nid du cygne et trouve sa feuille. La grenouille lui montre la mer.

Mr Bdb est rejeté sur une plage pleine de monde. Il essaie de se déplacer en se cachant. Le crabe le prévient qu'il va recevoir du sable. Trop tard, un père le prend pour en faire un mâât sur le château de sable de ses enfants. Mr Bdb finit par s'en aller

Il a déjà servi d'épée, de porte baluchon, de crayon, d'arc, de batte, de boomerang. Il répète qu'il est Mr Bout-de-bois. Attention, il neige : un enfant prend Mr Bdb pour faire les bras de son bonhomme de neige. Il essaie de s'échapper. Il répète « je suis Mr Bout-de-bois ». Il marche, il voit une maison. Il veut courir, mais il y a du blizzard. Il neige. Pendant ce temps, sa femme regarde dehors.

Mr Bdb est perdu, couvert de givre. Il a froid, il est épuisé, ses yeux se ferment, il s'allonge. Il n'entend pas les chants de Noël et les cloches. Un enfant le ramasse et le rapporte chez lui pour le mettre dans la cheminée. Le chat de la maison essaie de le réveiller. Il rêve à ses enfants et à sa femme et à leur bataille de boules de neige. Il se réveille en sursaut : quelqu'un est coincé dans la cheminée. Il dit : « pas de souci, je vais vous délivrer ». Il reçoit une pluie de suie. Un pied surgit ; le Père Noël atterrit et le chat s'enfuit. Il parle à Mr Bdb et le remercie. Le Père Noël dépose un cadeau dans son traineau et invite Mr Bdb à monter avec lui. Il rit dans le ciel. Il distribue des cadeaux : batte pour un garçon ; épée pour un autre ; os pour le chien. Il reste 3 cadeaux à distribuer. Le Père Noël arrive devant la maison de Mr Bdb. On entend le bruit de quelqu'un qui dégringole : c'est Mr Bout-de-bois avec les cadeaux. Il dit à sa famille, « C'est bien moi ». Il salue le Père Noël qui s'en va. Travelling arrière qui s'éloigne de l'arbre.

Générique de fin : ciel, neige et musique.

- Pistes d'exploitations :

1- Restitution de l'histoire:

- Raconter l'histoire en retrouvant les principaux personnages : Mr Bout-de-bois et sa famille ; les péripéties de Mr Bdb ; le Père Noël...
- Justifiez que la famille soit comme une famille humaine : Les personnages sont comme des humains avec tête, yeux, nez, bouche ; bras et mains, jambes et pieds. Ce sont des végétaux anthropomorphisés.

Durant toute l'histoire, Mr Bout-de-bois insiste pour dire que c'est Monsieur Bout-de-bois et qu'il n'est pas un bâton, une branche (utilisée comme un bateau), une brindille, un mât de drapeau sur un château, un arc, un porte-baluchon, un boomerang, un crayon, une épée, une batte de base-ball...

- Essayer de dessiner Mr Bout-de-bois.



- Retrouver les différentes situations dans lesquelles Mr Bout-de-bois est placé en précisant : qui prévient du danger, qui est le danger, quel rôle fait-on jouer à Mr Bout-de-bois ?

Exemple : l'escargot prévient d'un danger qui est le chien ; Mr Bdb servant alors de bâton jeté par un garçon que le chien doit rapporter.

On peut présenter les résultats sous forme de tableau.





- Montrer que c'est un conte qui aurait pu commencer par « Il était une fois » : on y trouve un héros qui devra affronter des épreuves avant de retrouver sa famille. Il y aura des aides (escargot, pigeon ...) ou des opposants (chien, fillette, cygne...). L'histoire a une fin heureuse.
- Les saisons marquent le temps qui s'écoule entre le départ de Mr Bout-de-bois, parti faire son jogging et son retour, grâce au Père Noël, dans sa maison.
Repérer les indices qui indiquent : le printemps, l'été, l'automne et l'hiver. On en trouve dans les paysages et dans les vêtements des personnages. Faire correspondre les 2.

SAISONS



VÊTEMENTS



2- Le film :

➤ C'est une adaptation d'un livre :

• LE LIVRE

- **L'HISTOIRE** *Monsieur Bout-de-Bois* est un conte moderne construit sur la trame d'un récit en randonnée à structure répétitive : le héros, un bout de bois anthropomorphisé, est attrapé par différents personnages pour servir de jeu ou d'accessoire. À chaque nouvelle capture, Monsieur Bout-de-Bois réussit à s'échapper, mais le sursis est toujours de très courte durée. L'histoire débute au printemps, s'écoule sur les quatre saisons et s'achève avec un dénouement heureux lorsque Monsieur Bout-de-Bois, plusieurs mois après sa disparition, retrouve le jour de Noël sa famille jusqu'alors inquiète et désespérée.

L'album de 32 pages, publié en France aux Éditions Gallimard Jeunesse, connaît déjà un véritable succès avec deux millions d'exemplaires vendus dans le monde.

- **L'AUTEUR** **Julia Donaldson**, auteur britannique prolifique, a publié près de 200 ouvrages de littérature jeunesse, parmi lesquels *Gruffalo* et *La Sorcière dans les airs*.

- **L'ILLUSTRATEUR** Né en 1957, **Axel Scheffler** est un illustrateur allemand installé à Londres. Très célèbre outre-Rhin et dans les pays anglo-saxons, il a illustré plus de 150 ouvrages traduits dans une quarantaine de langues, dont le fameux *Gruffalo*, vendu à plusieurs millions d'exemplaires.



Écrite en vers, l'histoire de *Monsieur Bout-de-Bois* trouve sa source dans une illustration d'Axel Scheffler pour *Le Petit Gruffalo*. En effet, le personnage joue à la poupée avec un petit bout de bois.

Cette image, Julia Donaldson, qui a deux enfants et cinq petits-enfants, ne l'a jamais oubliée. Dans son histoire, Monsieur Bout-de-Bois est utilisé comme mât, comme stylo, comme bras pour bonhomme de neige puis se retrouve en dangereuse posture dans une cheminée. « Quand j'ai réalisé tout ce qui pouvait arriver à un simple bout de bois, cela m'a chamboulée », dit Julia Donaldson.

D'après elle, *Monsieur Bout-de-Bois* est certainement le livre le plus poignant qu'elle ait jamais écrit car « tous les enfants se sentent concernés par la peur qu'un des membres de leur famille disparaisse. Par ailleurs, il est arrivé à beaucoup d'enfants de se perdre et de devoir retrouver le chemin de leur maison ».



• LE FILM

L'album jeunesse a été adapté à l'écran par Magic Light Pictures, une société britannique qui avait précédemment produit *Gruffalo*, *Petit Gruffalo* et *La Sorcière dans les airs*, autres œuvres du tandem Donaldson/Scheffler. La version française est sortie en salles le 5 octobre 2016. D'une

durée de vingt-six minutes, le film d'animation est très fidèle à l'album tant dans les illustrations que dans le schéma narratif. Tout au plus quelques scènes ont-elles été ajoutées, comme celle amorçant le film, pour situer l'histoire dans le temps ou pour avoir le plaisir de rencontrer d'autres personnages complices tels que le crabe.

➤ Comparer : La couverture du livre et l'affiche du film

Le graphisme des dessins du livre et du film

Lire des extraits de l'histoire dans le livre et comparer avec la même scène dans le film



➤ L'animation :

Le film a été entièrement réalisé en images de synthèse afin de fournir un environnement travaillé et d'affiner les expressions des personnages, riches en émotions et sentiments.

« Comme on voulait avoir l'impression que les personnages avaient été posés sur un décor et animés image par image, nous avons travaillé avec un sculpteur qui a créé un Monsieur Bout-de-Bois et les autres personnages (l'escargot, le père Noël...) sous forme de figurine. Cela a permis de montrer les contraintes et les limites des personnages en volume à ceux qui travaillaient à la modélisation en 3D. Les figurines étant petites, vous ne pouvez pas aller trop dans les détails... Dans un premier temps, tout a été conçu de cette façon pour donner l'impression d'être fait à la main » explique Jeroen Jaspert, un des adaptateurs du film.



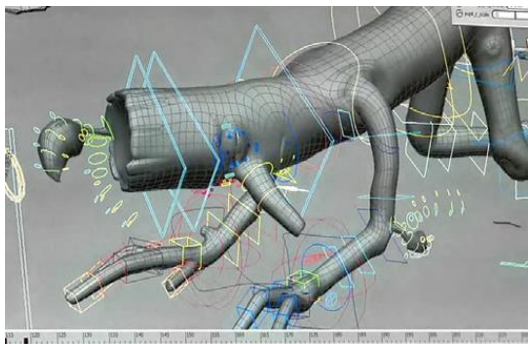
- Pour faire un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

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 événements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board, 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.



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.

➤ La musique :

La musique originale a été composée par René Aubry. Multi-instrumentiste, compositeur pour la danse, le théâtre et le cinéma, ce créateur d'univers sonores inclassable, né en 1956, avait déjà signé les partitions du *Gruffalo*, du *Petit Gruffalo* et de *La Sorcière dans les airs*.

Discographie sélective

1990 : *Steppe* (ballet de Carolyn Carlson)

1997 : *Signes* (musique originale du ballet de Carolyn Carlson, création mondiale à l'Opéra Bastille), lauréat aux Victoires de la musique classique et du jazz en 1998 dans la catégorie production chorégraphique en France

1988 - 2013 : 20 albums dont des B.O. pour le cinéma, mais aussi ses explorations personnelles allant de la musique acoustique la plus épurée (*Plaisirs d'amour*, *Invités sur la Terre*) à des œuvres plus sombres et plus intimes (*Seuls au monde*, *Mémoires du futur*, *Refuges*)

2013 : *Forget me not* (musique pour un spectacle de Philippe Genty).

RESSOURCES :

- Sites Internet :

www.lesfilmsdupreau.com avec affiche, dossier de presse, dossier pédagogique (comparaison très détaillée entre le livre et le film), fiches récréatives...

DVD : Le Petit Gruffalo

LIVRE : « Monsieur Bout-de-bois » de Julia Donaldson et Axel Scheffler, Gallimard Jeunesse

Dossier préparé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Juin 2017.