

Une guitare à la mer

SOMMAIRE :

I Avant la projection p.1 à 2

II Présentation des histoires : Histoires détaillées et pistes d'exploitation p. 2 à 8

I AVANT LA PROJECTION :

1 - Observation de l'affiche :

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 ne représente que les personnages d'un des courts métrages. Il y a également 3 autres courts métrages dans le programme.



2- Regarder la bande-annonce du film permet de voir les principaux personnages et de découvrir que c'est un film d'animation.

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 PRESENTATION DES HISTOIRES ET PISTES

1- L'arrivée des Capybaras : Carpinchos d'Alfredo Soderguit

- **Résumé :** La vie est paisible dans la basse-cour, jusqu'au jour où de drôles d'animaux débarquent... Et on ne peut pas dire qu'ils passent inaperçus : ce sont des capybaras, les plus grands rongeurs du monde ! Menacés par les chasseurs, ils ont dû fuir et n'ont plus de maison. Toutefois les habitants du poulailler ne se montrent pas très accueillants. À moins qu'un petit poussin ne s'en mêle...

- Histoire détaillée :

Une famille de Capybaras loge dans des joncs. On voit les parents et les petits. La mère transporte les petits sur son dos. [Zoom latéral] Un bateau arrive. Titre : Carpinchos

Un homme surveille le poulailler derrière une fenêtre grillagée. Il ouvre la porte et les poules sortent, sauf une qui n'a pas pondu d'œuf. Le fermier leur donne des grains [zoom latéral de la caméra]. L'homme entre et ressort avec la poule qui n'a pas pondu.



[Un mouvement de caméra] permet de suivre le grillage autour du poulailler. Les capybaras surveillent le poulailler. Ils se rapprochent. Le coq protège un poussin qui court. Il fait fuir les capybaras.



[Fondu au noir]

A l'ouverture du poulailler, les capybaras reviennent. Le poussin va à la rencontre des capybaras et il monte sur le dos de l'un d'entre eux. Le coq et les poules picorent. Le coq donne l'alerte, les capybaras repartent et le poussin est grondé. [Fondu au noir]

Le fermier revient donner des grains. Le poussin voit un trou dans le grillage et sort. Le chien aboie et le poursuit, mais le poussin se cache devant le tas de bois, puis s'enfuit sur le dos d'un capybara qui le ramène vers sa mère puis repart. Le chien va dans l'eau mais toute la famille capybara s'interpose. Les poules appellent les capybaras et tous mangent les graines. Le chien pleure. [Fondu au noir].

Un chasseur, avec un fusil observe l'étang avec des jumelles. Puis, il repart dans une barque pour rejoindre sa voiture.



Pendant la nuit, les poules et les capybaras dorment ensemble. Le coq réveille tout le monde et le fermier chasse les capybaras. Les hommes prennent leur fusil. Le chien part vers l'étang [Fondu au noir]. C'est la nuit. La lune brille. Les capybaras transportent les poules, les œufs, les poussins. Dans un pré, se trouvent des moutons et agneaux. Ils voient les capybaras et les poules. [Fondu au noir]. Musique et générique de fin.

- Pistes d'exploitation :

- ◆ Raconter l'histoire. Que se passe-t-il entre les poules et les capybaras ?

Au début, les poules et le coq se méfient des capybaras qui sont de gros rongeurs. Ils les chassent. Mais le petit poussin se lie d'amitié avec un jeune capybara. Ils partagent les grains de leur repas. Puis, ils les invitent à dormir dans le poulailler. Finalement, ils repartent avec eux. Ils n'ont pas chassés des étrangers, mais ils ont partagé la nourriture avec eux.

- ◆ Techniques cinématographiques : signalées par [] :

On peut observer de nombreux mouvements de caméras qui permettent de suivre les déplacements des personnages. : Zooms avant, arrière, latéral ...Les fondus au noir indiquent un passage du temps.

- ◆ Questions posées à Alfredo Soderguit :

- Pourquoi avez-vous choisi d'explorer les thèmes de l'inconnu et de l'accueil des étrangers à travers des animaux comme les capybaras et les poules ?

« J'ai grandi dans une petite ville où certaines personnes utilisaient le terme « carpinchos » (capybaras en français) pour désigner les personnes très pauvres. J'ai commencé à dessiner ces personnes, mais avec des têtes de capybaras. Je cherchais à établir un lien narratif entre la condition sociale et animale, tout en essayant de briser la connotation péjorative du mot tel qu'il était utilisé. Ceux qui appelaient les autres des « carpinchos » n'étaient en fait pas dans une situation bien meilleure que nous. »

- Pensez-vous que cette histoire peut aider les enfants à comprendre des sujets comme l'immigration ou l'acceptation des différences ?

« J'ai été inspiré par l'attitude sans préjugés des petits enfants. Je voulais que le récit encourage leur attitude altruiste, curieuse, confiante. J'espère que les adultes seront également inspirés par ce comportement. Car les jeunes acceptent généralement les différences plus facilement que les adultes. Ce qui est probablement le plus difficile à comprendre, c'est pourquoi les adultes agissent aussi mal qu'ils le font et pourquoi les enfants devraient faire de même.

Je n'essaie pas d'enseigner quelque chose aux enfants, mais plutôt de rendre hommage à leur regard pur et sans préjugés, à travers une histoire où ce regard enfantin apparaît comme une véritable solution aux problèmes générés par les adultes et par leurs comportements. »

➤ Dans ce film, ce sont les plus jeunes qui agissent : le poussin et un jeune capybara.

2- Les bottes de la nuit de Pierre Luc Granjon

- **Résumé** : Par une nuit de pleine lune, un enfant sort de chez lui en catimini, bottes de caoutchouc aux pieds. Alors qu'il grimpe dans un arbre pour contempler la nuit étoilée, une drôle de créature l'interpelle. Guidé par ce petit être bien décidé, il va faire de merveilleuses découvertes au cœur de la forêt... De quoi devenir amis pour la vie !

- **Histoire détaillée** : De nuit, la caméra se rapproche d'une maison éclairée. Une famille est dans la maison. Ils parlent de loup garou. Le plus jeune fils, Elliot, est envoyé au lit car il a de l'école le lendemain. Il monte dans sa chambre et s'assoit sur son lit. Par la fenêtre, il voit la lune, la forêt. [Fondu au noir]. Il met ses bottes. La famille rit. Il sort de la maison. Une chouette hulule. Il sourit et s'éloigne en courant dans la forêt.

Il monte sur un arbre et observe l'étang. Quelqu'un demande : « Qu'est-ce que tu vois ? »

C'est un petit personnage. L'enfant répond qu'il voit la forêt et le lac. Il redescend de l'arbre. Le personnage redemande : « Alors, tu l'as pas vu ? ». Il prend le personnage dans ses bras et remonte dans l'arbre. L'enfant ne voit pas. Ils redescendent et le personnage dit : « Viens, je vais te montrer. » Ils partent et courent vers le lac où il y a un bateau. Ils montent dans le bateau et regardent l'eau. Mais des nuages noirs arrivent. « Il ne faut pas rester là dit le personnage, vite, vite, vite ». Il pousse le bateau. Un gros personnage sort de l'eau, aspire le nuage et replonge. Est-ce un monstre demande l'enfant ? « Non, c'est un gobeur de nuages » répond le personnage. La barque est perdue. Ils sont tristes. L'enfant plonge pour ramener la barque. Il rejoint le personnage qui essaie les bottes. L'enfant lui offre. Ils cueillent des fleurs ; Il en sort des personnages noirs avec une tige et des feuilles sur la tête.



L'enfant et le personnage remontent dans un arbre. Ils font des bulles que les animaux noirs attrapent. On voit des étoiles dans le ciel. Il suit le personnage vers un arbre : un trou révèle la présence de glands (réserve du personnage ?). L'enfant dit qu'il doit rentrer. Il part. Le personnage est triste.

[Musique] On entend une chouette. Peut-être resteront-ils amis pour la vie ?



- Pistes d'exploitation :

- ◆ Raconter l'histoire de cette rencontre la nuit dans la forêt, entre le garçon et la créature. Il n'en a pas peur. Il a trouvé un ami.
- ◆ Pierre Luc Granjon, le réalisateur répond à la question : « Qu'est-ce qui a inspiré cette rencontre entre un enfant et une créature étrange ? Comment avez-vous imaginé cette créature ? »

« La forêt, véritable terrain de jeu, a toujours occupé une place importante dans mon travail, parce qu'elle a marqué mon enfance. Ayant grandi à ses côtés, elle ne m'a jamais paru hostile ou inquiétante. Je me souviens qu'enfant, en ouvrant la fenêtre de ma chambre, la forêt me faisait face et tous les sons s'engouffraient dans la pièce, témoignant d'une vie nocturne intense. Cela me donnait envie de m'y glisser à mon tour, et de disparaître dans sa pénombre. L'histoire des *Bottes de la Nuit* est née de cette envie de ne faire qu'un avec elle. »

- ◆ Procédés cinématographiques : particularité

Les Bottes de la Nuit est réalisé sur un écran d'épingles.

Le scénario a-t-il été écrit spécialement pour cette technique extraordinaire ?

« En général, j'écris mes scénarios sans trop penser à la technique que je vais utiliser. Mais pour *Les Bottes de la Nuit*, je savais que le film serait réalisé sur l'Épinette, le dernier écran d'épingles qu'Alexeieff et Parker ont construit. Je n'ai jamais réussi à dessiner une image aussi profonde et nuancée qu'en utilisant l'écran d'épingles.

Connaissant déjà l'intensité et la profondeur des noirs que l'on peut obtenir avec l'écran, je savais qu'un film se déroulant durant une nuit de pleine lune exploiterait pleinement les possibilités offertes par l'écran. J'ai principalement pensé à l'écran d'épingles lors de la création du storyboard, qui est une forme d'écriture en images. L'écran a de nombreux atouts : il permet de fondre une image en une autre, de faire des transitions fluides entre les plans et d'offrir des jeux d'apparition et de disparition. Son aptitude à rendre des images vaporeuses, floues, voire abstraites, m'intéresse énormément. J'ai appris, devant cet écran, ce qu'était le travail du clair-obscur, et le modelage de l'ombre et de la lumière



Dessin sur l'écran d'épingles par Jean-Luc Granjon

Travail sur l'ordinateur

Les épingles coulissent dans des tubes, ce qui forme un écran d'épingles : il faut sortir ou enfoncer les aiguilles. Le blanc est créé lorsque l'épingle est enfoncée. On peut créer des nuances de gris et

de noir. Des photos sont prise image par image et un ordinateur assemble les photos, les unes à la suite des autres : cette succession d'images compose le film.

3- Une guitare à la mer de Sophie Roze

- **Résumé :**

Une délicate fouine sillonne la campagne avec une guitare et sa petite valise, pour vendre de magnifiques cravates aux animaux de la ferme. Hélas, personne ne s'intéresse jamais à ses cravates aux couleurs chatoyantes... La petite fouine décide alors de tenter sa chance dans la forêt. Elle y rencontre un hérisson qui aime la musique aussi, et un capybara qui a traversé les mers avec son bandonéon. Bientôt, sa vie va changer...

- **Histoire détaillée :** On voit des maisons. Une fouine tape sur une valise. Un oiseau la regarde. Un chat pourchasse l'oiseau, qui s'envole. Le chat dit : « Encore raté ». Il dit bonsoir à la fouine et rajoute : « C'est pas la grande forme ». Elle répond : « Je n'ai rien vendu aujourd'hui » en montrant sa valise pleine de cravates. Le chat n'est pas amateur de cravates.

Elle ferme sa valise.



Elle raconte qu'elle a commencé par des poulaillers : elle a été chassée par le coq, puis une oie. Un dindon dit qu'il a déjà une cravate, en montrant sa caroncule. Elle dit qu'elle n'a pas travaillé depuis 3 jours, qu'elle part dans la forêt. Le chat dit qu'il y a un monstre poilu caché dans la forêt. Elle est transportée par une cigogne au-dessus de la forêt. Elle arrive près de l'eau où elle se baigne. Un hérisson arrive, se roule en boule. Elle dit qu'elle n'est pas le monstre de la forêt.



Elle lui montre ses cravates et un oiseau en vole une.

Le hérisson échange une pomme contre une cravate.

Elle loge chez lui. [Zoom arrière sur la forêt]. Elle regrette de ne pas avoir de maison.

Elle explique que sa guitare a été trouvée par un flamand rose, perdue sur la mer. Elle lui a échangée contre une cravate.

Le hérisson joue de la guitare alors qu'elle tape sur sa valise. Ils croient voir le monstre de l'eau : le hérisson se roule en boule. Ils se cachent.

Pendant la nuit, il fait un cauchemar : il croit voir la fouine et la guitare dans la mer. Le hérisson part chercher des escargots.



La fouine repart vendre des cravates. Elle rencontre un castor en plein travail, en train de couper un arbre.

Puis elle rencontre une famille de sangliers, pas intéressée par des cravates.



Pendant que la fouine se baigne, sa valise tombe à l'eau, puis dans une cascade et un ruisseau. Le hérisson voit la valise mais il ne peut récupérer que les cravates ; quelqu'un d'autre récupère la valise. Ils voient des traces de pas qu'ils suivent. La fouine pêche un poisson. Les cravates sont mises à sécher. Un feu de bois

est allumé.

Ils ont mangé des poissons. La fouine fait de la musique avec son corps. Sa valise flotte. Dedans, elle trouve une carte d'invitation qu'elle donne au hérisson. Le capibara sort de l'eau. Il est mouillé. Il joue du **bandonéon**.



Avec cette musique, les animaux sortent de leur cachette et font un bal (cf. tango). L'orage arrive avec des éclairs. L'eau déborde. Le capibara va dans les vagues et récupère la guitare. La fouine joue de la musique sur sa valise. Le hérisson danse avec une cravate. L'ours dessine sur le sol la silhouette de son ami perdu. : Un Coati. Le hérisson l'invite à dormir. Il dort dehors.



L'oiseau siffle une musique. Il dit que dans son arbre vit un drôle d'animal, derrière la montagne. « Vamos ! » dit le capibara (en espagnol) L'oiseau montre le chemin. La fouine lui offre une carte. Ils se disent au revoir.



Ils dorment dans la montagne. Demain, ils continueront de monter. Ils font de la musique. Le capibara chante. La fouine tape sur sa valise. L'oiseau dort dans la cravate enroulée. Le matin, ils continuent de monter. Ils voient un arbre tombé dans l'eau et entendent chanter. Le capibara joue de la musique, son ami le rejoint, ils se sont retrouvés (image d'un vrai coati p.8). Le capibara accompagné de son ami, joue de la musique. La fouine sort, voit un nid d'oiseaux formé par des cravates. Le soir, elle tape sur sa valise. Elle retrouve la carte. La nuit, elle rêve qu'elle repart sur une cravate. Les deux amis repartent. La fouine dit : « Holà, je rentre chez moi ». Le hérisson joue sur une guitare fabriquée par le castor. Il voit la valise bleue et la carte. La fouine est de retour. Elle décide de rester. Elle commande au castor un carrosse.

Générique de fin. Musique.



Vrai coati

- Pistes d'exploitation :

- ◆ Raconter l'histoire de ces deux amis qui se retrouvent, après de nombreuses rencontres. Essayer de retrouver le nom de tous les animaux
- ◆ Montrer l'importance de la musique dans cette histoire. Quels sont les différents instruments montrés ? En citer.

- ◆ Sophie Roze répond à des questions

- La fouine est un personnage peu commun dans les histoires pour enfants, tout comme son métier de vendeuse de cravates itinérante. Pourquoi avez-vous choisi ce personnage original et cette profession inhabituelle ?

« J'avais envie de mettre en scène un personnage en errance, qui cherche sa place et qui se heurte à la méfiance de la plupart des personnes qu'elle rencontre. La fouine est un animal considéré comme nuisible et je trouvais que ce choix correspondait bien à cette thématique. J'avais également envie de lui donner une touche absurde, c'est pourquoi j'ai imaginé qu'elle faisait du porte-à-porte en essayant de vendre des cravates, un accessoire particulièrement inutile dans une ferme ou pour des animaux ! »

La guitare joue un rôle essentiel dans l'intrigue, et la musique permet aux personnages de tisser des amitiés. Que représente la musique pour eux et pour vous personnellement ?

« La musique a vraiment été l'un des points de départ qui a inspiré cette histoire. C'est en travaillant un morceau de guitare inspiré d'une milonga, une musique traditionnelle d'Amérique latine, que j'ai eu l'envie de construire le récit autour de la musique. Le capybara et le coati, tous deux musiciens, permettent d'introduire la musique au cœur de l'intrigue. C'est grâce à la guitare que les protagonistes se rencontrent : c'est un véritable personnage, d'où sa présence dès le titre du film »

- La fouine va se faire des amis et trouver une forme de bonheur. Qu'est-ce qui vous a donné envie de partager ce thème avec le jeune public ?

« Je me suis rendu compte récemment que tous mes films abordent le thème de l'amitié, un sujet certes très universel !

Dans *Une Guitare à la Mer*, la langue n'est pas un obstacle à la rencontre et à l'amitié : bien que le capybara parle espagnol, il noue un lien avec la fouine et le hérisson et ils parviennent à surmonter une barrière linguistique.

Les enfants sont bien plus forts que nous, adultes, pour créer des liens avec des personnes dont ils ne partagent pas la langue. Je me suis dit que cela ne les perturberait pas d'entendre une langue étrangère dans le film et nous avons choisi de ne pas traduire l'espagnol.

Quant à la fouine et au hérisson, je voulais montrer que, parfois, il faut du temps pour réaliser qu'une amitié s'est tissée. C'est parfois en prenant de la distance, en quittant l'autre, que l'on se rend compte qu'il nous manque et qu'il est devenu un ami indispensable. »

- ◆ Point commun aux 3 films :

- Le sujet : De la solitude à la solidarité

Le programme *Une guitare à la mer* nous plonge dans un monde où l'amitié et la solidarité triomphent des différences de chacun·(e). De la fouine aventureuse qui sillonne le pays aux capybaras venus de très loin, chaque histoire célèbre la joie de rencontrer l'autre. Entre explorations nocturnes et mésaventures partagées, ces récits pleins de douceur et d'humour nous rappellent que le bonheur c'est d'être ensemble. Les capybaras sont présents dans 2 histoires.

- Ce sont des films d'animation :

- 1 : Faire un film d'animation :

- Durant la projection d'un film, le mouvement continu qui apparaît sur l'écran n'est qu'une illusion. Il résulte d'un ensemble de techniques mises en œuvre pour obtenir la restitution du mouvement, décomposé lors de la prise de vues en milliers d'images fixes. Nos yeux perçoivent cette succession d'images comme une reconstitution du fait de la persistance des images rétinienne : l'œil conserve pendant environ 1/10ème de seconde l'image qu'il vient de voir même quand elle a disparu. Pour reconstituer le mouvement, il faut projeter 24 images par seconde. Il en faut 25 par seconde pour la vidéo. C'est un court-métrage si sa durée est inférieure à 60 mn.

-2 : Réaliser un dessin animé :

- 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.

- Dans l'animation directe, l'artiste peut créer directement l'image devant la caméra à l'aide de pâte à modeler, de sable animé, de papiers découpés, d'épingles ou d'autres supports. Alexandre Alexeïeff invente l'écran d'épingles : planche recouverte de milliers d'épingles qui permet d'obtenir des zones claires et foncées en enfonçant les épingles plus ou moins dans des tubes. C'est ce qu'a utilisé Jean-Luc Granjon pour le film : Les bottes de la nuit.

- On peut animer des papiers découpés, des papiers collés, des marionnettes ...

Dans ces films d'animation, différentes techniques ont été utilisées.

Ressources : site Little KMBO

Affiche, document de presse (GUITARE_DP_A5_DEF.pdf.)

Document pédagogique : Kit_pédago_guitare_num_dp_compressed_pdf_

Ce document étudie la culture artistique du film : techniques d'animation ; instruments de musique (bandonéon) ; le bal (le tango) ; la tempête. Et l'accueil et la solidarité : premières rencontres ; hospitalité et partage ; générosité ; la communication.

Dossier réalisé par Nicole Montaron. Atmosphères 53. Juin 2025.