

PARCOURS SCOLAIRE

COPAIN, COPINE !

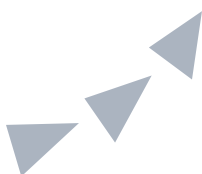
NIVEAU PS-MS

la ligue de
l'enseignement
Fédération de Paris

ACADÉMIE
DE PARIS
Liberté
Égalité
Fraternité

SOMMAIRE

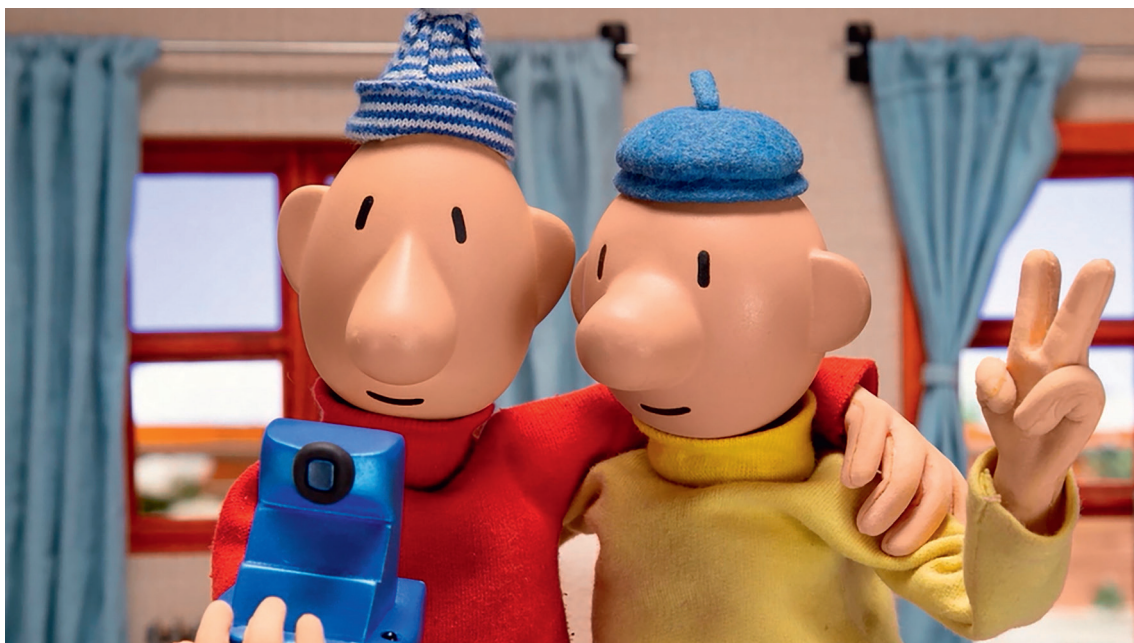
PRÉSENTATION DU PARCOURS	3
ÉTAPE 1:	
PROJECTION MONSIEUR ET MONSIEUR	5
ÉTAPE 2:	
PROJECTION À DEUX, C'EST MIEUX	6
ÉTAPE 3:	
PROJECTION PAT ET MAT	9
ÉTAPE 4:	
ATELIER DU SPECTATEUR	11
RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES	12
Fiches n°1 : Le cinéma d'animation	12
Pour aller plus loin.....	15
Fiche n°2 : L'amitié au cinéma.....	16
Filmographie (non-exhaustive) pour aller plus loin	17
Le petit plus	18

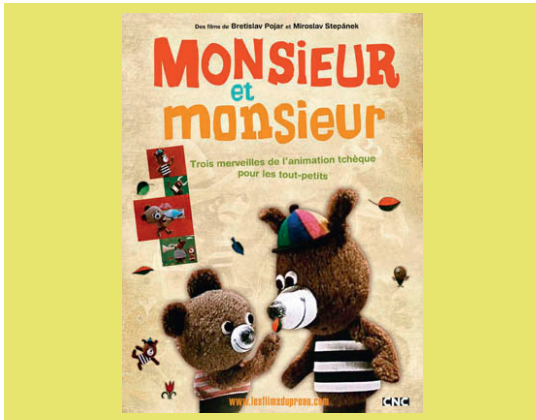


PRÉSENTATION DU PARCOURS

À deux, c'est mieux ! Cette affirmation est un parfait résumé du propos de **ce nouveau parcours éducatif 100% cinéma**. Les trois programmes de court-métrages présentés aux élèves mettent à l'honneur un ou plusieurs duos hauts en couleur, loufoques, complices... où l'union fait toujours la force. Grâce à l'autre, on a moins peur, on est plus courageux, on dépasse ses limites, on surmonte les difficultés.

La question de l'amitié est au cœur de ces trois œuvres, un sujet crucial pour les élèves de petite section puisque l'entrée à l'école maternelle, c'est le temps des premiers copains et premières copines. Les héros de ces histoires constitueront ainsi autant de figures inspirantes pour les aider à mieux comprendre ce qui fonde cet attachement parfois si fort entre deux personnes.





III ÉTAPE N°1

MONSIEUR ET MONSIEUR

(PROJECTION – CENTRE PARIS ANIM' – 1H)

Ce programme raconte l'histoire de deux ours fantasques et inséparables. Ces deux compères à l'imagination débordante partent à la rescousse d'une princesse aux allures de poisson mais pas que...



III ÉTAPE N°2

À DEUX, C'EST MIEUX

(PROJECTION – CENTRE PARIS ANIM' – 1H)

La seconde étape est la projection du deuxième programme qui regroupe sept courts-métrages, **À deux, c'est mieux**. Ils mettent en scène l'amitié sous toutes ses formes. Qu'elle naisse de l'imagination d'une fillette, se transforme en amour ou fasse se rencontrer des espèces animales tout à fait différentes, ici, être à deux c'est mieux.



III ÉTAPE N°3

PAT ET MAT

(PROJECTION – CENTRE PARIS ANIM' – 1H)

La troisième étape signera la dernière projection d'un programme de courts-métrages qui raconte les expériences de deux amis inséparables et passionnés de bricolage.



© Marion Poulliquen

III ÉTAPE N°4

ATELIER DU SPECTATEUR

(ANIMATION – EN CLASSE – 1H)

Et enfin, le parcours se terminera par une intervention en classe simple et accessible qui permettra d'évoquer avec les élèves l'envers du décor du cinéma d'animation. Elle se portera plus précisément sur *Pat et Mat* quelques jours après sa projection.

PROJECTION *MONSIEUR ET MONSIEUR*

Pour cette première étape du parcours, le **programme Monsieur et monsieur (45 min)** réalisé par **Bretislav Pojar et Miroslav Stepanek de République Tchèque**, nous raconte les aventures burlesques de deux petits oursons espiègles. Tous deux portent le même nom mais l'un, l'ainé porte une majuscule et l'autre cadet garde sa minuscule. Monsieur est le plus grand, celui qui a le plus d'expérience et qui n'hésite pas à donner des ordres à monsieur, plus jeune, plus naïf. Mais l'un ne va pas sans l'autre, l'un ne pourrait rien faire sans l'autre. **Dans ces trois courts-métrage les marionnettes en semi-volume sont mises à l'honneur**, c'est-à-dire, qu'une partie de la marionnette est plate et l'autre en volume : cela s'appelle l'animation en bas-relief.



III ÉPISODE 1 : La Pêche à la princesse (1965)

Alors que les deux amis font une partie de pêche, monsieur attrape une carpe. Mais le poisson se transforme en une princesse à qui on a jeté un sort. monsieur décide alors de sauver la princesse de ce maléfice au grand damne de Monsieur.

III ÉPISODE 2 : Blaise, le balaise ! (1973)

Cette fois-ci, les deux oursons décident de construire une cabane dans leur jardin et de faire pousser un potager. Au détour d'un fourré, ils rencontrent Blaise, un ours prétendant détenir une boule magique permettant de faire pousser plus rapidement leurs fruits et légumes. Naïf, monsieur tombe dans son piège mais c'est sans compter sur Monsieur qui espère bien démasquer le truant.



III ÉPISODE 3 : Quand on était jeunes... (1967)

Monsieur et monsieur s'ennuient. Les jeux d'échecs ou encore de cache-cache ne suffisent pas à garder éveillé monsieur qui tombe de sommeil. Le temps de l'hibernation est arrivé. Alors retirés sur la banquise, ils se mettent à se souvenir des moments partagés lorsqu'ils étaient petits.

PROJECTION À DEUX, C'EST MIEUX



Pour cette deuxième étape, les enfants assistent à la **projection d'un second programme de courts-métrages de 40 minutes**. Ces derniers au nombre de sept, restent bien différents mais illustrent chacun le thème de l'amitié avec douceur. Des duos plus ou moins surprenants se lient et permettent d'aborder des **thématiques importantes comme la différence ou encore la bienveillance et la solidarité**.

À deux c'est toujours mieux pour unir ses forces face à l'adversité, pour contrer l'ennui ou la solitude, pour s'amuser et se consoler. Chacune de ces histoires insistent sur la joie que peut apporter la présence d'un ami à ses côtés mais aussi comment se comporter avec eux. De ce fait, il faut parfois accepter que certains amis doivent nous quitter, même à contrecœur.

III LES DEUX MOUTONS

Dans ce court-métrage réalisé par la réalisatrice russe **Julia Dashchinskaya** en 2002, deux moutons se disputent. Mécontents que l'un soit sur le chemin de l'autre, ils se cognent et se débattent sous un orage tonitruant.



Mais ils doivent bientôt unir leur force pour échapper au loup qui tente de les dévorer. Ce court-métrage montre qu'ici il est plus facile de faire face ensemble aux aléas de la vie. À l'instar du graphisme d'autres courts-métrages présents dans ce programme, ici les traits sont bruts. Les coups de crayons et de pinceaux tranchent avec l'aspect géométrique des personnages composés de formes et de blocs, s'assemblant et se désassemblant au fil de leurs mouvements.

III LA TAUPE ET LE VER DE TERRE

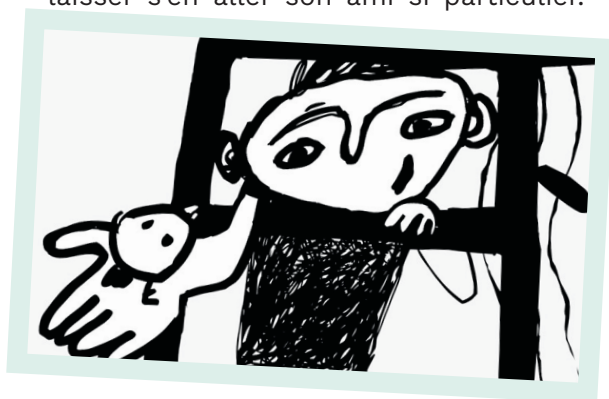
Ce court-métrage allemand de Johannes Schiehl, réalisé en 2015, traite du sentiment de solitude. Une taupe constate



tristement que tous ceux.celles qui l'entourent ont un.e ami.e sauf elle. Après la rencontre inattendue avec une autre taupe, la solitude n'est plus et la joie d'avoir trouvé l'amie qui lui correspondait perdure. Le graphisme de ce court-métrage est quant à lui très original. Le mouvement du personnage donne l'impulsion aux traits et à la couleur. L'aquarelle s'étale et se déplace sur le papier. Le grain de ce dernier, perceptible, laisse les nuances de couleurs se diffuser et permet de découvrir au fur et à mesure la course de la taupe dans les galeries souterraines.

III PAS FACILE D'ÊTRE UN MOINEAU

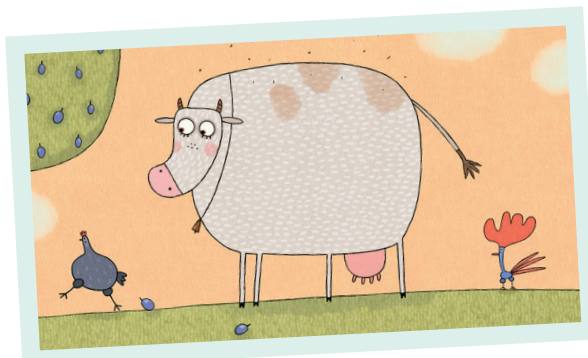
En 2014, la réalisatrice russe Daria Vyatkina, à travers *Pas facile d'être un moineau* raconte l'histoire d'un moineau qui frigorifié par le froid de l'hiver, rentre dans une maison pour se réchauffer. Il y fait la rencontre d'un petit garçon, et tous deux se lient d'amitié. Mais avec l'arrivée du printemps le moineau rêve à nouveau de liberté, l'enfant doit donc laisser s'en aller son ami si particulier.



Ici, la question de la séparation est amenée à travers le départ de cet oiseau retournant à sa vie sauvage. Une amitié éphémère peut être tout aussi belle. Cette animation est aussi originale par l'amitié qu'elle dépeint que par la technique de dessin employée. En effet, les traits en noir et blanc sont bruts tels des croquis déposés spontanément sur du papier. Une importance est donnée à l'ambiance sonore venant distinguer plus nettement un dessin presque abstrait, grossier.

III L'HEURE DES CHAUVES-SOURIS

Ce court-métrage réalisé en Allemagne en 2015 par Elena Walf, à la nuit tombée, les animaux de la ferme s'endorment et la chauve-souris s'éveille. Mais elle s'attriste de ne trouver aucun.e ami.e pour lui tenir compagnie, jusqu'à ce qu'elle rencontre un insecte de nuit. L'animation quant à elle a été créée par un aplat de formes et de couleurs proposant ainsi un style de graphisme quelque peu original.





III UNE HISTOIRE AU ZOO

Ce court-métrage réalisé en République Tchèque par Veronika Zacharovà en 2015, nous fait découvrir une intrépide petite fille qui, curieuse de ce gorille qu'elle voit à travers la vitre, se glisse dans son enclos et devient son amie. Le graphisme semble ici simplifié mais tient une place des plus importantes. En effet, les dialogues et pensées des personnages sont personnifiés par des bulles de dessin. Par ailleurs, des dessins d'enfants reprenant les personnages accompagnent le générique de fin. Sans doute que le graphisme a été inspiré de ces derniers et ainsi révèle une certaine poésie dans la conception de ce court-métrage pour enfants.

III MAIS OÙ EST RONALD ?

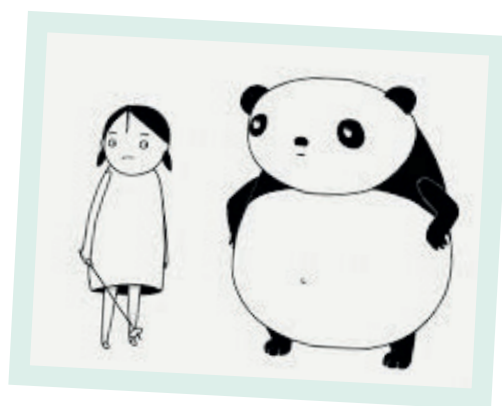
Mais où est Ronald ? réalisé quant à lui en 2016 au Pays-Bas, par Jorn Leeuwerink, suit la mésaventure de Ralph qui reçoit un lapin comme cadeau d'anniversaire.



Rapidement son nouvel ami disparaît. Il part alors à sa recherche sous la terre. Dans les galeries souterraines il rencontre une taupe qui l'aide à se retrouver dans

l'obscurité. Ralph retrouve alors le lapin qui a rejoint les siens. Le petit garçon se résigne à le laisser partir. Mais bientôt la taupe et le petit garçon deviennent de très bons amis. L'univers très coloré de ce court-métrage rejoint l'idée du croquis de plusieurs autres personnages. Les coups de pinceaux créant l'arrière-plan, se construisent au fur et à mesure de l'action et du mouvement des personnages principaux, qui semblent dessinés tels des bouts de papier découpés.

III PAWO



Le dernier court-métrage de ce programme, réalisé en Allemagne par Antje Heyn en 2015, raconte l'aventure magique d'une petite fille qui d'un coup de baquette fait apparaître un étrange compagnon pouvant se transformer en toute sorte de formes et d'animaux. Ici, le graphisme en noir et blanc fait de traits fins, style « bâton » tranche avec les autres court-métrages. Les deux personnages s'inscrivent sur un fond blanc uni, sans arrière-plan. Seulement leurs traits les définissent dans le cadre.

ÉTAPE 3

PROJECTION *PAT ET MAT*

Au cours de cette troisième étape, les enfants visionnent le programme de courts-métrages *Pat et Mat* de République Tchèque réalisé par Marek Beneš en 1976 (40 min). Chaque épisode, au nombre de cinq, montre les expériences et inventions farfelues de ces drôles de bricoleurs. Tous ont été réalisés grâce à la **technique du stop motion** que nous aborderons un peu plus loin dans le dossier.

III ÉPISODE 1 : LA SALLE DE BAIN



Ils s'aventurent d'abord dans la salle de bain souhaitant y ajouter leur nouveau meuble mais impossible de lui trouver un endroit convenable... Mais si ! À la place du lavabo ! Que faire alors de cette arrivée d'eau qui embête ces deux amis ? Commence alors un mic-mac d'inventions burlesques pour résoudre ce problème.



III ÉPISODE 2 : LES ASSIETTES EN PAPIER

Pour ce midi, Pat et Mat ont choisi de faire un barbecue et utilisent des assiettes en papier. Mais bientôt tous deux se mettent à vouloir recycler leurs assiettes pour ne pas en manquer. À l'aide du lave-vaisselle et d'autres machines inventées et créées pour l'occasion, ils en produisent encore et encore jusqu'à même broyer leurs livres et tout ce qui pourrait être du papier. Une chose est sûre, ils ne manqueront plus d'assiettes à présent.

III ÉPISODE 3 : LA PISCINE

Il fait chaud aujourd'hui dans le jardin de nos deux amis. À l'abri d'une ombrelle, ils se lassent de leur jeu de cartes et de leur citronnade. Pour se rafraîchir et s'amuser, ils décident de gonfler leur piscine. Mais son installation ne se passe pas comme prévu...



III ÉPISODE 4 : L'ASPIRATEUR

Il est temps de faire le ménage dans la maison, mais nos deux amis en sont bien embêtés. Ils construisent alors un aspirateur automatique pouvant faire le ménage tout seul. Incroyable ! Mais non, l'aspirateur se déchaîne et impossible de l'arrêter !



III ÉPISODE 5 : LE PROJECTEUR

Ce soir, Pat et Mat souhaitent s'organiser une séance de cinéma dans leur salon et revoir des moments partagés ensemble qu'ils avaient alors filmés. Mais comment trouver la meilleure place pour le projecteur ?

ATELIER DU SPECTATEUR

Pour la dernière étape de ce parcours, **une intervention de 45 minutes en classe** est organisée. Elle permet ainsi aux élèves après avoir découvert toutes sortes de graphismes et de techniques d'animation (comme le « stop motion », l'aquarelle, le croquis etc.) **d'en savoir un peu plus sur les secrets de création d'un film d'animation**. Cette intervention se concentrera sur

le dernier film projeté du parcours, ***Pat et Mat*** et s'articulera notamment sur la mise en mouvement d'un personnage dessiné. Une participation créative et ludique sera proposée aux élèves afin de comprendre facilement la manière dont un personnage peut prendre vie.



© Marion Poulliquen

12

C'est principalement à la fin des années 1930 que les premiers longs-métrages de dessin animé rejoignent les cartoons. **Blanche neige et les sept nains sorti en 1937 est le premier dessin animé de Walt Disney** qui en dehors de sa petite souris, ne s'était pas encore lancé dans la réalisation d'une œuvre plus importante. Si certains cartoons perdurent à la télévision en format plus court, l'attention du public à leur égard s'amenuise. **Walt Disney**, un des pionniers du cinéma d'animation, connaît son premier âge d'or entre 1930 et 1950. Ce n'est qu'à la fin des années 1980, et plus précisément à la sortie de *La petite sirène* en 1989 que sa compagnie connaît le début de son deuxième âge d'or. Les spectateur.rices.s de nouveau séduit.e.s reviennent en masse dans les salles puis achètent les films en VHS puis en DVD. Aussi, **le cinéma d'animation français contrairement au modèle disneyen est « plus graphique qu'animé, plus plastique que narratif »⁵**. Se distingue dès lors, et volontairement de la part des réalisateur.rice.s et animateur.rice.s, **un style français**, « désireux de rattraper l'avance américaine et de poser les jalons d'une école française du dessin animé »⁶.

Il est vraisemblablement impossible de ne pas s'arrêter plus longuement sur ces grandes productions américaines, car comme le précise Cécile Noesser, « beaucoup de spectateurs ont grandi au rythme des films Disney, puis Pixar, ou même des films japonais dont l'auteur le plus célèbre, Hayao Miyazaki, est mieux connu que le plus célèbre de tous les auteurs français »⁷. D'ailleurs, la société de production Pixar occupe une place très importante dans le domaine de l'animation. En effet, elle fût **la première à réaliser un long métrage entièrement en images de synthèse en 1995, Toy Story**.

Aujourd'hui, les images de synthèses inondent le paysage cinématographique. Au sein même de films en prises de vues réelles, certains personnages et décors sont entièrement réalisés en 3D.

5 NOESSER Cécile, op.cit., p. 45.

6 Ibidem.

7 Ibidem.



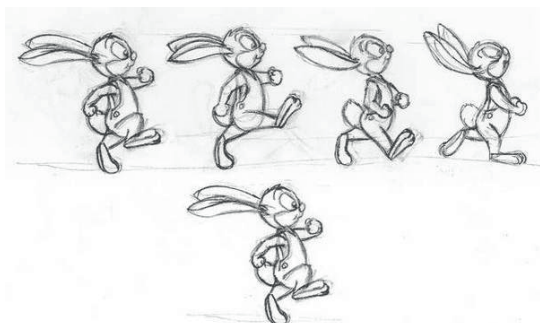
Affiche du film Toy Story, sorti en 1995 ©The Walt Disney Company

III CERTAINES DE SES TECHNIQUES...

LE DESSIN IMAGE PAR IMAGE

Le dessin animé utilise la technique de la prise de vues **image par image** pour ainsi créer artificiellement un mouvement. **Sur des feuilles de calque** le dessinateur.rice dessine un personnage et crée son mouvement en les superposant les unes à la suite des autres. **Par un jeu de transparence et le défilement rapide de toutes ses feuilles**, il crée ainsi l'illusion du mouvement. Au cinéma de prise de vue réelle, il faut 24 images pour créer une seconde d'un film mais dans l'animation il suffit de 12 images. Ce processus est donc très long pour le dessinateur, c'est pourquoi pour un même film d'animation, **divers groupes d'artistes se constituent** afin d'avancer plus vite dans la création du film. Ainsi, un groupe se charge de dessiner le

personnage principal, un autre des personnages secondaires, un autre encore du décor etc.



Test calque d'un chef animateur, illustration trouvée sur la page « Dessin animé » du site Wikipédia

LA TECHNIQUE DU STOP MOTION

La technique du stop motion qui relève aussi de celle de l'image par image se fait cette fois-ci à partir **d'objets en volume**. Pour ce type d'animation, il ne faut pas moins **d'une centaine de photographies pour créer un mouvement ou déplacement**. Un objet ou personnage est ainsi déplacé très légèrement entre chaque photo prise de ce dernier. Ces photos sont par la suite assemblées les unes à la suite des autres. Mais au-delà des personnages, c'est bien tout **le décor du film qui est construit à la main**. Il est ainsi créé avec du carton, de la pâte à modeler, du bois, du tissu, en bref toutes sortes de matériaux pour donner vie à l'environnement des personnages. Des buissons peuvent alors être faits en boules de coton ou de laine colorées. **Dans Pat et Mat par exemple, réalisé à partir de cette technique**, lorsque les deux compères construisent leur piscine, l'eau se déverse dans leur jardin. Les effets de l'eau sont alors recréés par des films plastiques transparents et aux nuances de bleu. D'ailleurs, **tout ce décor est miniaturisé. Pour des plus grosses productions qui exigent des effets spéciaux** en plus du décor et des personnages, une partie de la réalisation du film se fait en « **post-production** », c'est-à-dire après que les images aient été prises et assemblées. C'est aussi durant cette partie que l'on va ajouter **numériquement** d'autres décors ou bien enlever des outils qui ont aidé à déplacer les personnages. Cette technique

reste encore aujourd'hui **la plus longue, la plus éreintante et fastidieuse dans le monde de l'animation**.

De plus, les personnages façonnés en pâte à modeler sont appelés des « puppets ». Leur squelette métallique est alors recouvert **de mousse ou de silicone** pour créer la forme d'un corps humain. Leurs costumes peuvent aussi avoir une structure métallique, afin de créer **l'illusion du mouvement** au gré des éléments, comme le vent.

LES IMAGES DE SYNTHÈSES

La majorité des films d'animation se fonde aujourd'hui sur cette technique. Mais cette dernière suit certaines étapes semblables aux précédentes. Notons par exemple, qu'avant même de dessiner numériquement les personnages, les décors et tout ce qui fera le film, les dessinateur.rice.s dessinent d'abord sur papier des croquis, des **ébauches** de ce que seront les personnages. Parallèlement à ce travail de recherche, **un storyboard est aussi créé**. Le film est à cette étape, sous forme d'une grande bande dessinée. Les dessins ne sont pas totalement définis, mais l'enchaînement des plans et les cadres sont choisis. Par la suite, c'est sur **ordinateur** que les dessinateur.rice.s poursuivent l'animation, d'abord en 2D puis en 3D, c'est-à-dire à deux et trois dimensions, permettant ainsi de construire l'environnement complet dans lequel les personnages évoluent.

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

POUR ALLER PLUS LOIN

POUR LES ENFANTS

- Une **activité en classe** pour se préparer à l'atelier du spectateur peut être aussi organisée selon vos envies. Afin de comprendre un peu mieux l'animation, vous pouvez demander aux enfants de créer un personnage ou un objet **en pâte à modeler** (un chien, un bonhomme ou même une voiture). Par la suite, prenez des **photos** du personnage ou de l'objet que l'on déplace petit à petit, assemblez les photos numériquement et faites les défiler rapidement. De cette façon, les enfants pourront expérimenter le **stop motion**.
- Pour aller plus loin encore, la vidéo « Tuto stop motion pour les nuls » explique comment réaliser cette technique avec **toutes sortes d'objets** grâce à une application à télécharger sur son téléphone. Cela peut par ailleurs vous donner d'autres idées d'activités à faire avec les enfants ou bien à glisser aux parents pour essayer à la maison : <https://www.youtube.com/watch?v=85JyaESnw5w>

POUR LES PLUS GRANDS (À PARTIR DE 6 ANS)

- Making of d'un épisode de Wallace et Gromit, « National trust », Nick PARK : <https://www.youtube.com/watch?v=i3CEE9xKKZc>. La vidéo est en version originale mais montre très bien visuellement comment le stop motion est réalisé. Cette vidéo pourrait ainsi être accompagnée de vos propres explications.

POUR LES PLUS GRANDS (À PARTIR DE 8 ANS) :

- « Il était Toon fois... le dessin animé », émission C'est pas sorcier, 2000 : https://www.youtube.com/watch?v=Ag_16lqq8T4

POUR LES ENSEIGNANT.ES

- Une autre application à installer sur le téléphone existe pour réaliser du stop motion, trouvable via ce lien : <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.cateater.stopmotionstudio&hl=fr> grâce à laquelle vous pouvez également vous exercer mais aussi les parents, si les enfants souhaitent poursuivre l'expérience en famille.
- NOESSER Cécile, *La résistible ascension du cinéma d'animation, Sociogenèse d'un cinéma d'un cinéma-bis* (1950-2010), sous la direction de Bruno Péquignot, Paris, Université Sorbonne Nouvelle, 2013, 484 p.
- MERIEAU Lucie, *Le cinéma d'animation et son image*, sous la direction de Laurent Jullier, Paris, Université Sorbonne nouvelle, 2012, 316 p.

Fiche n°2 : L'AMITIÉ AU CINÉMA

|| AU FAIT, C'EST QUOI L'AMITIÉ ?

Dans sa définition la plus stricte, l'amitié est un **sentiment réciproque d'affection, de sympathie entre deux personnes**, et qui ne sont pas de la même famille. Elle se fonde sur la **confiance**, la **sincérité** ou encore la **bienveillance** et naît pour toutes sortes de raisons, que ce soit par une passion commune ou des goûts similaires, une même activité comme être dans la même classe. Des amitiés peuvent naître sans le vouloir même d'une manière des plus inattendues, à l'instar de toutes ces amitiés qui unissent deux personnes totalement différentes voire opposées. **L'amitié n'aurait donc pas la différence pour frontière.** Une petite fille et un gorille peuvent ainsi devenir amis dans *Une histoire au zoo*. Une personne peut aussi nous venir en aide lorsque l'on en a besoin et devenir un.e ami.e par la suite, tout comme la taupe vient en aide au petit garçon dans *Mais où est Ronald ?*.

L'amitié est source d'émotions, comme la **joie**, les **rires** mais aussi le **partage de moments de réconfort et de soutien**, et tout cela sans rien demander en retour. Aussi, tout au long de notre vie, nous faisons des rencontres qui pour une raison ou une autre, parfois sans même l'expliquer nous marquent, nous font évoluer. Ces rencontres peuvent alors se transformer en une belle amitié durable. **Mais une amitié peut aussi se défaire**, et il n'y a aucun mal à cela. Certaines amitiés sont ainsi faites pour durer et d'autres pour nous accompagner **un temps de notre vie**.

|| QUELQUES HISTOIRES D'AMITIÉS CÉLÈBRES

Bon nombre d'amitiés sont nées sur les écrans de cinéma et restent encore aujourd'hui bien connues. Très souvent d'ailleurs ces amitiés naissent de **coïncidences et de hasards** par lesquelles le spectateur.rice.s suit deux personnages aux caractères bien différents. Disney ou encore Pixar sont justement des maîtres dans l'art de construire des amitiés sincères et surprenantes comme pour Mowgli et Baloo (*Le Livre de la jungle*, 1967) un humain et un ours, Roquefort et O'malley (*Les Aristochats*, 1970) une souris et un chat de gouttière, Woody et Buzz (*Toy Story*, 1995) un cowboy et un astronaute ennemis, Rox et Rouky (*Rox & Rouky*, 1981) un renard et un chien. C'est donc souvent par-delà les différences que se sont créés les plus beaux duos du cinéma.

L'un des tout premiers duos fût celui de **Laurel et Hardy**. Dans les années 1930, ces deux personnages partagent l'écran. L'un est chétif, naïf mais rusé, l'autre est imposant, maladroit, bon enfant mais autoritaire. **Tous deux se complètent aussi bien qu'ils s'opposent.** Ils feront par ailleurs partie des premiers duos à influencer les suivants. Ce type d'amitié unissant deux personnages aussi différents se retrouvera en effet dans bon nombre de longs-métrages. Par ailleurs, leur opposition résonne tant dans leur caractère que dans leur physique ou que dans leur situation sociale.

FILMOGRAPHIE (NON-EXHAUSTIVE) POUR ALLER PLUS LOIN...

POUR LES PETITS :

- *L'âne Trotro*, Éric CAZES, Stéphane LEZORAY, 2004 (à partir de 2 ans) : une série animée en 78 épisodes de 4 minutes. Chacun raconte les petites aventures d'un âne gris qui adore s'amuser avec ses amis.
- *Ernest et Célestine*, Benjamin RENNÉ, Vincent PATAR et Stéphane AUBIER, 2012, 1h16 (à partir de 3 ans) : Ernest, un gros ours musicien, accueille chez lui une petite souris, Célestine orpheline et solitaire. Une série animée de vingt-six épisodes d'une quinzaine de minutes chacun existe aussi, racontant d'autres aventures du duo.
- *Les nouvelles aventures de Pat et Mat*, 2016 ; *Pat et Mat déménagent*, 2018 ; *Pat et Mat en hiver*, 2019, Marek BENES, (à partir de 3 ans) : Trois programmes de court-métrage racontent de nouvelles expériences farfelues de ces deux amis.
- *Franklin*, Paulette BOURGEOIS, Brenda CLARK, 2004 (à partir de 4 ans) : cette série animée de 78 épisodes d'une trentaine de minutes raconte la vie et ses expériences d'une tortue, petit écolier. Certains épisodes traitent de l'amitié et de son importance au quotidien.

POUR LES PLUS GRANDS :

- *Les aventures de Wallace et Gromit*, Nick PARK, 30 min environ (à partir de 5 ans) : une série de plusieurs courts-métrages entièrement réalisée en stop motion, relate les aventures de ce duo burlesque et surprenant. Un film a aussi été réalisé en 2005, *Le mystère du Lapin-Garou*.

- *Le livre de la jungle*, Wolfgang Reitherman, 1967 (à partir de 6 ans) : un nourrisson est trouvé dans la jungle et élevé par une meute de loups. Lorsqu'il devient petit garçon il doit quitter la jungle sous peine de rencontrer Shere Khan le tigre mangeur d'Hommes. Dans son périple, accompagné de la panthère noire Bagheera, il rencontre un ours, Baloo, qui deviendra son meilleur ami.
- *Toy Story*, John LASSETER, 1995 (à partir de 7 ans) : le premier film entièrement réalisé en images de synthèse. Il raconte la vie des jouets d'un petit garçon, Andy, qui une fois parti, reprennent vie. Ces derniers font alors la connaissance d'un nouveau jouet, Buzz l'éclair, ce qui ne plait pas au shérif Woody.
- *Ma vie de courgettes*, Claude BARRAS, 2016 (à partir de 7 ans) : film réalisé en stop motion racontant l'histoire d'un petit orphelin qui dans un foyer pour enfant, fait la rencontre de ses futur.e.s ami.e.s.
- *Monstres et Cie*, Pete DOCTER, 2001 (à partir de 7 ans) : À Monstropolis vivent toutes sortes de monstres et créatures, et l'énergie nécessaire au bon vivre de la ville provient des cris des enfants. Pour récupérer cette énergie, les monstres entrent dans les chambres des enfants, se cachent sous les lits ou dans les placards pour les effrayer. Mais un jour, une petite fille s'échappe. Naît alors une amitié entre un monstre et cette enfant.
- *Fievel et le nouveau monde*, Don BLUTH, 1986 (à partir de 8 ans) : Fievel, une petite souris embarque pour l'Amérique à bord d'un bateau et entouré de sa famille. Mais pendant le trajet, le jeune héros tombe à l'eau et se retrouve seul dans les rues immenses de New-York. Accompagné de ses nouveaux.elles ami.e.s, il tente de retrouver sa famille.

RESSOURCES COMPLÉMENTAIRES

LE PETIT PLUS

Pour compléter ce dossier pédagogique, vous pouvez retrouver des kits de jeux et de dessins réalisés par les distributeurs des courts-métrages du parcours (Les films du Préau et Cinéma Public Film), autour des personnages issus des trois programmes de courts-métrages :

Monsieur et monsieur :

<https://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=mr>

À deux c'est mieux :

<https://www.lesfilmsdupreau.com/prog.php?code=a2cm>

Pat et Mat :

http://cinemapublicfilms.fr/films/pat_et_mat/

