

# SO BRITISH VOL. 2

DÈS  
4 ANS



7 courts-métrages du studio

# Halas & Batchelor

LES CRÉATEURS DE LA FERME DES ANIMAUX

L'ORCHESTRE DU PALM COURT  HAMILTON L'ÉLÉPHANT MUSICIEN 2  LA FIGURE DE PROUE  
LES JOUEURS  AUTOMANIA  HISTOIRE DU CINEMA  LOVE IS ALL



AVEC LE SOUTIEN DU  
**CNC**

Paris **MÔMES**

**malavida**



Après le succès de **SO BRITISH vol 1** (2012- 44 mn), **SO BRITISH vol 2** est une nouvelle sélection, toujours orientée vers le jeune public (mais à partir de 4 ans, tranche d'âge supérieure au vol 1), présentant un éventail varié de styles et de techniques d'animation, approfondissant la découverte de l'univers d'Halas et Batchelor avec la même exigence de qualité, et constitué d'une même colonne vertébrale musicale : Hoffnung, Hamilton et Love is all.

## L'auteur

**Sarah Génot** est responsable de la programmation et de l'animation jeune public au cinéma L'Etoile de La Courneuve depuis 5 ans. Auparavant elle a réalisé un film dans le cadre de son cursus en cinéma documentaire, puis a travaillé sur des festivals et des tournages.

Attachée à la transmission et à la pédagogie du cinéma, elle rédige des documents pédagogiques et intervient dans des formations. À ce titre, elle est engagée dans l'association Les Doigts Dans La Prise (association de mise en réseau des professionnels du cinéma jeune public).

## Sommaire

* Contexte .....	P. 3
* L'orchestre du palm court et Hamilton .....	P. 4
* La figure de Proue .....	P. 13
* automania 2000 .....	P. 22
* Les joueurs .....	P. 29
* Une histoire du cinéma .....	P. 41
* Love is all .....	P. 49

## Mode d'emploi

Ce dossier pédagogique est à destination des enseignants et de leurs élèves. Il est constitué d'encarts pédagogiques qui apportent un éclairage historique, culturel ou technique sur les films. Et d'activités plus ludiques autour de photogrammes issus des films, qui permettront aux élèves de convoquer leurs souvenirs et d'exprimer leurs émotions de spectateur.

Les chiffres entre parenthèse renvoient à des éléments de réponse qui se situent à la suite des photos (dans les pages enseignants), chacune des 6 grandes parties de ce dossier se terminant par les pages destinées aux enfants.





## *So British* vol. 2 : un programme de films d'animation musical et anglais

Le studio Halas et Batchelor a été un lieu important de création de films d'animation, de 1940 jusqu'aux années 80, en Angleterre.

L'animation est une technique du cinéma qui permet de réaliser des films très divers : des dessins animés, des films en papier découpé, des films animés par ordinateur, et même des films sans caméra où l'image est peinte directement sur la pellicule.

Dans les films d'animation, le mouvement est créé image par image, seconde par seconde, minute par minute. Comme les images ne sont pas créées à partir d'éléments réels mais d'éléments dessinés, découpés ou encore numériques, on peut tout inventer ! L'animation permet de communiquer directement l'imaginaire du créateur au public, ce qui lui donne une richesse infinie. C'est bien ce qu'avaient compris Halas et Batchelor.

John Halas (1912-1995) et Joy Batchelor (1914-1991) se sont rencontrés à Londres en 1937. Ils ont fondé leur studio d'animation l'année de leur mariage, en 1940. Au fil de son histoire, le studio a réalisé de nombreux films : des publicités, des films éducatifs, des films de divertissement, des court et long métrages d'animation. Le plus célèbre d'entre eux est *La ferme des animaux* (1954), adapté de Georges Orwell.



Dans beaucoup de cartoons (le mot anglais pour désigner un dessin animé) l'important est de faire rire le spectateur. Avoir le sens de l'humour c'est avoir l'intention de faire rire. Au cinéma se sont les gags qui font rire. Ça peut être quelque chose d'inattendu, d'exagéré ou quelque chose d'étrange, de bizarre. On parle souvent de l'humour anglais qui s'appuie beaucoup sur l'absurde c'est-à-dire sur quelque chose qui semble ne pas avoir de sens. C'est aussi pour ça que ce programme de films porte un titre qui est aussi une expression : *So British* !

**SO BRITISH 2** débute donc à nouveau par un des contes d'Hoffnung, dessinateur, humoriste et musicien, sorte de Boris Vian à l'anglaise. Ce court-métrage, *Palm court Orchestra*, tout comme *Hamilton*, reprennent le même univers que les courts du *SO BRITISH* vol 1. On suit ici le parcours insolite de musiciens à travers le globe (sur terre et sous mer !), sur un ton ludique entre flegme tout britannique et joyeux débordements, puis les nouvelles aventures d'*Hamilton*.

Le programme reprend ainsi la thématique musicale du 1<sup>er</sup> volume mais avec une plus grande diversité de thèmes abordés :

- La passion de la musique dans *Palm court orchestra* et *Hamilton et le festival de Musique*
- Les vicissitudes de l'amour dans la *Figure de proue*,
- les dangers du progrès technique dans *Automania 2000*,
- La guerre dans *Les joueurs*,
- La Grande Histoire revisitée par *Une petite histoire du cinéma*
- Sans oublier l'univers bucolique et chatoyant de *Love is all*, cette fois en version originale sous-titrée.



# L'orchestre du Palm Court et Hamilton

## Jouons avec Hamilton l'éléphant et le Palm Court Orchestra

### ***Hamilton au festival de musique (Hamilton at the Music Festival)***

1961, 6 minutes, VF

Hamilton revient ! Notre éléphant à la trompe en trompette et renvoyé de son cirque et devient baby-sitter. Lorsqu'il entend jouer un orchestre, il oublie tout, entraînant les désastreux résultats que l'on peut imaginer...

Les notes colorées et jazzy du trompettiste John Dankworth rythment une nouvelle fois les aventures du petit éléphant. Hamilton a été conçu comme un diptyque pour la télévision. Après l'univers du cirque (présenté dans *So British vol. 1*), Hamilton découvre les vicissitudes de la vie familiale, les responsabilités des fées du logis et se hasarde dans des studios de télévision... sans oublier son fameux sens du swing !

Musique par le trompettiste de jazz : John Dankworth

### ***L'orchestre du Palm Court (Palm Court Orchestra)***

1964, 8 minutes, sans dialogues

Grand Prix, Mostra de Venise 1965

Rien ni personne ne pourrait perturber un orchestre aussi concentré que celui de Palm Court ! Ni la destruction du Ritz, ni le naufrage d'un navire qui fait fortement penser au Titanic, ni les pirates ou le ventre d'une baleine !

Une brillante démonstration des vertus du flegme britannique !

Issu de la série des 6 CONTES D'HOFFNUNG, inspirée des albums de Gerard Hoffnung, dessinateur, musicien et humoriste britannique, ce court métrage manie l'art du décalage entre la placidité de l'orchestre et des événements incroyables. Rempli d'animaux bizarres (oiseaux-sifflets, chenille-accordéon, etc.), le film est une sorte de coq à l'âne visuel jubilatoire.

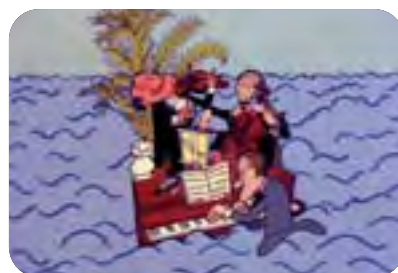
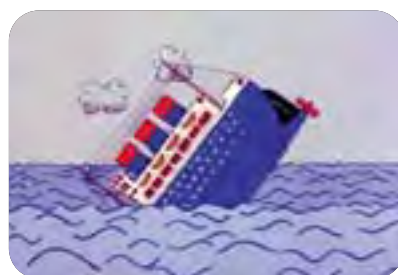
Musique: Francis Chagrin

***L'orchestre du Palm Court (Palm Court Orchestra)*** est un dessin animé inspiré de l'oeuvre de Gerard Hoffnung qui était musicien et caricaturiste. Il posait un regard ironique sur le milieu très guindé de la musique classique et était passé maître du calembour visuel. Au delà de ce regard drôlatique sur un certain milieu culturel, ce film illustre un trait caractère censé être particulièrement British : le flegme britannique ! Il s'agirait d'un certain stoïcisme face à l'adversité. Selon les historiens, cette mode pour le courage impassible devant l'adversité, la suppression des émotions trop fortes, a été popularisée dans l'Angleterre victorienne par les hommes de la haute société, éduqués dans des *public schools* aux règlements très strictes et où les garçons apprenaient à ne pas montrer leurs émotions et rester droits comme une pique au milieu du chaos – à être *unflappable* (imperturbable). Si ce trait de la culture britannique peut paraître abstraite telle que l'on vient de la décrire on pourra tout de même l'aborder avec les enfants grâce au film de John Halas.

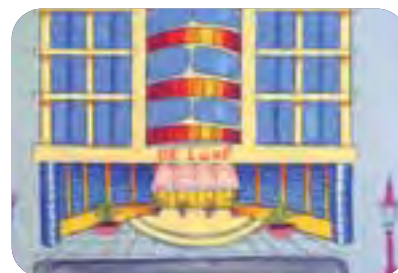
✿ Demandez aux enfants de reconstituer le trajet du Palm Court Orchestra, on pourra leur expliquer la notion de flegme britannique en leur demandant de décrire l'attitude des musiciens et en leur faisant remarquer que quelles que soient les catastrophes qui se déroulent autour d'eux ils ne cessent de jouer leur partition comme si de rien n'était : ils sont imperturbables. L'image des musiciens est toujours la même. Demandez aux enfants de comparer l'hôtel du début du film et l'hôtel de la fin du film. On pourra leur faire remarquer que l'orchestre a effectué une boucle qui le ramène à un point d'arrivée pratiquement similaire au point de départ. Il semble tout de même avoir traversé une époque.



✿ A quelle catastrophe célèbre le film fait-il référence ?







✿ On pourra aussi leur demander d'expliquer l'origine des catastrophes qui se succèdent et de décrire les pensées que la musique fait naître chez les différents personnages. Vous remarquerez le traitement particulièrement original de ces images mentales. Demandez aux enfants de les décrire et de comparer la nature de ces images (noir et blanc, portrait à l'ancienne, référence à la photographie...) avec la nature dessinée des autres images du film, demandez aux enfants ce que cela exprime, notamment au regard des personnages qui les imaginent.





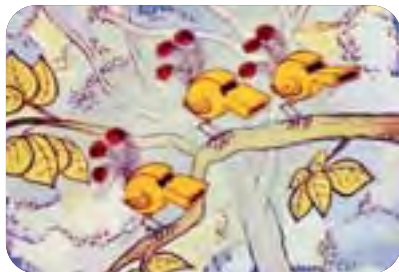
## Activité pour la classe : reconnaître les instruments de musique

Le rêve d'Hamilton l'éléphant est de jouer de la musique. S'il pouvait être recueilli par l'imperturbable Palm Court Orchestra, il serait le plus heureux des éléphants ! Hamilton peut jouer beaucoup d'instruments avec sa trompe, c'est un virtuose ! Quant aux musiciens du Palm Court orchestra ils s'adaptent à toutes sortes d'instruments-animaux et restent imperturbables quelle que soit la situation !

✿ Demandez aux enfants de reconnaître les instruments de musique parmi les propositions suivantes :

- Le cor
- La contrebasse
- Le saxophone
- La trompette
- La grosse caisse
- La clarinette
- Le violon
- La timbale
- Le piano
- Le violoncelle
- Les castagnettes
- L'accordéon
- Le sifflet









# LE FLEGME BRITANNIQUE ET L'HUMOUR BRITISH !

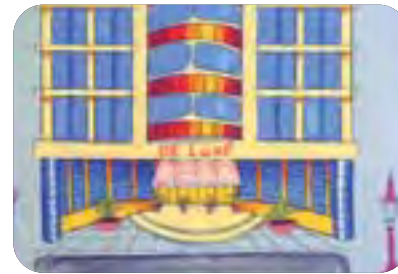


✿ *Reconstituer le trajet du Palm Court Orchestra et décrire l'attitude des musiciens*



✿ *A quelle catastrophe célèbre le film fait-il référence ?*





✿ Expliquer l'origine des catastrophes qui se succèdent et décrire les pensées que la musique fait naître chez les différents personnages.  
 Comparez ces images (noir et blanc, portrait à l'ancienne, référence à la photographie...) avec les dessins des autres images du film,  
 Qu'est-ce que cela exprime, notamment par rapport aux personnages qui les imaginent.





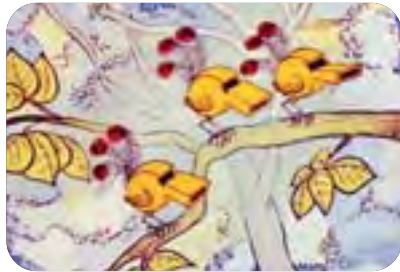
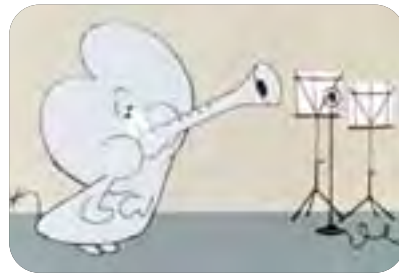


✿ Expliquer l'origine des catastrophes qui se succèdent et décrire les pensées que la musique fait naître chez les différents personnages.  
Comparez ces images (noir et blanc, portrait à l'ancienne, référence à la photographie...) avec les dessins des autres images du film,  
Qu'est-ce que cela exprime, notamment par rapport aux personnages qui les imaginent.

**Le cor**  
**La contrebasse**  
**Le saxophone**  
**La trompette**  
**La grosse caisse**  
**La clarinette**  
**Le violon**  
**La timbale**  
**Le piano**  
**Le violoncelle**  
**Les castagnettes**  
**L'accordéon**  
**Le sifflet**









# La figure de proue

## *The Figurehead*

1953, 4 minutes, VF

Sélection Officielle courts-métrages, Festival de Cannes 1953

Les amours contrariées d'une sirène éperdument amoureuse d'un soldat peint et sculpté dans le bois, figure de proue d'un magnifique voilier.

Le film est l'adaptation d'un poème de Crosbie Garstin (poète anglais de la fin du 19<sup>ème</sup> siècle) issu des *Versets Vagabonds* (1917), il illustre ces vers poétiques à partir de différentes techniques d'animation (marionnettes, papier découpé, image par image). C'est le premier film image par image en trois dimensions produit par le studio. La multiplicité des techniques utilisées donne au film une grande force poétique qui s'accorde avec la voix récitant le poème. Les séquences sous marines notamment sont de véritables peintures avec la lumière, l'utilisation de filtres crée des effets inhabituels qui intensifient la dimension mystique de l'amour de la sirène pour le soldat qui ne répond jamais à ses avances passionnées. Son désir s'en trouve renforcé et elle finit par vivre une relation passive et univoque. Le film sous-tend que la tristesse refoulée du soldat inhérente à son état est la cause d'une intransigeance morale absolue face à la passion, ce qui finit par provoquer la destruction du bateau qu'il protégeait.

Il est à noter que la sirène, dans le poème original, est la fille de Davy Jones, âme damnée des mers, personnage anglo-saxon légendaire popularisé par les épisodes 2 et 3 de *Pirates des Caraïbes*. *Davy Jones's locker* (littéralement *le coffre de Davy Jones*) est une formule utilisée en anglais pour signifier le fond de la mer, là où reposent les marins perdus. « *To be sent to Davy Jones's locker* » est un euphémisme pour décrire la mort en mer, Davy Jones représentant le démon de l'océan. Les origines de ce terme ne sont pas claires, beaucoup de théories ont été avancées. Alors (en 1957) peu connu en France, les adaptateurs pour la version française l'ont remplacé par Neptune, Dieu de la mer dans la mythologie romaine.

## La figure de proue de Crosbie Garstin (extrait des *Versets vagabonds* - 1917)

Un vieil homme avait ciselé un saint de bois  
Dont aucun prêtre ne voulut. Lors il peignit  
un seyant<sup>1</sup> uniforme sur l'habit de l'ange  
Et l'offrit à un brick<sup>2</sup> pour figure de proue<sup>3</sup>.

Le brick gagna le large hissant sa grande voile.  
puis secouant ses vergues neigeuses<sup>4</sup> doubla les Sorlingues<sup>5</sup>,  
il suivait sa route de négoce  
Quand, à l'équateur, une sirène le héla<sup>6</sup>



tandis que les poissons volants et les marsouins<sup>7</sup>  
l'escortaient, fidèles à sa voix de cristal  
Nue sous sa parure de conques<sup>8</sup> et de perles,  
Elle escalada l'arc-boutant<sup>9</sup> pour baiser l'effigie.

Dès lors, chaque soir, elle nageait dans l'écume  
autour de l'étrave<sup>10</sup>, chantant comme un rossignol à la maison.  
Elle l'appelait et chantait aussi doucement qu'un oiseau,  
Mais l'effigie à la tête de bois jamais ne dit un mot.

Dès lors, chaque soir, dans les calmes équatoriaux<sup>11</sup>  
Elle ondula frémissante au long de l'étrave,  
noua ses tendres bras aux épaules écarlates,  
taquinant le soldat qui jamais ne cligna l'œil.

Comme il demeurerait sourd à ses folles avances.  
Elle alla cacher sa peine au fond des eaux  
mais furieux Neptune le vieux génie barbu  
Siffla son ouragan qui mit le brick en pièces

Dans les gouffres glauques où bruissent les épaves  
Et rampent, silencieux, les grands serpents de mer  
Au seuil d'une grotte bâtie des os des morts  
le soldat est étendu près de la sirène

Elle chante des chansons d'amour,  
et sanglote sur sa poitrine mais lui jamais ne répond,  
car sous son martial<sup>12</sup> et prestigieux uniforme  
La figure de proue se prend encore... pour un saint.

1 - Approprié, qui convient

2 - Voilier à deux mâts et aux voiles carrées. Sa vitesse et sa maniabilité étaient appréciées par les commerçants et les corsaires.

3 - figure qui se trouve à la proue, partie avant d'un bateau, souvent un être humain ou un animal (en entier ou réduit au buste voire uniquement à la tête).

4 - pièce de bois ou de métal simplement appuyée, articulée ou encore fixée au mât et qui porte la voile.

5 - Archipel situé au débouché de la Manche au sud de la Cornouailles.

6 - Appeler quelqu'un qui est loin

7 - Espèce de la famille des dauphins.

8 - mollusque dont le coquillage est utilisé comme instrument de musique à vent et où l'instrumentiste souffle pour produire le son selon le même principe que la trompe de chasse ou la corne

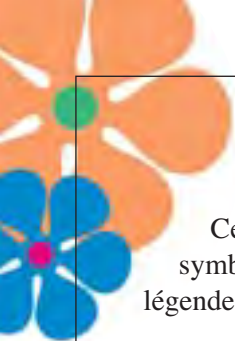
9 - Pour mât de beaupré, qui se trouve à la proue du navire et est incliné vers l'avant, au-dessus de l'étrave.

10 - pièce saillante de la coque du navire qui prolonge la quille vers l'avant, à la proue

11 - point des océans où les courants s'annulent

12 - qui manifeste une attitude belliqueuse, menaçante





## D'où viennent les légendes ?

Celle du navire fuyant sur les mers pour l'éternité a longtemps hanté les esprits et garde toute sa force symbolique. La figure de Davy Jones est un exemple typique des légendes des mers. Son nom est associé à la légende du *Hollandais volant*.

Il s'agit d'un mythe maritime né au 17<sup>ème</sup> siècle. Le « hollandais » aurait été un capitaine particulièrement talentueux, qui reliait Amsterdam aux îles des Indes néerlandaises (Indonésie actuelle). Gonflé d'orgueil, il aurait lancé un défi à Satan lui-même, pariant qu'il était capable de guider sans encombre son navire quel que soit le temps et l'état de la mer. Satan décide alors de le mettre à l'épreuve et provoque une énorme tempête. Malgré les supplications de l'équipage, le capitaine prend la mer. Comme le temps s'aggrave encore, les matelots implorent le Hollandais de faire demi-tour, mais il refuse. Satan se manifeste alors en lui demandant de reconnaître sa défaite. Le capitaine l'insulte et poursuit sa route. Le navire est alors jeté sur des rochers et coule, provoquant la mort de l'équipage.

La légende dit que comme châtiment de sa folle hardiesse, le capitaine est transformé en fantôme. Il est condamné à errer sur les mers et les océans pour l'éternité. Il expie ainsi son crime d'avoir défié le Diable, et provoqué la mort de son équipage. Le Hollandais volant a donc une dimension nettement maléfique, et pour les matelots voir son navire apparaître est synonyme de malheur et de naufrage imminent.

De nombreux matelots et capitaines de navires à travers les siècles prétendent avoir vu le Hollandais volant. Entre autres le futur roi d'Angleterre George V, alors qu'il effectuait une mission de routine dans les années 1890.

## Signification de la légende pour le monde maritime :

Le Hollandais volant est une synthèse de toutes les craintes des matelots car il a brisé toutes les règles de base du monde maritime. Les gens de mer sont livrés à la merci des océans sur des navires qui ne sont pas toujours fiables ni sûrs. Leur grande crainte est la tempête, contre laquelle on ne peut rien sinon attendre qu'elle s'apaise. Cela explique le nombre important de sanctuaires dédiés à la Vierge « protectrice des marins » dans les villages côtiers (voir en Bretagne et en Normandie). Le Hollandais ne respecte pas une règle de base qui veut qu'un marin respecte Dieu : ici il s'allie à Satan, et brave la bourrasque alors qu'aucun marin digne de ce nom n'appareillera en pleine tempête.

A l'époque de la marine à voile, il n'est pas rare que les matelots soient précipités du haut du mât dans l'océan et se noient, car on n'arrête pas facilement un navire lancé à pleine vitesse ! D'autre part, la légende reflète aussi la totale soumission dans laquelle se trouvent les matelots, totalement livrés à la merci du capitaine « seul maître à bord après Dieu ». Celui-ci peut s'avérer extrêmement cruel envers ses marins et n'hésite pas à pratiquer les châtements corporels contre les récalcitrants. La vie à bord est difficile : promiscuité, mauvaise nourriture, manque de distraction aigrissent les caractères et les bagarres sont fréquentes. Celui qui est chargé de remettre de l'ordre est le capitaine et pour cela il peut être détesté. Surtout, seul le capitaine est autorisé, dans certaines circonstances, à emmener son épouse à son bord, ce qui est source de tensions entre les matelots. En refusant d'écouter son équipage, le Hollandais se conduit comme un tyran et il est l'archétype du mauvais capitaine.

Le monde maritime abonde de légendes parlant de « vaisseaux fantômes ». Il s'agit soit de navires abandonnés pour des raisons diverses et flottant à la dérive (fréquents dans les Caraïbes où les tornades, les lames de fond ou tout simplement les épidémies emportent les équipages) ou de mirages. Il est prouvé que la lumière subit une distorsion au-dessus de l'eau salée, provoquée par l'évaporation de celle-ci, ce qui entraîne la formation d'images résiduelles de navires même au-delà de la ligne d'horizon. On peut donc « voir » un navire en réalité invisible, qui se trouve à des milliers de kilomètres. Quand on s'approche, le mirage se dissipe, donnant corps à la légende d'un « vaisseau fantôme ». L'apparition d'un tel mirage est mauvais signe car il montre que l'équipage est en mauvaise santé physique ou mentale, il a donc été interprété comme annonciateur de malheurs imminents.

## Un mythe cinématographique :

Dans les épisodes 2 et 3 de la saga *Pirates des Caraïbes* (produite par les studios Disney), Davy Jones est affublé d'une tête de pieuvre inspirée du monstre Cthulhu imaginé par l'écrivain Lovecraft en 1926. Ici Davy Jones est maudit car il a été rejeté par son unique amour, et a décidé de s'arracher le cœur pour ne plus jamais aimer personne. Qui contrôle le cœur, conservé dans un coffret, contrôle le Hollandais et son navire. Celui-ci est reconverti en vaisseau fantôme semi sous- marin, jaillissant des profondeurs pour attaquer les vaisseaux ennemis. Il est aidé en cela par un Kraken (pieuvre) géant. Son équipage est constitué des matelots ayant vendu leur âme à Davy Jones, ce qui les fait se transformer petit à petit en monstres mi-humains, mi-crustacés. Ce n'est qu'après avoir libéré la nymphe Calipso de l'enveloppe humaine qui la retenait que l'on apprend qu'elle est en réalité l'amour perdu par Davy Jones. Il est vaincu par Bill Turner qui prend sa place comme capitaine du vaisseau fantôme. Comme on le voit, il ne reste pas grand-chose de la légende initiale, même si le film évoque quelques figures historiques de la piraterie.

Davy Jones n'est pas seulement un mythe cinématographique, il est un héros romantique à la destinée tragique dans le *Vaisseau Fantôme*, opéra écrit en 1841 par Wagner.

Il est aussi un personnage du manga à succès d'Eiichiro Oda : *One Piece*.

Enfin, il a donné son thème à une chanson de Nolwenn Leroi, et est un personnage souvent adopté par les joueurs de jeux de rôle.

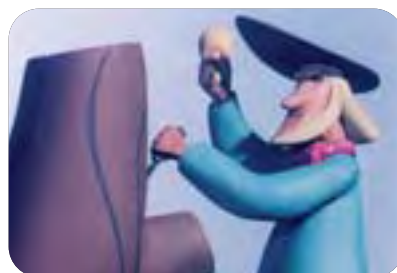
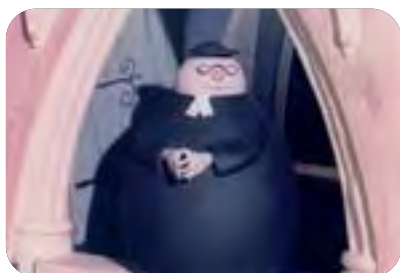
Un personnage légendaire se caractérise par sa force symbolique productrice d'imaginaire qui le fait évoluer dans un nombre infini d'histoires et de thèmes artistiques.

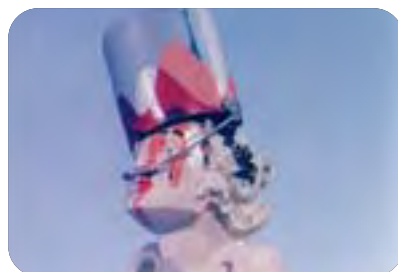
## Activité pour la classe : reconnaître les instruments de musique

D'autres mythes sont représentés dans le film de John Halas. En s'appuyant sur les images du film, on pourra demander aux enfants de retrouver les contes et légendes qui leur sont associés. On pourra leur demander quelles sont les ressemblances et les différences entre les histoires qu'ils auront trouvées et les représentations présentes dans le film de John Halas ?

### LE PERSONNAGE FAIT DE BOIS

✿ La figure de proue est avant tout un personnage de bois dont l'usage est détourné par son créateur contre la morale même du personnage qui refuse la vie que l'on ne lui avait pas destinée, puisqu'il devait être un Saint dans une église. Cette caractéristique du personnage est très bien utilisée par le réalisateur puisque la figure de proue est un personnage en volume, une marionnette en bois.





## LA SIRÈNE

✿ Une sirène (du grec ancien : Σειρήν / Seirén ; du latin : Siren) est une créature mythologique hybride : mi-femme et mi-oiseau (tradition antique) ou mi-femme et mi-poisson (tradition médiévale).

Selon la tradition homérique, les sirènes sont des divinités de la mer qui séjournent à l'entrée du détroit de Messine en Sicile. Musiciennes dotées d'un talent exceptionnel, elles séduisaient les navigateurs qui, attirés par les accents magiques de leur chant, de leurs lyres et flûtes perdaient le sens de l'orientation, fracassant leurs bateaux sur les récifs où ils étaient dévorés par ces enchanteresses.

Pour les Scandinaves, la sirène est un monstre redoutable appelé Marggyr (la « géante de mer »).

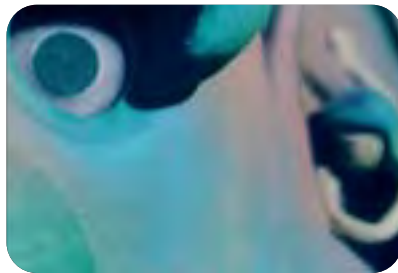


Créée en 1835, par l'écrivain danois Hans Christian Andersen, la légende moderne de la sirène continue de faire des vagues, elle n'est plus la terrible tentatrice, mais devient une héroïne romantique, qui cherche l'amour, telle Ondine qui offre son âme à l'homme qui voudra bien l'épouser.



## NEPTUNE / POSÉIDON

✿ Dans la mythologie grecque, Poséidon est le dieu des mers et des océans en furie, ainsi que l'« ébranleur du sol » – dieu des tremblements de terre et des sources. Son symbole principal est le trident, qu'il reçoit des Cyclopes pendant la Titanomachie ; il est aussi symbolisé par le taureau, et surtout le cheval. Les Romains l'assimilent à Neptune.





# LA FIGURE DE PROUE

de Crosbie Garstin (extrait des Versets vagabonds - 1917)



Un vieil homme avait ciselé un saint de bois  
Dont aucun prêtre ne voulut. Lors il peignit  
un seyant<sup>1</sup> uniforme sur l'habit de l'ange  
Et l'offrit à un brick<sup>2</sup> pour figure de proue<sup>3</sup>.

Le brick gagna le large hissant sa grande voile.  
puis secouant ses vergues neigeuses<sup>4</sup> doubla les Sorlingues<sup>5</sup>,  
il suivait sa route de négoce  
Quand, à l'équateur, une sirène le héla<sup>6</sup>

tandis que les poissons volants et les marsouins<sup>7</sup>  
l'escortaient, fidèles à sa voix de cristal  
Nue sous sa parure de conques<sup>8</sup> et de perles,  
Elle escalada l'arc-boutant<sup>9</sup> pour baiser l'effigie.

Dès lors, chaque soir, elle nageait dans l'écume  
autour de l'étrave<sup>10</sup>, chantant comme un rossignol à la maison.  
Elle l'appelait et chantait aussi doucement qu'un oiseau,  
Mais l'effigie à la tête de bois jamais ne dit un mot.

Dès lors, chaque soir, dans les calmes équatoriaux<sup>11</sup>  
Elle ondula frémissante au long de l'étrave,  
noua ses tendres bras aux épaules écarlates,  
taquinant le soldat qui jamais ne cligna l'œil.

Comme il demeurait sourd à ses folles avances.  
Elle alla cacher sa peine au fond des eaux  
mais furieux Neptune le vieux génie barbu  
Siffla son ouragan qui mit le brick en pièces

Dans les gouffres glauques où bruissent les épaves  
Et rampent, silencieux, les grands serpents de mer  
Au seuil d'une grotte bâtie des os des morts  
le soldat est étendu près de la sirène

Elle chante des chansons d'amour,  
et sanglote sur sa poitrine mais lui jamais ne répond,  
car sous son martial<sup>12</sup> et prestigieux uniforme  
La figure de proue se prend encore... pour un saint.

1 - Approprié, qui convient

2 - Voilier à deux mâts et aux voiles carrées. Sa vitesse et sa maniabilité étaient appréciées par les commerçants et les corsaires.

3 - figure qui se trouve à la proue, partie avant d'un bateau, souvent un être humain ou un animal (en entier ou réduit au buste voire uniquement à la tête).

4 - pièce de bois ou de métal simplement appuyée, articulée ou encore fixée au mât et qui porte la voile.

5 - Archipel situé au débouché de la Manche au sud de la Cornouailles.

6 - Appeler quelqu'un qui est loin

7 - Espèce de la famille des dauphins.

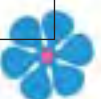
8 - mollusque dont le coquillage est utilisé comme instrument de musique à vent et où l'instrumentiste souffle pour produire le son selon le même principe que la trompe de chasse ou la corne

9 - Pour mât de beaupré, qui se trouve à la proue du navire et est incliné vers l'avant, au-dessus de l'étrave.

10 - pièce saillante de la coque du navire qui prolonge la quille vers l'avant, à la proue

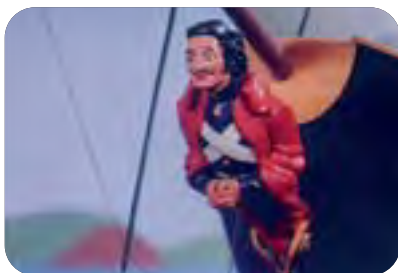
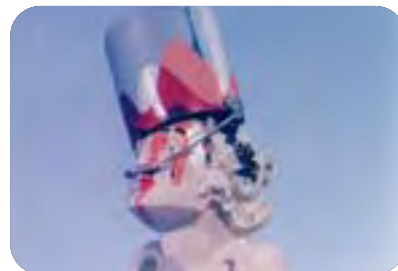
11 - point des océans où les courants s'annulent

12 - qui manifeste une attitude belliqueuse, menaçante





## LE PERSONNAGE FAIT DE BOIS



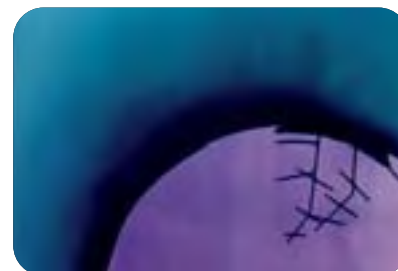
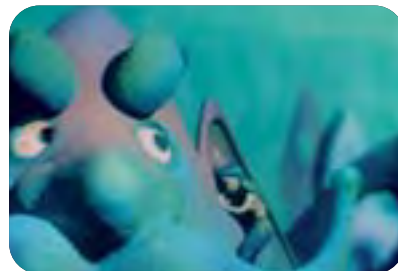
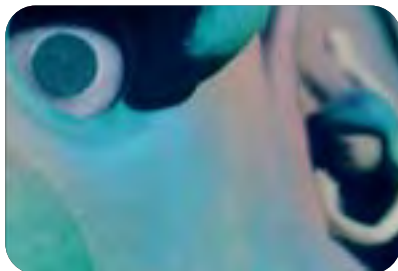




## LA SIRÈNE



## NEPTUNE / POSÉIDON





# Automania 2000

## **Automania 2000**

1963, 6 minutes, VF

**BAFTA du meilleur film d'animation, BAFTA Awards 1964**

**Grand Prix : Festival de Moscou, 1963 / Festival de Locarno, 1963**

**Festival de Barcelone, 1963 / Festival d'Oberhausen 1964 / Festival de Tel Aviv 1965**

Un scientifique tente d'améliorer le monde qui l'entoure... en inventant des voitures pour chaque occasion. Drôle de progrès !

Ce film d'animation humoristique étrangement prophétique se penche sur l'état du monde à l'aube du nouveau millénaire. Dans la course à la production de voitures toujours plus grandes et performantes, l'humanité s'adapte à la vie dans un monde d'embouteillages au point de vivre uniquement dans des voitures qui ne peuvent plus bouger! Les guerres sont certes limitées mais comment fait-on pour grandir dans une voiture plusieurs mètres « sous terre » ? Et comment se nourrir, boire ou se divertir !?

Un tour de force satirique sur les dangers de la modernité qui a fait le tour du monde couronné de nombreux prix. Malgré un ton très seventies, le film garde une force étonnante !

Réalisation: John Halas ; Design: Tom Bailey

Une des ambitions du studio Halas et Batchelor est de faire du cinéma d'animation un instrument de compréhension du monde. *Automania 2000* s'inscrit dans cette veine. Le film critique très sévèrement la civilisation moderne qui admire sans limites le progrès technique et dont la recherche du bonheur passe par la consommation. L'histoire de l'ingénieur dévoré par sa propre création est racontée par une voix-off au ton implacablement ironique. Le film décrit une société future dans laquelle l'humanité tout entière serait prise au piège de son propre développement. Le scénario utilise la voiture comme métaphore de la société et dépeint un monde plein de propriétaires de voiture ironiquement rendues immobiles par la prolifération des véhicules. La surconsommation aboutie à une situation apocalyptique où des montagnes de voitures recouvrent l'ensemble de la planète, illustrant l'indifférence de ses habitants vis-à-vis de son avenir. Réalisé en 1963, en plein essor de l'industrie automobile, ce film délivre un message très clairvoyant sur les menaces que fait peser sur l'humanité le mauvais usage du progrès technique et les excès de la société de consommation.

**On pourra proposer aux enfants de réfléchir à ces questions à partir des éléments suivants :**



✿ *Quel est le titre du film ? A quoi leur fait-il penser ?*

On pourra notamment relever la proximité sonore avec la notion d'automate ou d'automation qui est reprise dans le commentaire à la fin du film, la fin du fin de l'automation étant une voiture capable de se reproduire toute seule. Ces notions renvoient en effet à l'idée d'un dispositif se comportant de manière automatique, c'est-à-dire sans intervention d'un humain. Cette déshumanisation de la société décrite dans le film aboutie à la dévoration du personnage humain principal, le savant, par sa propre création : la voiture qui se reproduit toute seule.

Pour un film réalisé en 1963, la référence à l'année 2000 présente dans le titre indique qu'il s'agit d'un film d'anticipation ou de science-fiction qui délivre une vision du futur.

❁ *Quel est le personnage principal du film ? Que fait-il ?*



❁ *Quels sont les symboles de la société de consommation mis en avant dans le film ?*

Les machines



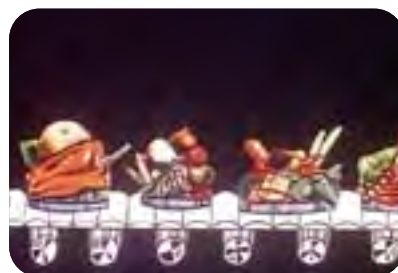
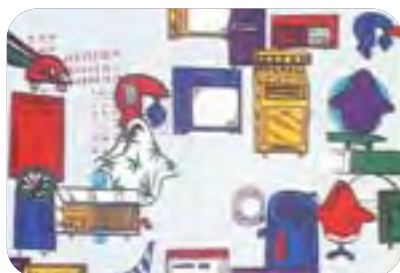
Les grattes-ciels



L'exploitation des richesses et la recherche des sources d'énergies



La production des biens de consommation à la chaîne







✿ Dans ce monde, tout le monde veut une voiture, il y en a une pour chaque occasion. Demandez aux élèves de les identifier.

Le savant a inventé la super voiture de 12 mètres de long



*Il y a aussi :*

La voiture pour le dimanche



La voiture pour les amoureux



La voiture pour les amiraux à la retraite



La voiture Bébé



✿ Que se passe-t-il pour les habitants, comment vivent-ils ?





✿ *Le savant ne contrôle plus sa création, il est dépassé par les conséquences de ses actes en vue d'un supposé progrès technique, que lui arrive-t-il ?*

La voiture qui se reproduit toute seule



✿ *Le savant a créé l'invention des inventions. Quelle est-elle ?*

La voiture qui se reproduit toute seule



Demandons maintenant aux enfants s'ils voient des ressemblances entre le monde décrit par John Halas et le nôtre. On pourra baser la comparaison sur des photos de notre société de consommation découpées dans des magazines par les enfants.





# AUTOMANIA 2000



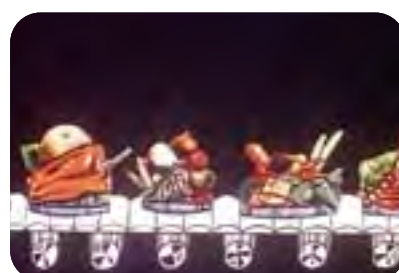
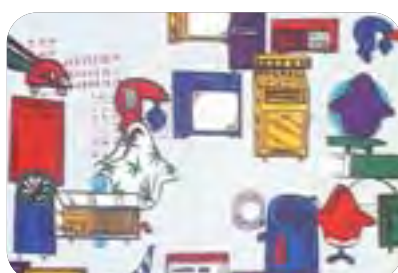
✿ Quel est le titre du film ? A quoi leur fait-il penser ?



✿ Quel est le personnage principal du film ? Que fait-il ?



✿ Quels sont les symboles de la société de consommation mis en avant dans le film ?







✿ Dans ce monde, tout le monde veut une voiture, il y en a une pour chaque occasion. Demandez aux élèves de les identifier.



✿ Que se passe-t-il pour les habitants, comment vivent-ils ?





✿ *Le savant ne contrôle plus sa création, il est dépassé par les conséquences de ses actes en vue d'un supposé progrès technique, que lui arrive-t-il ?*



✿ *Le savant a créé l'invention des inventions. Quelle est-elle ?*



*Voyez-vous des ressemblances entre le monde décrit par John Halas et le nôtre.*





# Les joueurs

## *The Players*

1982, 7 minutes, sans dialogues

**Prix spécial du jury, Festival de Montréal 1982**

*Les joueurs* disputent une partie de tennis. Björn Borg s'oppose à son grand rival des années 1970 : John McEnroe. « Iceberg » (ainsi surnommé pour son sang-froid à toute épreuve) contre le colérique McEnroe. Si les premières balles sont courtoises, bien vite l'envie de gagner prend le dessus avec des moyens de plus en plus imposants (gants de boxe, requin, char égyptien, tank...) !

Film d'une grande inventivité dans lequel le sport devient progressivement une métaphore de la guerre, *Les joueurs* montre comment la créativité et le dessin animé peuvent éveiller les consciences de manière ludique.

Design: Tom Bailey

Le film met en scène deux icônes des années 80, qui symbolisent l'affrontement. Durant un match de tennis, l'affrontement peut être violent mais il reste dans l'ordre du symbolique. Le dessin animé permettant toutes les métamorphoses et le déploiement de tous les imaginaires, les auteurs de ce film utilisent le sport comme une métaphore de la guerre pour en dénoncer les ravages. Alors qu'une des fonctions sociales du sport est de canaliser les pulsions violentes sur un terrain d'affrontement symbolique, encadré par des règles strictes auxquelles les joueurs doivent se conformer, le déroulement du match de tennis qui se déroule ici dans une arène, lieu de mise à mort antique, ne suit plus aucunes règles communes.

La balle de tennis se transforme d'abord en une succession d'armes de guerre, puis c'est l'arène elle-même qui disparaît pour laisser place à de multiples champs de bataille qui renvoient chacun aux différentes époques de la guerre humaine. Le film aborde une grande variété d'époques, d'armes, d'animaux, de héros, et de mythes, et montre que la volonté de domination conduit inexorablement à la destruction et à la désolation, la poignée de main finale entre les deux adversaires arrivant bien trop tard, au moment où l'ensemble du monde est en ruine.

## Les deux personnages principaux

**Björn Borg** est un joueur suédois, né en 1956. Il appartient aux légendes du sport et fait partie des plus grands joueurs de tennis de tous les temps. Il est devenu numéro 1 mondial en 1977 puis a dominé le tennis professionnel masculin jusqu'au début des années 1980.

Il avait deux grandes qualités. La première était son mental. Björn Borg a été le premier à posséder une concentration absolue sur le court. Rien ne le perturbait. Ce qui lui a valu le surnom de *Iceberg*. De ce fait, il était imbattable, et souvent ses adversaires avaient l'impression de se retrouver face à un mur. Sa deuxième qualité était son jeu technique. Loin d'avoir un jeu académique et classique, il jouait des coups propres à lui. Il avait notamment un revers à deux mains lifté. Ce coup innovant permettait d'empêcher l'adversaire d'attaquer. Mais, son jeu ne possédait pas uniquement ce revers, Björn Borg avait également un coup droit redoutable, des passings aux trajectoires courtes et un lob lifté qui "coiffait" tous les attaquants.

Hors du court, Björn Borg a été une star. Contrats publicitaires, scènes d'hystéries, émissions de télévision... Il a été le premier joueur de tennis à posséder une telle notoriété mondiale. L'ère Borg correspond également à la plus grosse flambée d'enthousiasme populaire pour le tennis.



**John McEnroe** est un joueur de tennis américain, né le 16 février 1959. Célèbre gaucher, il a dominé le tennis au début des années 1980, sacré numéro 1 mondial en 1984. Ses adversaires les plus sérieux ont été Björn Borg, Jimmy Connors et Ivan Lendl. Il a fait partie des joueurs qui ont marqué l'Histoire, notamment par sa personnalité et son caractère.

Son style de jeu était principalement tourné vers l'attaque, notamment le service-volée. Sa technique, basée sur une grande économie de geste, son toucher de balle, son service très particulier (dos au filet) et son coup d'œil en font un joueur unique dans l'histoire du tennis. Certains spécialistes de tennis n'hésitent pas à utiliser le terme de « génie », tant la technique de McEnroe était empreinte d'inventivité permanente et de simplicité. C'est d'ailleurs un des deux seuls joueurs (avec Stefan Edberg) à avoir été numéro 1 mondial en simple et en double messieurs.

Il est réputé pour son mauvais caractère : il lui arrivait fréquemment de se mettre en colère contre les arbitres et les juges de lignes lors de ses matchs ainsi que contre les photographes, caméramans et preneurs de sons. Décrit comme un perfectionniste enragé, McEnroe ne supportait pas l'échec. Il avoua un jour rêver d'un match où il ne commettrait aucune erreur.

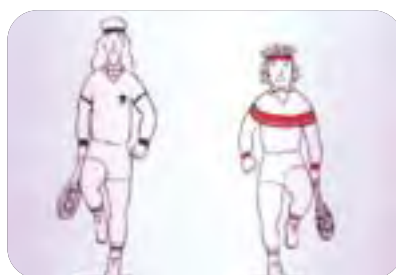
Le film *Les joueurs* a été réalisé en 1982, quelques mois après une finale légendaire du tournoi de Wimbledon qui a opposé les deux rivaux du tennis mondial, et fait explicitement référence à ce match, considéré comme un des plus grands matchs de toute l'histoire du tennis.

✿ On pourra lire ici l'histoire de ce match de légende et déjà repérer dans le vocabulaire les analogies entre le sport et la guerre :

Le 5 juillet 1980, John McEnroe l'enragé affronte, en finale de Wimbledon, Björn Borg l'indestructible. Un face-à-face inoubliable, au cours duquel le feu et la glace sont entrés en fusion

<http://www.telerama.fr/monde/john-mcenroe-bjorn-borg-un-duel-d-anthologie-a-wimbledon,58746.php>

✿ A l'aide d'images documentaires, identifiez les deux joueurs, qui est Björn Borg, qui est John McEnroe ?



## Activité pour la classe : se repérer dans l'Histoire

En s'aidant des images du film et d'une frise chronologique on pourra demander aux enfants de repérer les armes et les époques décrites dans le film.



❁ *Où se déroule le film ? Que représente ce lieu ?*



❁ *Que font les joueurs sur ces images ?*



❁ *Décrivez l'attitude des spectateurs sur cette image :*



L'arène était l'aire de sable qui délimitait la zone d'un amphithéâtre où avait lieu des combats de gladiateurs et de fauves, des chasses ou encore des batailles navales. A l'époque antique les combats étaient considérés comme des spectacles. Et le lien entre violence et spectacle n'a jamais disparu. C'est ce que montre le film en appuyant sur la dimension spectaculaire de la guerre. Les deux joueurs se maquillent comme des stars de cinéma et le public se réjouit du spectacle de la violence.

❁ *La balle de tennis se transforme en différentes armes de guerre, les reconnaissez-vous ?*





✿ *Des animaux qui symbolisent la guerre :*



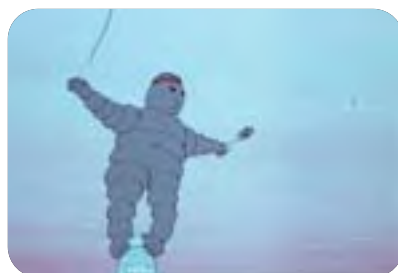
✿ *Le film évoque les époques historiques en montrant que la façon de faire la guerre a évolué au cours du temps, on est passé d'une guerre artisanale, à la main, à une guerre industrielle utilisant des armes de destruction massive. Reconnaissez-vous les armes et pouvez-vous dire quelle époque est représentée dans les images qui suivent :*





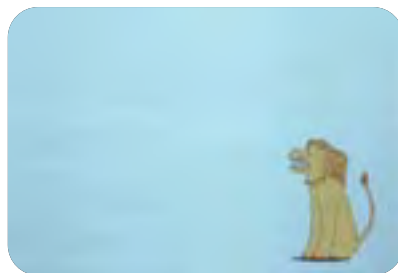
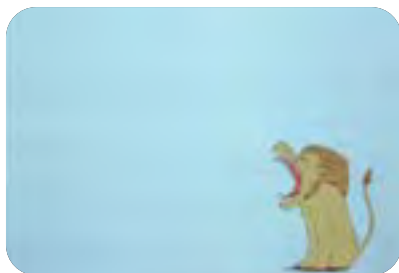
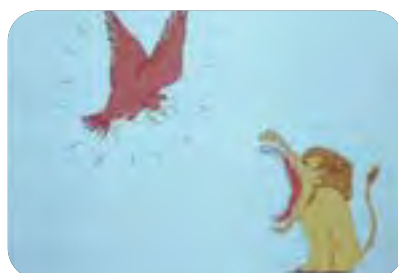
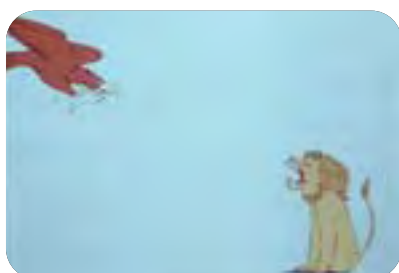


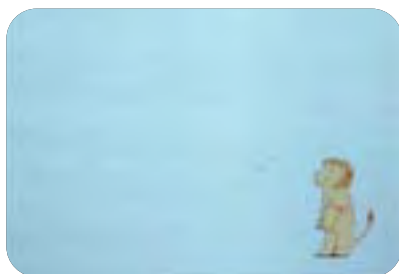
✿ Le film évoque un autre type de guerre : la guerre des images et des symboles. Un certain nombre de héros véhiculent l'image de la force et de la domination. Les reconnaissez-vous sur ces images ?



✿ La figure principale utilisée dans ce film pour raconter l'évolution de la guerre est celui de la métamorphose. Ce changement profond de l'apparence d'un être est très utilisé dans les récits, contes et légendes.

Nous pouvons reconstituer les étapes d'une métamorphose grâce aux images suivantes :





✿ *Le joueur de tennis se métamorphose en lion féroce pour répondre à l'attaque de la balle métamorphosée en aigle sauvage. Vaincu par la puissance du lion, l'aigle redevient balle et le joueur retrouve son apparence humaine initiale.*

*A la fin du film la destruction est totale, ne reste plus que le désarroi qui se lit sur le visage des joueurs et une poignée de main, symbole de trêve, qui arrive bien trop tard :*







# LES JOUEURS



\* *qui est Björn Borg, qui est John McEnroe ?*



**se repérer dans l'Histoire**

\* *Où se déroule le film ? Que représente ce lieu ?*



\* *Que font les joueurs sur ces images ?*



\* *Décrire l'attitude des spectateurs sur cette image :*





✿ La balle de tennis se transforme en différentes armes de guerre, les reconnaissez-vous ?



✿ Des animaux qui symbolisent la guerre :





✿ Le film évoque les époques historiques en montrant que la façon de faire la guerre a évolué au cours du temps, on est passé d'une guerre artisanale, à la main, à une guerre industrielle utilisant des armes de destruction massive. Reconnaissez-vous les armes et pouvez-vous dire quelle époque est représentée dans les images qui suivent :





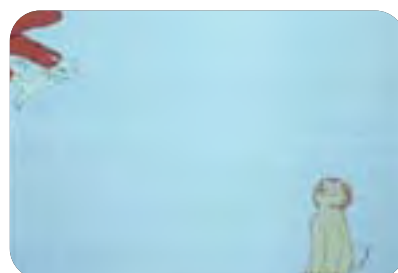


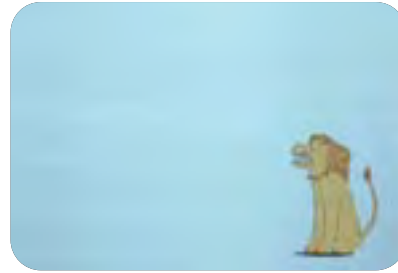
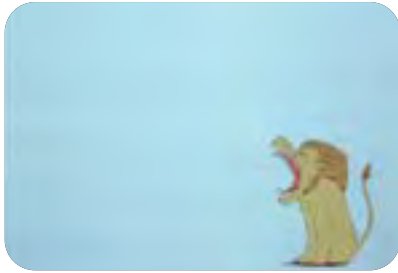
✿ Le film évoque un autre type de guerre : la guerre des images et des symboles. Un certain nombre de héros véhiculent l'image de la force et de la domination. Les reconnaissez-vous sur ces images ?



✿ La figure principale utilisée dans ce film pour raconter l'évolution de la guerre est celui de la métamorphose. Ce changement profond de l'apparence d'un être est très utilisé dans les récits, contes et légendes.

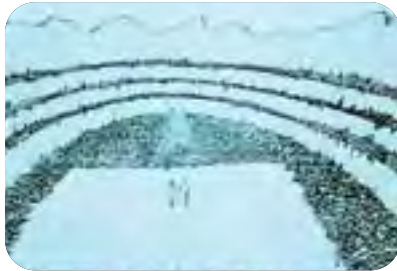
Nous pouvons reconstituer les étapes d'une métamorphose grâce aux images suivantes :





✿ Le joueur de tennis se métamorphose en lion féroce pour répondre à l'attaque de la balle métamorphosée en aigle sauvage. Vaincu par la puissance du lion, l'aigle redevient balle et le joueur retrouve son apparence humaine initiale.

A la fin du film la destruction est totale, ne reste plus que le désarroi qui se lit sur le visage des joueurs et une poignée de main, symbole de trêve, qui arrive bien trop tard :





# Une petite histoire du cinéma

## *History of the Cinema*

1957, 7 minutes, VF

**Grand Prix, Festival de Milan 1957**

**Compétition Officielle courts-métrages, Festival de Cannes 1957**

C'est au 13ème siècle que le Père Roger Bacon révéla les mérites de la camera obscura. Le cinéma est lui né à la fin du 19ème siècle, mais où exactement ?

Cette courte histoire animée du grand écran est un régal et une mine d'informations. Le film couvre plus de cent ans d'invention artistique (des peintures rupestres aux écrans géants), dans lesquelles s'entremêlent avec humour faits réels et fiction. Réalisé pour la célébration des 60 premières années du cinéma, le film retrace les grands moments du 7ème art (la première projection, la naissance d'Hollywood, l'arrivée du son, etc.). Sous la bonne humeur apparente, le film évoque aussi la concurrence, la censure, les mutations et les difficultés liées au cinéma en tant qu'industrie.

Le film a énormément attiré l'attention lors de sa sortie et a été choisi pour être projeté au Royal Command Film Performance, gala annuel en présence de la famille royale.

Réal/Prod: John Halas

**Ce film raconte les différentes étapes qui ont marqué l'histoire du septième art. C'est un support idéal pour raconter aux enfants l'histoire du cinéma.**

*✿ L'élément premier est la découverte du rôle de la lumière dans la reproduction du réel.*



*✿ Le film évoque la figure de Roger Bacon, savant et moine anglais à qui l'on doit une description précise de la camera obscura dès le 13ème siècle.*





Dès 1514, Leonard de Vinci explique : "un rayon de soleil qui pénètre par un petit trou dans une chambre obscure dessine sur le mur opposé l'image inversée du décor extérieur".

C'est le principe de la chambre noire.

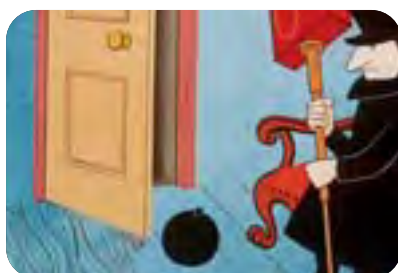
✿ *L'invention du cinéma est le fruit d'une longue histoire jalonnée de nombreuses découvertes et d'inventions techniques : la découverte du principe de la chambre noire ou camera obscura, l'utilisation des lanternes magiques dans les foires, la fabrication de divers jouets optiques, les recherches sur la décomposition du mouvement et sur la photosensibilité des supports d'impression, et enfin l'attrait industriel des découvertes scientifiques. Tous ces éléments ont abouti à l'invention du Cinématographe par les frères Auguste et Louis Lumière. Ils ont réalisé la première séance publique du Cinématographe le 28 décembre 1895 au Salon Indien du Grand Café, boulevard des Capucines à Paris, devant 33 spectateurs.*



✿ *Le choc de ces premières images en mouvement (L'entrée du train en gare de la Ciotat) est si violent que certains spectateurs, pris de panique, fuient à la vue du train qui fonce sur eux.*

*Si à l'origine, le cinéma était considéré comme une prouesse technique (utilisation d'une machine) et une curiosité scientifique (décomposition du mouvement), il a acquis très vite le statut d'art et rejoint les six autres arts reconnus : La peinture - L'architecture - La littérature - Le théâtre - La musique - La chorégraphie. On a commencé à nommer le cinématographe 7ème art en 1915.*

*Aux Etats-Unis, la concurrence féroce du Kinétoscope d'Edison face au Cinématographe de Lumière engendre une guerre des brevets. Le film évoque la violence de cette guerre économique à la manière des cartoon's.*





✿ Les premières maisons de production se créent : Fox, Warner ou encore la compagnie United Artists fondée par Charlie Chaplin, Mary Pickford, Douglas Fairbanks et David Wark Griffith qui occupent le devant de la scène (le Charlot de Chaplin est déjà mythique). Les salles de projection, dont les Nickel Odeons (salles de projection permanentes et bon marché), se développent.

En 1903 sort le premier western, *L'Attaque du grand rapide*, du réalisateur Edwin S. Porter.



L'apparition de producteurs indépendants appelés « hors-la-loi » suscite une guerre avec les grandes compagnies : les « hors-la-loi » sont contraints de fuir dans un petit village de Californie. Hollywood devient rapidement le centre et le symbole de la nouvelle industrie cinématographique américaine, on assiste à une « starisation » des acteurs, phénomène qui fidélise le public.

✿ Mais l'amoralité de certaines vedettes suscite parallèlement de vives réactions des ligues de vertu, entraînant la création d'une charte stricte de « bonne conduite » à l'écran. Et la censure se généralise avec le cinéma. On le voit dans le film de Halas, le censeur examine le film avant de donner son autorisation à la diffusion publique, une manière radicale de censurer un film est de le couper purement et simplement. De tout temps la censure est intimement liée au développement du cinéma.



✿ La salle de cinéma devient un lieu de distraction populaire. Le burlesque se développe pour un public désireux d'oublier les horreurs de la guerre. Charlie Chaplin atteint son apogée dans les années 1915 et symbolise la suprématie mondiale de Hollywood et du muet avant la révolution du cinéma parlant.



Car en 1927 a lieu une révolution dans l'art cinématographique. *Le chanteur de Jazz*, premier film parlant de l'histoire sort sur les écrans. Le son d'un disque de gramophone est synchronisé avec les images du film. Le succès est immédiat. Mais l'irruption de la parole bouleverse le travail des acteurs du « muet ». Bon nombre d'entre eux mettront fin à leur carrière. Un film célèbre évoque cet épisode de l'histoire du cinéma : *Chantons sous la pluie*, de Gene Kelly et Stanley Donen (1952).

✿ Alors que la grande dépression de 1929 entraîne des ravages économiques et sociaux, les gens vont se réfugier dans ce nouveau cinéma : il leur fait oublier les tristes réalités de la vie quotidienne. La fréquentation des salles prend un bel essor. L'usine à rêves qu'est devenu Hollywood renouvelle les genres et augmente sa production. Ils symbolisent l'âge d'or de Hollywood :

Le Western :



Le Peplum :



Le film policier :



Le film burlesque :



Le film d'amour :



✿ un lieu de projection collective alors que la télé est un objet d'émission confiné dans l'espace privé. L'expérience du spectateur est donc radicalement différente :

La télé



La salle de cinéma : une expérience collective



Le grand écran doit jouer sur les films à grand spectacle, et proposer toujours plus d'innovations spectaculaires pour se maintenir. Il y réussit en particulier grâce aux progrès constants des effets spéciaux depuis plusieurs décennies.

Activité pour la classe : construire une camera obscura :

Fiche pratique d'un enseignant de l'académie de Caen

<http://www.ac-caen.fr/ia61/ress/portail/culture/public/PHOTOGRAPHIE/pratiques/Pratique1-stenope-camera-obscura.pdf>

La fabuleuse expérience de la camera obscura par un passionné d'expériences à visée pédagogique, où comment construire une camera obscura en sac poubelle !

<http://gilbert-arts-pedagogie.blogspot.fr/2013/06/camera-obscura-sac-poubelle.html>



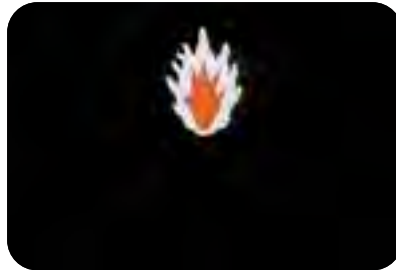


# UNE PETITE HISTOIRE DU CINÉMA



Ce film raconte les différentes étapes qui ont marqué l'histoire du septième art.

✿ *L'élément premier est la découverte du rôle de la lumière dans la reproduction du réel.*



✿ *Le film évoque la figure de Roger Bacon, savant et moine anglais à qui l'on doit une description précise de la camera obscura dès le 13ème siècle.*



Dès 1514, Leonard de Vinci explique : "un rayon de soleil qui pénètre par un petit trou dans une chambre obscure dessine sur le mur opposé l'image inversée du décor extérieur".

C'est le principe de la chambre noire.

✿ *L'invention du cinéma est le fruit d'une longue histoire jalonnée de nombreuses découvertes et d'inventions techniques : la découverte du principe de la chambre noire ou camera obscura, l'utilisation des lanternes magiques dans les foires, la fabrication de divers jouets optiques, les recherches sur la décomposition du mouvement et sur la photosensibilité des supports d'impression, et enfin l'attrait industriel des découvertes scientifiques. Tous ces éléments ont abouti à l'invention du Cinématographe par les frères Auguste et Louis Lumière. Ils ont réalisé la première séance publique du Cinématographe le 28 décembre 1895 au Salon Indien du Grand Café, boulevard des Capucines à Paris, devant 33 spectateurs.*





✿ *Le choc de ces premières images en mouvement (L'entrée du train en gare de la Ciotat) est si violent que certains spectateurs, pris de panique, fuient à la vue du train qui fonce sur eux.*

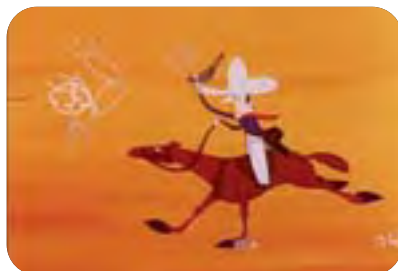
*Si à l'origine, le cinéma était considéré comme une prouesse technique (utilisation d'une machine) et une curiosité scientifique (décomposition du mouvement), il a acquis très vite le statut d'art et rejoint les six autres arts reconnus : La peinture - L'architecture - La littérature - Le théâtre - La musique - La chorégraphie. On a commencé à nommer le cinématographe 7ème art en 1915.*

*Aux Etats-Unis, la concurrence féroce du Kinétoscope d'Edison face au Cinématographe de Lumière engendre une guerre des brevets. Le film évoque la violence de cette guerre économique à la manière des cartoon's.*



✿ *Les premières maisons de production se créent : Fox, Warner ou encore la compagnie United Artists fondée par Charlie Chaplin, Mary Pickford, Douglas Fairbanks et David Wark Griffith qui occupent le devant de la scène (le Charlot de Chaplin est déjà mythique). Les salles de projection, dont les Nickel Odeons (salles de projection permanentes et bon marché), se développent.*

En 1903 sort le premier western, *L'Attaque du grand rapide*, du réalisateur Edwin S. Porter.



L'apparition de producteurs indépendants appelés « hors-la-loi » suscite une guerre avec les grandes compagnies : les « hors-la-loi » sont contraints de fuir dans un petit village de Californie. Hollywood devient rapidement le centre et le symbole de la nouvelle industrie cinématographique américaine, on assiste à une « starisation » des acteurs, phénomène qui fidélise le public.





✿ La salle de cinéma devient un lieu de distraction populaire. Le burlesque se développe pour un public désireux d'oublier les horreurs de la guerre. Charlie Chaplin atteint son apogée dans les années 1915 et symbolise la suprématie mondiale de Hollywood et du muet avant la révolution du cinéma parlant.



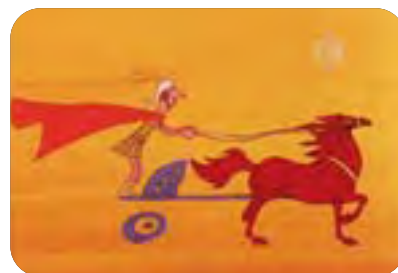
Car en 1927 a lieu une révolution dans l'art cinématographique. *Le chanteur de Jazz*, premier film parlant de l'histoire sort sur les écrans. Le son d'un disque de gramophone est synchronisé avec les images du film. Le succès est immédiat. Mais l'irruption de la parole bouleverse le travail des acteurs du « muet ». Bon nombre d'entre eux mettront fin à leur carrière. Un film célèbre évoque cet épisode de l'histoire du cinéma : *Chantons sous la pluie*, de Gene Kelly et Stanley Donen (1952).

✿ Alors que la grande dépression de 1929 entraîne des ravages économiques et sociaux, les gens vont se réfugier dans ce nouveau cinéma : il leur fait oublier les tristes réalités de la vie quotidienne. La fréquentation des salles prend un bel essor. L'usine à rêves qu'est devenu Hollywood renouvelle les genres et augmente sa production. Ils symbolisent l'âge d'or de Hollywood :

Le Western :



Le Peplum :



Le film policier :



Le film burlesque :



Le film d'amour :







*\*un lieu de projection collective alors que la télé est un objet d'émission confiné dans l'espace privé. L'expérience du spectateur est donc radicalement différente :*

La télé



La salle de cinéma : une expérience collective



Le grand écran doit jouer sur les films à grand spectacle, et proposer toujours plus d'innovations spectaculaires pour se maintenir. Il y réussit en particulier grâce aux progrès constants des effets spéciaux depuis plusieurs décennies.





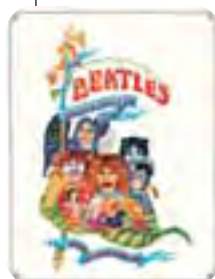
# Love is all

Ce film nous entraîne dans une forêt bien curieuse. De drôles d'animaux et d'insectes aux couleurs éclatantes improvisent un bal très joyeux. Une grenouille entraîne tout ce petit monde au son de la chanson pop *Love is all*.

Le film dure le temps de la chanson, c'est un ancêtre des vidéo-clips, qui se développeront massivement dans les années 80. L'idée du clip est de créer des images pour une chanson où, par définition, seule la musique demeure. C'est donc une combinaison d'images, de paroles et de musique.

*Love is all* est une chanson écrite en hommage au groupe pop le plus célèbre : Les Beatles.

Simple abréviation de « popular music » le terme pop recouvre un champ musical qu'il est difficile de circonscrire. Les chansons pop sont avant tout des chansons censées s'adresser à tous, qui accrochent l'oreille grâce à leur mélodie. Par " mélodique ", il faut entendre " chantant " ou " chantable ". Autrement dit une suite de notes que la mémoire engrange très facilement (comme dans le cas d'un refrain) ou assez facilement (comme dans le cas d'un couplet).



Les Beatles (groupe de pop-rock britannique, 1961-1970, qui a révolutionné toute l'histoire de la musique populaire internationale) sont les premiers à avoir donné à ce genre musical ses lettres de noblesse avec trois albums *Rubber Soul* (1965), *Revolver* (1966) et *Sgt Pepper's Lonely Hearts Club Band* (1967) dans lesquels ils repoussent toujours plus loin la précision des harmonies et des arrangements. *Love is all* n'est pas une chanson des Beatles mais une chanson « à la manière de ». Elle est issue de l'album-concept *The Butterfly Ball and the Grasshopper's Feast* produit en 1974 par Roger Glover, bassiste de Deep Purple (célèbre groupe de hard rock britannique).

D'un point de vue musical, tous les éléments rythmiques et mélodiques rappellent les Beatles (la mélodie et les instruments bien sûr, mais aussi l'utilisation des chœurs, des clappements de mains et cette étonnante rupture rythmique où la mélodie devient valse le temps d'une danse).



D'un point de vue graphique, le réalisateur du film s'est aussi inspiré de l'univers des Beatles en se basant sur le travail d'Alan Aldridge, grand illustrateur pour des couvertures d'album notamment, et auteur d'un recueil d'illustrations des chansons des Beatles : *The Beatles Illustrated Lyrics*. Le film reprend l'univers développé dans ses illustrations du livre pour enfants *The Butterfly Ball*, où toutes sortes d'insectes anthropomorphes se préparent pour un bal. Alan Aldridge s'est inspiré d'une déclaration de John Tenniel, le célèbre illustrateur d'*Alice au pays des merveilles*, qui avait fait raccourcir le texte original de Lewis Carroll prétextant qu'il lui était impossible de dessiner le personnage du frelon à la perruque dans le chapitre éponyme « *The Wasp in a Pig* ».

L'anthropomorphisme permet de donner une apparence humaine à un animal et au-delà d'attribuer aux animaux des réactions et des sentiments humains. Il est beaucoup utilisé dans l'illustration pour la jeunesse et dans les dessins animés, tout simplement pour parler des humains. Dans *Love is all*, on retrouve les différents procédés qui rendent les animaux de la forêt « humains » (la bipédie, l'apparence, le langage) et le film si proche de nous et si étrange à la fois.

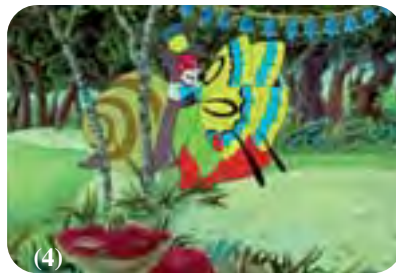


Les artistes, qu'ils soient chanteurs ou illustrateurs, imaginent des univers qui leur sont propres. Grâce à leur imagination et leur créativité, ils peuvent faire partager des émotions, des idées, des pensées, des images... Ils peuvent même inventer des choses qui n'existent pas dans la réalité.

✿ Grâce aux dessins, nous pouvons voir les choses extraordinaires que le réalisateur a imaginées. Souviens toi de ces passages du film. Décris ce qu'il s'y passe et explique ce qui rend les animaux si proches des humains :



✿ Connais-tu ces pas de danse qu'entament l'escargot et le papillon ?



✿ Au cœur de la forêt les insectes jouent une valse. Reconnais-tu les instruments ?







✿ À la fin du film tous les animaux sont au bal : *The Butterfly Ball*. Observe bien le décor. C'est un grand papillon multicolore, d'où le nom du bal. En anglais *butterfly* signifie papillon.



*En écoutant une chanson nous ressentons des émotions et nous écoutons des paroles qui expriment les pensées du compositeur. Quel est le rythme de cette chanson, que ressens-tu en l'écoutant ? Cette chanson te donne t-elle envie de bouger, de danser, de taper des mains ? De quoi parle cette chanson ? Est-ce une chanson qui reste dans la tête ? Une chanson que tu aurais envie de chanter ?*

(1) La grenouille offre une fleur à Mme Castor, ça rappelle le Flower Power, une époque où beaucoup de personnes pensaient qu'il valait mieux s'offrir des fleurs que de se battre - (2) La grenouille a disparu sous terre, à sa place a poussé une fleur à tête de grenouille qui joue de la guitare et qui chante - (3) Tous les animaux se rendent au bal, comme des humains ils sont costumés pour l'occasion - (4) Ils dansent une valse - (5) Il y a un piano, un violon et un violoncelle.



# Partition pour accompagnement à la guitare de *Love is all* - Roger Clover

**Intro :** B-A-G#-F#-E-D-C#-B-A-G-F#-E-D

= B B/A B/G# B/F# E E/D E/C# E/B A A/G A/F# A/E D

## COUPLET

C G C F  
Everybody's got to live together

C G C F  
All the people got to understand

C G C F  
So, love your neighbour like you love your brother

G  
Come on and join the band

## COUPLET

Well, all you need is love and understanding  
Ring the bell and let the people know  
We're so happy and we're celebratin'  
Come on and let your feelings show

## REFRAIN

Am D  
Love is all, well love is all,

G C  
Love is all, can't you hear the call

Am D  
Oh, love is all you need

G C  
Love is all you need at the Butterfly Ball

**BREAK(cuivres) :** Bm - E - A - D

**COUPLET**

Ain't you happy that we're all together  
At the ball in nature's countryside  
And although we're wearing different faces  
Nobody wants to hide

**REFRAIN**

Love is all and all is love and  
It's easy, yes it's so easy  
At the Butterfly Ball where love is all  
And it's so easy

**VALSE PSYCHEDELIQUE 6/8 : Bm - E - A - D**

**COUPLET**

All you need is love and understanding  
Hey, ring the bell and let the people know  
We're so happy and we're celebratin'  
Let your feelings show

**REFRAIN**

Love is all, yes love is all at the Butterfly Ball  
Love is big, love is small  
Love is free, love is all  
At the Butterfly Ball

When you back's to the wall  
When you're starting to fall  
You got something to lean on  
Love is everything  
It can make you sing at the Butterfly Ball  
Love is all, I say love is all, yes love is all  
At the Butterfly Ball

Accords utilisés (tablatures)

C     x32010  
G     320003  
Am    x02210  
F     133211  
D     xx0232





✿ Grâce aux dessins, nous pouvons voir les choses extraordinaires que le réalisateur a imaginées. Souviens toi de ces passages du film. Décris ce qu'il s'y passe et explique ce qui rend les animaux si proches des humains :



✿ Connais-tu ces pas de danse qu'entament l'escargot et le papillon ?





✿ Au cœur de la forêt les insectes jouent une valse. Reconnais-tu les instruments ?



✿ À la fin du film tous les animaux sont au bal : *The Butterfly Ball*. Observe bien le décor. C'est un grand papillon multicolore, d'où le nom du bal. En anglais *butterfly* signifie papillon.



En écoutant une chanson nous ressentons des émotions et nous écoutons des paroles qui expriment les pensées du compositeur. Quel est le rythme de cette chanson, que ressens-tu en l'écoutant ? Cette chanson te donne t-elle envie de bouger, de danser, de taper des mains ? De quoi parle cette chanson ? Est-ce une chanson qui reste dans la tête ? Une chanson que tu aurais envie de chanter ?

