

Programme de 3 courts métrages- 45 min – 2015. Allemagne / Chili /

Estonie

Animation - Sans paroles - Couleur

Sommaire

I Avant la projection

II Les histoires

III Comparaisons

1- Les points communs : la mer ; l'imagination

2- Les procédés cinématographiques : animation, bande son, techniques.

I AVANT LA PROJECTION

Travail sur l'affiche :

Les couleurs ? : Le bleu du ciel, celui de la mer, le petit bateau rouge, les nuages blancs ...

Qu'y voit-on ? : Plusieurs sortes de bateaux (à voiles, un paquebot, l'arrière d'un remorqueur, un bateau en papier rouge), un petit garçon, des poissons dans la mer, deux yeux au-dessus de la mer ...

Qu'est-ce que cela suggère ?

Travail sur le titre : Les contes de la mer. Qu'est-ce qu'un conte ?

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. »

Regarder la bande annonce du film:

Cela permet de voir les principaux personnages et de découvrir que c'est un film d'animation.



II LES HISTOIRES

1- LE PETIT BATEAU EN PAPIER ROUGE

De Aleksandra Zareba, réalisatrice et scénariste de ce court-métrage qui est son premier film.



- **Résumé** : Une petite fille plie une feuille de papier rouge pour en faire un bateau qu'elle mettra à l'eau. Elle ne se doute pas des péripéties et rencontres incroyables que fera ce dernier dans sa traversée...

- **Histoire détaillée** : Long Travelling sur une plage où un enfant fait un château de sable ; bruits de mouette ; enfants qui jouent, bateaux à voile. Sur le bord, une petite fille tient un morceau de papier rouge. Elle s'agenouille pour plier sa feuille et la transformer en bateau de papier ; puis elle le pose sur l'eau et il s'en va. (Musique). Elle lui dit au revoir et il danse sur la mer. Il croise des petits, des grands bateaux, un remorqueur, un bateau à rames vert. C'est la nuit. Le lendemain, il passe devant une ville éclairée, posée sur pilotis. Des oiseaux passent et il les suit. Il croise un grand voilier et essaie de se faire plus grand. Nuit. Le jour suivant, les vagues augmentent, c'est la tempête (musique qui augmente). Il est ballotté et il lui semble que les vagues sont des chevaux qui essaient de le rattraper. Pris dans un tourbillon, il tombe au fond de l'eau, perd sa forme de bateau, croise des poissons, des algues, des étoiles de mer, une raie, des méduses (ballet autour de lui). Il remonte peu à peu. Nuit. Le jour, les vagues le déposent sur la plage. Nuit. Le jour suivant un enfant marche au bord de la mer et découvre la feuille de papier rouge qu'il plie en forme d'avion puis le lance. L'avion vole et s'éloigne alors que l'enfant lui dit au revoir. L'avion survole un phare.

- **Pistes d'exploitation** :

☞ Raconter l'histoire en décrivant les principaux personnages.

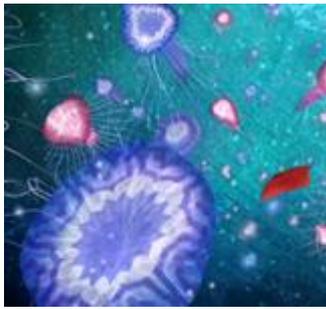
- Deux enfants utilisent la feuille de papier rouge : une petite fille, au début, qui fabrique le bateau rouge ; puis un garçon, à la fin, qui fabrique un avion.



- Le petit bateau en papier rouge est le véritable sujet de cette histoire, qui est un conte. Il a le courage de partir explorer l'océan, d'abord timidement puis, apprivoisant les vagues, il se mesure aux autres bateaux, traversant l'océan jusqu'à devenir un autre objet d'inspiration pour l'imagination d'un enfant. Il apprend à naviguer seul dans les vagues et les tempêtes. Après sa chute dans l'océan, il renaît sous une autre forme.

☞ Décrire toutes les rencontres que fait le bateau rouge :

Animaux : méduses, oiseaux, poissons ; autres bateaux remorqueur, voiliers, bateau à rames ; ville sur pilotis...



☞ Le conte

* Montrer aux enfants que c'est l'histoire d'une autonomie et de la construction de soi : grandir, oser, découvrir, contempler le monde, braver sa peur et les éléments. C'est un conte merveilleux où l'on se cherche et se trouve, différent et enfin libre.

* En général, le conte comporte trois parties distinctes : la situation initiale, le développement et la situation finale.

La **situation initiale** (introduction) du conte comprend une brève description physique et morale du héros. On situe le lecteur dans le temps, le lieu et les circonstances. C'est à ce moment que le héros fait face à sa mission pour la première fois.

Le **développement** (ou corps ou noeud) d'un conte comprend les divers obstacles à travers lesquelles le héros doit passer. C'est dans cette partie de l'histoire qu'il rencontre ses alliés (amis ou adjuvants) et ses opposants (ennemis ou "méchants"). Il y a en général de nombreux dialogues dans le développement et les obstacles sont nombreux.

La **situation finale** du conte (ou conclusion) comprend souvent la réussite du héros. C'est aussi à ce moment qu'on apprend la morale (ou la leçon) du conte. La fin est habituellement heureuse.

☞ Inventer une suite : que devient l'avion de papier rouge ?

Sous quelle autre forme, le papier rouge peut réapparaître ?

2- ENCO, UNE TRAVERSÉE À VAPEUR



Gabriela Salguero a co-réalisé *Enco, une traversée à vapeur* avec Ignacio Ruiz. Il s'agit de son premier court métrage, dont elle a également assuré la direction artistique et l'animation.

Ignacio Ruiz est né à Puerto Montt au Chili. Il suit des études de cinéma à l'université de Valparaiso du Chili, puis d'illustration à l'école créative «Brother Advertisement». En 2011, il a remporté le prix Pedro Sienna de l'industrie du cinéma du Chili pour son œuvre Humanoïde No Robot.

- **Résumé** : Enco et ses parents s'arrêtent pour pique-niquer sur une plage déserte ou presque... Alors qu'Enco joue au ballon il tombe sur une mystérieuse épave qu'il entreprend d'explorer. Commence alors un voyage où s'entremêlent rêve et réalité.

- **Histoire détaillée** :

Musique. C'est la nuit, une voiture roule et franchit des montagnes. Puis elle arrive dans un paysage (en couleurs et en 3D). On voit des champignons, des arbres et que la voiture est jaune



Elle franchit un tunnel, puis suit une route étroite. A l'arrière se trouve un garçon. La voiture s'arrête et c'est le pique-nique. L'enfant shoote dans un ballon qui roule. L'enfant s'éloigne et arrive dans une sorte de brume. Il voit un chat, tombe, puis suit le chat et arrive à un bateau marqué «Enco». Il suit le chat à l'intérieur du bateau : il fait noir et il y a des toiles d'araignées. Une porte s'ouvre, la chaudière s'allume. L'enfant trouve un coffre et dedans, un album avec des cartes postales de différents lieux. Il monte l'échelle métallique et se retrouve dans la cabine : il trouve le gouvernail et le remet en place ; il pilote le bateau et tous les instruments retrouvent aussi leur place : compas, longue-vue, boussole. Il y a toujours du brouillard puis une sorte de soleil qui tourne

et on se retrouve dans un dessin animé (en 2D) : on est à une autre époque. Le remorqueur navigue et croise des oiseaux, des poissons. Une femme se fait prendre en photo ; des soldats passent, des nuages se déplacent. Le bateau est tiré, sur des rails, par une locomotive, puis dans un char tiré par des bœufs. Il traverse une forêt, vogue sur la mer où il est la proie d'une tempête. Le capitaine vient à l'aide du garçon.

C'est la nuit : on se retrouve dans le dessin animé 3D du début ; la voiture roule et Enco dort sur la banquette arrière. Il se réveille quand la voiture s'arrête et il voit la casquette du capitaine à côté de lui. C'est la fin du voyage.

Générique de fin avec des dessins d'enfants.

- **Pistes d'exploitation** :

☞ Raconter l'histoire en décrivant les principaux personnages

- Il y a la famille : les deux parents et leur fils Enco qui partent, en voiture, faire un pique-nique sur une plage.
- Le chat guide Enco vers l'épave et à l'intérieur
- le capitaine du bateau aide Enco lorsqu'il y a la tempête.



☞ Retrouver les différents lieux : la route sur laquelle roule la

voiture et les paysages traversés, la plage, le bateau échoué puis le remorqueur.

☞ Décrire les objets qu'Enco découvre dans le bateau : coffre avec cartes postales, gouvernail, compas, longue-vue, boussole... Préciser leur fonction.

☞ Repérer le changement dans le court métrage : dessin animé en 3D, passage à la 2 D au moment du changement d'époque (rêve) puis retour à la 3D à la fin de l'histoire.

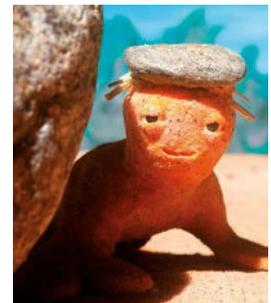


Dans ce court métrage, nous embarquons avec Enco, petit garçon porté par son imagination débordante, à bord d'un vieux navire échoué sur la plage. A la barre du navire, l'enfant s'échappe de la réalité pour partir découvrir la mer lors d'un voyage initiatique. Au-delà de l'aventure onirique, ce film aborde le thème de l'autonomie et du courage : oser quitter ses parents pour explorer le monde, se confronter seul à la vie et à ses dangers pour grandir et se trouver. Trouver des indices en faveur du rêve (changement d'époque, Enco est endormi dans la voiture)) ou de la réalité (casquette du capitaine trouvée sur la banquette de la voiture, mais elle appartient peut-être à son papa ?).

3- LE BONHOMME DE SABLE

De Pärtel Tall, né à Tallinn, en Estonie, en 1977. Il a étudié à l'université de Tallinn où il enseigne le dessin. Il est également décorateur au Théâtre National Estonien, et l'auteur de quatre court-métrages dont *Le bonhomme de sable*.

- **Résumé** : Mais que peut-il bien se passer à la nuit tombée sur une plage, une fois les enfants et leur attirail partis ? Attendez-vous à découvrir un autre monde peuplé de créatures plus fantasques les unes que les autres.



- **Histoire détaillée** : succession de séquences de jours avec des traces d'activités sur la plage et de nuits où un petit bonhomme de sable s'anime.

Musique : c'est une journée en bord de mer et on voit des traces de pas dans le sable. Puis, c'est la nuit et on découvre, en panoramique, les objets laissés sur le sable et les vagues. Un petit bonhomme s'anime sur le sable. Nouvelle journée avec traces sur le sable et deuxième nuit : le bonhomme se déplace et trouve une maison. Pour lutter contre les vagues, il déplace des cailloux afin de faire un barrage. Une algue, avec deux yeux, l'aide. Fin de la nuit. Troisième jour avec diverses empreintes. Pendant la nuit, le bonhomme déplace



de nouveaux cailloux. Un humain passe à vélo et le bonhomme de sable se cache pour ne pas être écrasé puis il creuse en trou, mais lorsque le vélo repasse, il saute par-dessus. L'algue lui court après pour l'immobiliser. Quatrième jour : nouvelles traces. Pendant la nuit, le bonhomme de sable croit que ce sont les traces d'un ange qui sont à côté de sa propriété. Il dessine alors sa propre silhouette sur le sable. Nouveau jour et nouvelle nuit : il y a beaucoup de déchets sur la plage, que l'algue essaie de trier : bouteille, boîtes,

bateau échoué...

Sixième jour : on voit la trace de l'ange et celle du bonhomme côte à côte. Le bonhomme de sable sort de jour et découvre que ce n'était pas un ange mais un enfant qui avait laissé l'empreinte. Il a l'air déçu. De grosses vagues apportent du mazout sur la plage, après le passage d'un bateau. Pendant la nuit, le bonhomme de sable éloigne le mazout et surveille la



plage. Il découvre une bouteille avec un message dedans. Il entre dans la bouteille et met le message comme une voile : la bouteille flotte et se déplace. Elle échoue au bas de ce qui apparaît comme un rocher. Le bonhomme découvre plein de bonhommes qui paiaient. Il se place à leur suite et pagaie à son tour. Tous chantent et rament. Le bloc se déplace (carapace de crabe ?) Fondu au blanc. On voit des cailloux qui bougent sur la plage. Générique de fin avec chanson.

- Pistes d'exploitation :

☞ Raconter l'histoire en décrivant les principaux personnages :

* Le bonhomme de sable. Essayer de le dessiner, en imaginer un autre...

Quand s'anime-t-il ?

Quels sont ses rapports avec les autres créatures, les hommes ... ?

Expliquer l'épisode de la bouteille qui a été transportée par la mer et qui contient un message.



☞ La pollution et l'écologie.

Le bonhomme de sable éveille les enfants à l'environnement qui les entoure et aux mystères qui peuvent s'y cacher, en mettant en scène des étranges créatures qui prennent forme dans le sable lorsque la plage est déserte le soir. Les châteaux de sable construits dans la journée, le sable, les brindilles et les objets oubliés par les humains forment un monde qui s'anime la nuit. Mais la pollution envahit peu à peu l'univers du bonhomme de sable. Ce court-métrage sensibilise le spectateur à l'écologie et critique notamment les pollueurs qui abiment la terre et les océans. Le film, à la fois poétique et réaliste, propose une vision de l'éphémère (accepter les choses qui disparaissent) et de la temporalité (ce qui se passe le jour et la nuit est différent, y compris dans un même lieu).

III COMPARAISONS

1- LES POINTS COMMUNS :

- **Le thème de la MER** : (cf. dossier pédagogique de KMBO films)

Différence entre mer et océan : regarder sur un globe terrestre

Les marées : expliquer

Le sable : comment il se forme

Les animaux de la mer : citer poissons, méduses, oiseaux...

Les vacances à la mer : le récit des enfants

La pollution et l'écologie : algues, détritiques...

Chercher un Abécédaire et un imagier de la mer. Classifier les animaux en gros et petits...

Les bateaux : dessiner, fabriquer des bateaux avec divers matériaux...

- **L'imagination et le conte** : réalité, rêve ou imaginaire (des indices dans l'histoire d'Enzo, cf. doc ped); le merveilleux...

Les enfants imaginent, à leur tour, de nouvelles aventures, sur le thème de la mer, à partir des personnages des courts-métrages ; en respectant la structure d'un conte : un point de départ, un élément déclencheur, une (des) péripétie(s) et une fin ou dénouement de l'histoire.

2- LES TECHNIQUES CINEMATOGRAPHIQUES :

- **Les techniques de l'animation**

- Rappel du principe du film d'animation : **Réaliser un dessin animé** :

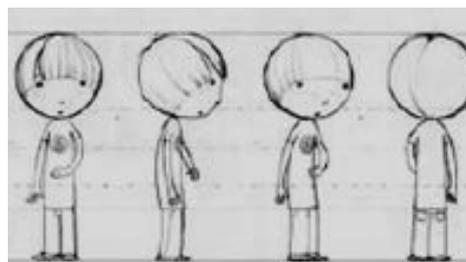
Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

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 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 : ici pour le dessin animé « *Les aventures de Gros Pois et Petit Point* ».



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-quarts, de dos, en entier ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des **feuilles de model-sheet** : ici le personnage de Nathanaël dans le film d'animation « *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** (ou cellos). Les **couleurs** sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulo en utilisant de la gouache acrylique. Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette technique. Les dessins sont scannés dans l'ordinateur, puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique.

La prise de vues : elle se fait sous caméra verticale qui filme les celluloses posés sur le décor, image par image, avec parfois, en plus, des effets spéciaux. Il est possible de superposer plusieurs celluloses. Les dialogues, les bruitages et la musique sont ensuite mixés à l'image au moment du montage final.

Le film est vérifié sur une table de montage.

- **Différentes 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 les 3 courts-métrages :**

Différentes techniques ont été utilisées pour la réalisation de chacun des courts-métrages du programme : marionnettes, 2 D, dessins animés, pâte à modeler.

☞ *Le petit bateau en papier rouge*, réalisé en pliage de papier, a été animé en 2D numérique sur ordinateur. Cette technique permet de donner vie à des personnages ou décors d'abord dessinés à la main sur papier puis numérisés, ou de créer ces personnages entièrement sur ordinateur. Ces dessins sont ensuite colorés, mis en mouvement et texturés.

Dans le film d'animation « *Le monde de Léo* » on trouve des papiers découpés et peints, animés à plat en 2D : ici, l'histoire des grenouilles.



☞ Le personnage principal d'*Enco, une traversée à vapeur*, a été conçu à partir d'une petite marionnette animée grâce à la technique du stop motion, en image par image, évoluant dans un décor construit à l'aide de différents matériaux. Une autre partie du film, qui retourne dans le passé, est réalisée grâce à une technique d'animation en volume classique. Le projet demanda cinq années de travail à l'équipe d'illustrateurs et d'animateurs.

Dans le dessin animé « *Le petit chat curieux* » de Goda Tsuneo (dossier Atmosphères 53), on voit un petit chat cinéaste qui crée ses marionnettes et qui les filme en stop motion (épisode : La leçon de cinéma).

Dans le film d'animation « *Les petits canards de papier* », les personnages sont faits de papiers pliés, découpés et collés, qui s'ouvrent à la manière de « pop-up ». Pour le tournage du film, les petits personnages et les éléments de décors sont mis en place. Le plus difficile est d'animer les scènes devant la caméra qui doit les photographier image par image en stop motion, c'est-à-dire en faisant bouger très légèrement chaque élément entre chaque prise de vue, ce qui demande énormément d'habileté et de soin.



☞ *Le bonhomme de sable* et le décor qui l'entoure, quant à eux, ont été créés à partir de pâte à modeler.

Pour créer des personnages en pâte à modeler, on peut s'inspirer du *personnage de Capelito*, champignon qui est facile à réaliser.



- Le travail sur le son

Afin de laisser libre cours à l'imagination des spectateurs, les réalisateurs de ces trois courts métrages ont fait le choix de ne pas y ajouter de paroles, ni de voix-off d'un narrateur extérieur,

comme c'est souvent le cas pour permettre d'amener des éléments au récit.

Néanmoins, il est important d'attirer l'attention des enfants sur les bruitages qui composent le film.

Les pas sur le sable, les vagues s'écrasant contre les rochers évoquent immédiatement l'univers de la mer et sont facilement identifiables. Cette ambiance sonore est complétée par la musique, qui accompagne les émotions des personnages et les péripéties qu'ils affrontent, s'accéléralant en même temps que l'action afin de la souligner, ou comme dans *Enco, une traversée à vapeur* plongeant le spectateur dès le début du film dans un monde onirique et merveilleux aux images d'un simple voyage en voiture.

- Les procédés cinématographiques :

On peut retrouver dans le film des techniques cinématographiques : mouvements de caméras comme le travelling (la caméra se déplace), différences de plans (plan large, rapproché ou gros plan), fondus (on passe d'une image à une autre ou d'une image à un noir) ...

RESSOURCES :

DVD en vente

Site www.kmbofilms.com pour télécharger : affiche, dossier pédagogique de 15 pages, dossier de presse, pack photos...

La fiche élève et des photos du film peuvent être téléchargées sur www.enfancesaucinema.net.
Un dossier pédagogique de 15 pages est disponible



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