



PROGRAMMATION ECOLE ET CINEMA 2018.2019 – Bouches du Rhône



ÉCOLE ET CINÉMA

Coordination départementale Cinéma
Catherine Mallet – Cinéma Jean Renoir Martigues
04 42 44 32 21 – catherine.mallet.jean.renoir1@club-internet.fr

PROGRAMMATION CYCLE 2 : CP, CE1, CE2

La programmation cycle 2 restera accessible aux classes de Grande Section de maternelle qui le souhaitent.



Shaun le mouton, le film

Titre original : *Shaun the Sheep Movie*

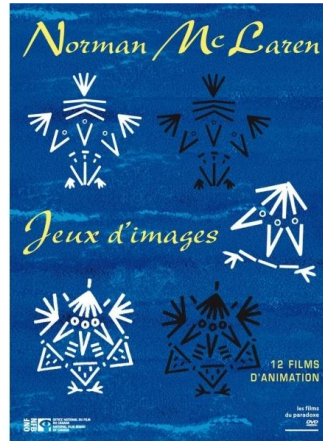
Long métrage d'animation en stop motion, sans dialogues,
de Richard Starzak et Mark Burton, Royaume-Uni et France, 2015.

Durée : 85 minutes.

Shaun est un mouton très malin qui en a vraiment marre de la vie à la ferme. Il voudrait se reposer. Pour être tranquille, il invente un plan pour se débarrasser du fermier. Avec tous ses amis moutons, il l'enferme dans une vieille caravane, mais la caravane dégringole de la colline et fonce tout droit au milieu d'une grande ville. Shaun s'en veut terriblement de cette grosse bêtise et part en ville pour retrouver son maître et le ramener à la ferme. Comme Shaun est très malin, il arrive à prendre le bus tout seul et à passer inaperçu. Mais tous ses amis le rejoignent et il doit veiller à ce qu'ils ne se fassent pas repérer. La grande ville est pleine de dangers pour les moutons. Ils risquent de se faire attraper et emmener à la fourrière, une sorte de prison pour animaux abandonnés. Les moutons se déguisent donc en humains. En plus, le fermier a complètement perdu la mémoire. Il ne se souvient plus de rien, même pas de ses animaux ou de sa vie à la ferme.

Heureusement, avec l'aide de la petite chienne des villes Slip, et grâce à leurs idées et leurs inventions, ils arriveront tous à rentrer sains et saufs à la ferme.

Shaun le mouton apparaît pour la première fois dans un épisode de Wallace et Gromit (*Rasé de près*) réalisé en 1995 par Nick Park et Peter Lord, deux des réalisateurs vedettes du studio Aardman. Le studio d'animation britannique, fondé en 1972, s'est spécialisé dans l'animation en pâte à modeler, il est devenu célèbre grâce à la production des courts et longs métrages de Wallace et Gromit, et de *Chicken Run* et à l'humour british qui caractérise ces productions, devenu l'une de ses marques de fabrique. C'est ensuite une série télévisée entière qui est consacrée à Shaun. Devenu un personnage adoré des jeunes enfants anglais, c'est très logiquement que ses producteurs lui font aujourd'hui les honneurs du grand écran. *Benshi.fr*



Jeux d'images

Programme constitué de 7 films de Norman McLaren

Canada, 1942-1964 – 47mn

Dans le domaine du cinéma d'animation, Norman McLaren est un peu comme un maître ninja pour les animateurs. Il est pour beaucoup une inspiration sans limite. Et pour cause ! Norman McLaren est l'un des premiers à avoir considéré le cinéma d'animation comme un champ d'expérimentation et une création artisanale, dont les formes sont modifiables à souhait. Il touche à toutes les techniques d'animation, des plus traditionnelles (telles que l'image par image dessinée ou le papier découpé), aux moins utilisées (la pixilation, la peinture ou le grattage sur pellicule). Tel un artisan, il touche à tout, il expérimente divers outils pour animer des images, mais aussi des sons, qu'il crée parfois directement sur la pellicule. La variété de ces techniques est ici illustrée dans cette sélection de courts métrages, qui donne à voir des esthétiques variées, et très intéressantes à mettre en relation, à comparer, ou tout simplement à admirer.

Souvent expérimental, son cinéma est d'abord à recevoir tel quel, sans se poser de question ; chose que les enfants, avec leur innocence, arrivent à faire sans problème. Les jeunes pourront donc découvrir le cinéma comme une expérience sensorielle. Même si certains de ces films ont quand même un scénario, comme par exemple l'illustration d'une chanson (*Le Merle fait tomber sa patte, sa tête etc...*), et mettent en scène des protagonistes, qui par leurs mouvements racontent une histoire, qui font rire par leur association avec une musique qui peut parfois rappeler celle des films muets. La musique, vous l'aurez compris, tient une place importante dans les films de McLaren. C'est aussi l'occasion pour les enfants de découvrir différents genres musicaux, tels que la musique folklorique, le chant lyrique, le jazz, les chansons traditionnelles québécoises, ou ce qu'est un canon. Norman McLaren parle même de « son animé » pour parler de certains de ces courts métrages.

Le cinéma expérimental peut, au premier abord, faire un peu peur : il est souvent assimilé à une forme hostile, car souvent incomprise. Il faut au contraire se laisser aller, et accepter de ne pas tout comprendre pour apprécier ces petits films qui font sourire et même parfois rire. La simplicité scénaristique des films les rend extrêmement accessibles aux plus jeunes, et la grande variété visuelle permet de faire découvrir de nouvelles techniques d'animation aux plus grands. Alors n'hésitez plus, et lancez-vous dans une toute nouvelle (mais ancienne) aventure visuelle et sonore !



Opening Speech

À l'occasion du Festival international du film de Montréal, le cinéaste Norman McLaren tente de prononcer un discours de bienvenue, mais un micro récalcitrant l'en empêche.

Hen Hop

Une poule danse et se transforme au rythme d'une musique folklorique canadienne.

Caprice en couleurs

Trois variations cinétiques abstraites associées à une construction musicale jazz en trois mouvements.

Canon

Trois illustrations des principes de la forme musicale du canon: la première réalisée en animant des blocs de bois sur un damier, la seconde en animant des éléments découpés et la troisième en filmant séparément des acteurs pour ensuite les placer dans une même image à l'aide d'une tireuse optique.

Le Merle

Fantaisie visuelle illustrant une chanson traditionnelle québécoise racontant l'histoire absurde d'un merle qui perd une à une les différentes parties de son corps.

Blinkity Blank

Provoquant un étrange feu d'artifice, des formes lumineuses se livrent un combat amical évocant à la fois le jeu et le rituel amoureux des oiseaux.

Il était une chaise

Un jeune homme, qui voudrait bien s'asseoir pour lire un peu, est confronté à une chaise rébarbative. Ce n'est qu'après avoir établi avec elle une relation égalitaire et respectueuse qu'il parvient à ses fins.



Cadet d'eau douce

Etats-Unis, 1928, 1h12

Réalisation : Buster Keaton, Charles Reisner

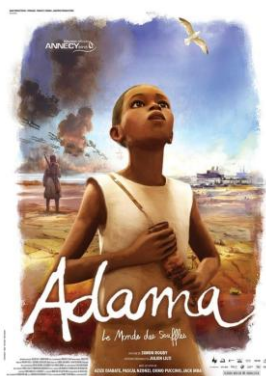
Jour de fête à River Junction, petite ville au bord du Mississippi. William Canfield, Sr. se réjouit de retrouver son fils, William Canfield, Jr., qu'il n'a pas revu depuis que celui-ci était bébé. Il se prépare à accueillir un grand gaillard, bien charpenté comme lui-même et espère lui céder le commandement de son vieux steamer, le *Stonewall Jackson*.

Mais quelle déconvenue, lorsqu'il découvre que son fils est un gringalet, chétif et mal accoutré ! Qui plus est amoureux de la jolie Marion Kitty King, la fille de son pire ennemi J.J. King, commandant du luxueux *King*. Ces deux rivaux se haïssent... autant que les deux jeunes gens s'aiment !

Mais un cyclone s'abat sur la ville. Canfield, Jr. révèlera alors son ingéniosité et son imagination pour se racheter aux yeux de son père et faire face au cataclysme !

Steamboat Bill, Jr. est un chef d'œuvre à bien des égards ! Nous l'aurons deviné, Canfield/Steamboat Bill, Jr. est interprété par Buster Keaton. Un Buster Keaton au sommet de son art et qui se dévoile peut-être un peu plus que d'habitude... Sans doute cela est-il dû au fait que, dans cette histoire, il a un père. Même si leurs rapports psychologiques sont traités de façon visuelle et comique, ce lien filial crée une sorte de rapprochement avec le spectateur : Keaton nous offre - chose rare - son visage en gros plan. Ce visage, sur lequel on a tant écrit, « l'homme au visage de pierre », « celui qui ne sourit jamais », impénétrable. En nous laissant entrevoir un peu de sa propre histoire, Keaton nous livre, avec *Cadet d'eau douce* (*Steamboat Bill, Jr.*) un film intensément personnel. *Benshi.fr*

PROGRAMMATION CYCLE 3 : CM1, CM2



Adama

Film d'animation en couleur de Simon Rouby

France, 2015, 82 minutes

Le film a été réalisé sur l'île de La Réunion

Il s'inspire de l'histoire d'Abdoulaye N'Diaye, le dernier survivant des tirailleurs sénégalais.

Adama a 12 ans. Il vit dans un village isolé d'Afrique de l'Ouest entouré de montagnes. Au-delà de ces falaises, où il est interdit de s'aventurer, réside le « monde des souffles », royaume des Nassaras et du chaos. Lorsque Samba, son grand frère, s'enfuit du village, Adama part à sa recherche. D'abord accompagné d'Abdou, un griot très lucide, puis de Maximin, gosse des rues peu fiable mais utile, il rejoint la France et traverse une Europe alors en pleine Première Guerre mondiale. Nous sommes en 1916. Porté par l'énergie du désespoir et l'innocence de sa jeunesse, Adama devra parcourir l'enfer du front. Néanmoins, grâce à l'amour qu'il porte à son frère, son voyage trouvera une issue inattendue.

Adama est le héros d'une aventure qui raisonne curieusement avec l'actualité. Poussé par des rêves de gloire, d'argent et d'ailleurs, Samba, un adolescent qui cherche son identité, se retrouve pris au piège d'une guerre qui ne le concerne pas. Des paysages magnifiques et atemporels de ce qui pourrait être le Pays Dogon, le spectateur est soudainement propulsé dans l'enfer cru de la Première Guerre mondiale. Manipulé par le système colonial qui broie les vies humaines, utilisant les populations noires comme de la chair à canon contre la promesse dérisoire d'une prime d'engagement qui teinte l'or, Samba est l'archétype de l'adolescent qui se cherche et se retrouve emprisonné dans la spirale d'un système qui n'offre qu'un avenir nihiliste où le seul salut est la mort. Adama, son jeune frère, avec la détermination de l'enfance innocente chevillée au corps, fera tout pour le retrouver et le ramener à la raison. Le thème de l'enfant dans la guerre est un thème majeur de l'art. Il est délicat à aborder au cinéma avec des enfants du fait de la dureté des images de guerre. *Adama* trouve ce fragile équilibre entre la dureté d'une réalité qui n'est pas édulcorée et la douceur du regard de l'enfant qui reste du côté du conte. L'utilisation de l'animation permet également de concilier ces deux dimensions. La technique utilisée crée un effet d'hyper-réalisme (que ce soit dans la cruauté de la guerre, comme dans la beauté des paysages et des corps) qui, doublée de manière magique, d'une poésie de la matière, magnifie la violence du récit. Le spectateur se retrouve plongé dans un brouillard de fumée, peuplé d'images mentales, de bruits sourds et d'une musique envoûtante, se demandant comment sortir de l'enfer de la guerre. Quand il n'y a plus que la mort et la souffrance autour de soi, d'où peut encore venir la lumière ?

PS : Le générique d'un film fait partie de l'œuvre, à part entière. Il est recommandé de rester jusqu'à la fin du générique d'*Adama* pour profiter du talent du poète rappeur Oxmo Puccino.



Les aventures de Robin des bois

William Keighley et Michael Curtiz

1938, États-Unis, 1h42

couleur (color by Technicolor) - version française

Archer le plus redouté du royaume d'Angleterre, Sir Robin de Locksley, dit Robin des Bois, conduit la révolte des *merry men*, les gais lurons, les occupants de la forêt de Sherwood. Saxons comme lui, ils subissent les violences du prince Jean, un Normand, qui s'attribue illégalement le pouvoir de son frère le roi Richard Cœur-de-Lion.

Parti pour les croisades, retenu prisonnier, pris en otage, Richard peut compter sur le dévouement de Robin des Bois pour reprendre son trône. Robin ne met-il pas deux fois sa vie en jeu pour défier le prince Jean, lui dire en face sa bassesse ? Heureusement, Robin sait aussi se battre à l'épée. Deux fois, cette arme à la main, il affronte son rival direct : l'ambitieux Guy de Gisbourne, l'allié du prince Jean. L'audace de Robin ne laisse jamais Lady Marian indifférente. Pupille du roi Richard, le prince Jean la destine à Guy de Gisbourne qui ne semble pas très amoureux d'elle. A-t-il d'autres projets en tête ? Lady Marian, tout d'abord, s'indigne de la « trahison » de Robin, ce noble qui excite à la révolte les victimes de Jean et de Gisbourne. Mais la résolution de Robin de prendre aux riches pour donner aux pauvres la convainc qu'il a raison de se ranger aux côtés des *merry men*. Le charme de Robin fera le reste. Marian tombe amoureuse de lui et, à son tour, prend des risques pour aider son héros. Gisbourne enferme la « traîtresse » dans un cachot de son château. Ô surprise ! Le roi Richard est de retour. Une ruse (un déguisement) lui permet, assisté de Robin et de ses joyeux lurons, de s'introduire dans le château de Gisbourne le jour même où Prince Jean se fait couronner. Confondu et vaincu par Richard, Jean prend le chemin de l'exil. Robin terrasse Gisbourne, délivre Marian et sous la bénédiction du roi s'enfuit avec elle.

Les Aventures de Robin des bois est une réussite absolue à tous les points de vue, on pourrait dire que ce film inventa le Moyen-Age au cinéma. Un Moyen-Age imaginaire, constitué d'un château, roman, d'une forêt épaisse, et d'un style de vie avec ses banquets, ses festins, ses joutes. Oui, Les Aventures de Robin des bois nous comble d'un spectacle à la hauteur de nos rêveries, nourries d'enluminures et de tapisseries moyenâgeuses. Les amateurs d'aventures, d'action et de duels de cape-et-d'épée ne seront pas en reste, puisque tous les combats sont des prouesses physiques réglées rigoureusement, jusqu'au point culminant, le duel Robin-Guisbourne. En un mot, Les Aventures de Robin des bois est une merveille indispensable ! *Benshi.fr*



Portraits

Johan van der Keuken, Angèle Chiodo, Éléonor Gilbert | 1965, 2012, 2014 | Pays-Bas, France, 1h10

Ces trois films sont des *portraits*, un genre du cinéma documentaire qui fait d'une personne le sujet même du film.

Dans *Beppie*, Johan van der Keuken s'intéresse à une petite fille de dix ans qui était sa voisine à Amsterdam. Il la filme dans sa vie quotidienne, avec ses amis, à l'école, avec son grand-père... et l'écoute donner son avis sur des sujets variés comme l'argent, la mort, Dieu, la télé. Beppie se confie totalement. Elle est malicieuse et dit tout ce qu'elle pense sans jamais redouter le regard des adultes. Il est vrai qu'elle est bien aidée par le réalisateur, qui l'écoute attentivement et ne la regarde jamais de haut.

La petite fille que l'on rencontre dans *Espace* doit avoir le même âge que Beppie. Elle est tout aussi espiègle et exprime le même besoin de parler. Elle dessine sa cour de récréation au crayon sur une feuille et commente la répartition des espaces de jeu. Tour à tour animée par un sentiment de révolte, d'agacement ou de dépit, elle nous transmet sa vision du lieu et décrit un monde inégalitaire dans lequel les garçons s'offrent le droit de prendre plus de place que les filles.

Dans *La Sole, entre l'eau et le sable*, la réalisatrice, aidée de sa grand-mère, mène une enquête ludique sur la sole, un poisson intrigant car il a les deux yeux du même côté... Mais on comprend vite que ce film scientifique est un moyen pour parler d'autres choses comme la vieillesse, ou la tendresse que l'on peut avoir pour sa grand-mère. Pour aborder ces sujets, quoi de plus drôle que de jouer des rôles et d'inventer des mondes ? Car il est souvent plus simple de parler réellement de soi en s'inventant des personnages imaginaires...

Toutes les informations sur le site NANOUK (plateforme pédagogique Ecole et cinéma)

<http://nanouk-ec.com/>