

Ernest et Célestine - cycle 2



Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des musées, des ateliers d'art, des projections de films, des œuvres musicales pourront être découverts, ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les activités artistiques de leur région.



Ernest et Célestine

Benjamin Renner, Vincent Patar et Stéphane Aubier

France Belgique

2012 - film d'animation en couleur - 80 min

Le film

Dans le monde conventionnel des ours, il est mal vu de se lier d'amitié avec une souris. Et pourtant, Ernest, gros ours marginal, clown et musicien, va accueillir chez lui la petite Célestine, une orpheline qui a fui le monde souterrain des rongeurs. Ces deux solitaires vont se soutenir et se reconforter.

Ernest et Célestine, c'est l'histoire d'une amitié entre une petite souris qui ne voulait pas devenir dentiste et un ours qui ne voulait pas devenir notaire. Ernest, enrhumé, affamé, fouille les poubelles en quête de victuailles. Alors qu'il s'apprête à enfourner au hasard ce qui lui tombe sous la main, un hurlement retentit ! "Arrrrrêêêêêête !". La petite souris, qu'il allait avaler, le supplie : "Si tu ne me manges pas, je t'offrirai ce que tu aimes le plus au monde ! Et ce sera meilleur pour ta santé que ces cochonneries." C'est ainsi que Célestine, en essayant de sauver sa vie, va complètement bouleverser celle d'Ernest. De ces circonstances malheureuses naîtra une amitié qui chamboulera l'ordre établi dans le monde des souris (le monde du dessous) et dans le monde des ours (le monde du dessus)...

Mots clés

amitié, différence, choix de vie, liberté, préjugés

L'affiche

Montrer l'affiche du film et laisser les élèves parler de ce qu'ils voient, émettre des hypothèses par rapport à ce film qu'ils vont aller voir.

Repérer les éléments visuels :

- Un ours et une souris qui semblent bien s'entendre et être heureux. Noter les attitudes des personnages : regard, posture, expression...
- Les prénoms que l'on peut attribuer à ces personnages et dont la calligraphie est en cursive. Les élèves peuvent s'entraîner à tenter de reproduire ce style d'écriture et à explorer avec quel outil (pinceau, plume) et quel médium cela est possible (encre, gouache assez liquide).
- Noter l'absence de décor autour des personnages
- Noter les contours incomplets des personnages (quelques traits) qui semblent les fondre dans l'espace de la feuille
- L'impression de fondu est accentuée par les touches de couleurs dégradées.
- Faire des premières remarques sur la technique : il s'agira vraisemblablement d'un film d'animation réalisé en dessin et peint (ici aquarelle).

Repérer quelques éléments textuels :

- Le titre qui reprend les prénoms des personnages
- Le nom des réalisateurs
- Expliquer « avec Lambert Wilson et Pauline Brunner », en haut à droite de l'affiche.

La bande annonce du film

Regarder la bande annonce pour découvrir les images, permettre de valider, de comparer les hypothèses, de faire le lien son et image : <http://ernestetcelestine-lefilm.com/index.php?lng=fr>

Elle peut également vous aider à préparer les élèves à se repérer dans les deux mondes évoqués dans le film : celui d'en haut et celui d'en bas.

Des lectures en réseaux

- Il serait intéressant d'avoir lu un ou plusieurs albums de Gabrielle Vincent (*Ernest et Célestine ont perdu Siméon*, *Les questions de Célestine*, *Ernest et Célestine vont pique-niquer*) pour une comparaison entre l'album et son adaptation filmique.

Si le film s'appuie sur ces albums, il est surtout une réinterprétation des personnages et de l'univers de l'auteur (voir page 4 du Cahier de notes).

- Lire *L'album du film*, Gabrielle Vincent, Vincent Pennac, 2012.
- On parle du grand méchant ours... ce qui n'est pas courant, mais fait référence au grand méchant loup... relire aussi quelques contes qui font peur...
- Reparler aussi de la légende de la petite souris qui apporte un sou lorsqu'on glisse sa dent sous l'oreiller.
- Découvrir les livres de Daniel Pennac (*les aventures de Kamo*, *l'oeil du loup*, ...)

Après la projection

Privilégier l'approche sensible

Le rôle de l'enseignant consiste à accueillir la parole de l'élève sans donner son avis et sans projeter ses propres sentiments.

Faire verbaliser les élèves pour qu'ils puissent livrer leurs émotions, leurs ressentis, leurs points de vue :

- Qu'avez-vous vu ?
- Quels passages du film ont été perçus comme les plus forts ?
- Quels passages ou détails n'ont pas été compris ou ont fait peur ?
- Qu'est-ce qui a semblé curieux, étrange ?

L'évocation d'une scène peut également se faire par un dessin légendé d'une phrase ou deux, en dictée à l'adulte.

Cette phase est très importante puisqu'elle permet aux enfants de prendre de la distance par rapport à ce qu'ils viennent de voir (ce que l'on a aimé ou pas, ce qui a fait rire ou sourire, ce qui a ému, ce qui a fait peur, de ce qui a paru curieux ou étrange, éventuellement ce que l'on n'a pas bien compris...).

Ces premières impressions sont très personnelles, elles peuvent être argumentées mais n'ont pas à être discutées, elles pourront évoluer et s'enrichir par la suite.

Compréhension du film

- S'assurer de la compréhension du film à partir d'un questionnement autour des personnages : en quoi Ernest et Célestine se montrent-ils particulièrement courageux ? Quels sont les moments où ils font preuve de témérité ? De générosité ? Quels sont leurs ennemis ? Quels sont les difficultés, les obstacles qu'ils doivent surmonter ?

- Recueillir les propositions pour repérer les caractéristiques d'Ernest (la musique, la gourmandise), de Célestine (la passion du dessin, le refus de la peur de l'ours) et le rôle important des friandises (les dents qui tombent, la petite souris...).

- Faire un premier recueil d'informations pour caractériser les deux mondes, celui des souris et celui des ours.

- On pourra revenir sur les hypothèses émises par les enfants lors du travail en amont, cela permettra de valider ou non les propositions, de les nuancer et de les questionner. Ce travail d'argumentation favorisera une première reconstitution du scénario.

L'univers graphique

Quand on découvre Ernest et Célestine, c'est avant tout l'univers graphique qui nous séduit et nous emmène dans le monde des deux personnages. Le trait est fin et épuré, les formes arrondies, l'aquarelle, avec ses teintes pastels, nimbe les plans d'une grande douceur, le blanc hivernal met en valeur le mouvement de personnages... Benjamin Renner demeure fidèle au trait de crayon de Gabrielle Vincent, il utilise l'aquarelle et les contours fluides pour les personnages. Sa technique d'animation rend hommage aux dessins de Gabrielle Vincent et aux valeurs défendues dans ses albums : l'amour, la douceur, la simplicité, la nature et l'art, tout en marquant sa spécificité cinématographique.

L'univers sonore

Côté voix, c'est Pauline Brunner, celle à qui son papa producteur lisait les histoires d'Ernest et Célestine, qui interprète la souris, tandis que Lambert Wilson interprète le rôle de l'ours.

La musique a été composée par le grand violoncelliste Vincent Courtois. Chaque personnage est illustré par un instrument (ou des instruments) et une mélodie particulière (Célestine : clarinette et piano, Ernest : violon, La Grise : basson...).

Les chansons sont signés Thomas Fersen, celle d'Ernest est chanté par Lambert Wilson.

Thématiques du film

Des personnages décalés

Dès l'introduction du film, Ernest et Célestine sont présentés en décalage par rapport à leur société respective. Célestine aime dessiner et refuse de croire aux histoires de « Grand méchant ours », ce qui l'isole de ses camarades qui lui disent « Il est raté ton dessin, un ours et une souris, c'est pas possible ». De son côté, Ernest est un marginal : hédoniste, artiste, il vit dans un capharnaüm, il aime dormir et manger, et semble bien connu des services de police.

Le monde d'en haut et le monde d'en bas : une réflexion sur la différence

Sous forme de conte, Ernest et Célestine propose une réflexion politique sur le système de classes sociales et sur la différence. La dénomination des deux mondes n'est pas sans rappeler au spectateur une certaine réalité. Comment le réalisateur rend-il compte de ce point de vue ?

- L'espace filmique : sous terre/sur terre
- Le rapport de taille : la différence de dimension entre ours et souris
- Le passage entre les deux univers symbolisés par les mouvements des personnages et de la caméra (plongée/contre-plongée) et par des lieux (égouts)

Décrire, caractériser les personnages et leurs relations

- Demander aux élèves de décrire le caractère d'Ernest et celui de Célestine. On peut proposer une liste d'adjectifs à associer à chaque personnage (gourmand, courageux, solitaire etc.).
- Décrire ensuite l'apparence physique des deux personnages pour faire ressortir dans un premier temps leurs différences, puis aborder leurs points communs de manière large (artistes, sensibles, solitaires, ont de la peine à trouver leur place dans la société, ne veulent pas suivre la carrière professionnelle qu'on souhaite leur imposer etc.)
- Proposer aux élèves de dessiner un portrait d'Ernest ou de Célestine.
- Demander de lister les personnages secondaires du film, d'expliquer leur rôle/fonction et de les décrire. Pour aider les élèves, imprimer ou projeter les portraits disponibles sur le site officiel du film. On pourra ensuite classer les personnages en fonction de leur monde d'appartenance.

Organiser un débat à visée philosophique (croisement entre les enseignements)

Les nouveaux programmes d'enseignement moral et civique mettent en avant des activités et des pratiques pédagogiques spécifiques : débat réglé, dilemme moral, conseil d'élèves, méthode de la clarification des valeurs, jeu de rôles, etc. Elles s'appuient sur des situations réelles ou fictives conduisant à traiter de questions et de dilemmes qui donnent aux élèves la possibilité de construire leur jugement moral.

Lire la suite : <http://eduscol.education.fr/pid34730-cid92404/methodes-et-demarches.html>

À partir du film, dégager quelques questions pour permettre un débat à visée philosophique.

Faut-il avoir peur de l'autre ?

Exemples de questions :

- Situer la scène du film ?
- Qui sont ces deux groupes de policier ?
- De quel « monde » viennent-ils ? (monde du bas et monde du haut)
- Pourquoi ont-ils peur les uns des autres ?
- Que pensent-ils les uns des autres ?
- Qu'est-ce qui peut permettre de mieux se comprendre dans la vie ? (notion de voyage, de rencontre, de compréhension, d'habitudes de vie...)



Faut-il se ressembler pour être ami ?

Exemples de questions :

- Situer la scène du film ?
- Que font Ernest et Célestine ?
- Quelles sont leurs attitudes ?
- Comment sont-ils l'un envers l'autre ?
- Peut-on être ami malgré ses différences ?
- Le monde est-il fait d'individus identiques ?



Acquérir des références culturelles

Pour ce film, les réalisateurs ont fait référence à de nombreuses œuvres d'art. Il est intéressant pour les élèves d'en découvrir certaines.



La Grise



Le petit chaperon rouge, Sarah Moon



Simulation de l'exécution de l'Ours dans un piège à rat



Les voyages de Gulliver, Jonathan Swift (1721)



Le rêve de Célestine



La vague, Estampe de Hokusai (1830)



La chambre, bien rangée, d'Ernest et ses trois lits



Boucle d'Or et les trois ours (conte populaire, 19ème)

Galerie de portraits

Sur de grands formats (A3 et plus) peindre le portrait des personnages. La contrainte sera à chaque fois d'utiliser deux techniques : gouache et pastel gras / pastel sec et encre / acrylique et crayons de couleur...

Installer la galerie de portraits, écrire le cartel et les traits psychologiques du personnage (triste, inquiétant, amical...).

Ne pas oublier la directrice de l'orphelinat et Siméon le pingouin.

Variante : pour l'encadrement, accumuler des mots, expressions qualifiant le caractère des personnages (référence culturelle : Pierre Alechinsky)

Affiche

Créer l'affiche du film sur un très grand format (1m50 x 2 m). Réaliser des croquis préparatoires : quel(s) personnage(s) souhaite-t-on mettre en évidence ? quel(s) moment(s) du film choisir ?

S'intéresser aux couleurs, techniques, textes qui seront privilégiés.

Ombre portée

Comme l'ombre de la directrice de l'orphelinat qui se déforme, chiffonner une feuille de papier et observer son ombre projetée sur le mur. Ajouter alors par collage ou agrafage des petits morceaux de papiers pour la transformer en monstre.

Prendre des clichés.

La souris dans tous ses états

Réaliser une galerie de portraits avec plusieurs approches de la souris : un portrait de Célestine par les enfants, une photographie d'une vraie souris, des souris trouvées dans des albums de jeunesse, des souris dans l'art...



Nature morte aux noisettes avec souris
Georg Flegel XVIème siècle



Mickey Mouse
Disney - 1928



Street art
Banksy - XXIème siècle

Paysages

Collectionner les paysages découverts dans le film. Par groupe, les élèves dessinent et peignent sur des formats raisin (50 x 65) : la ville des ours, la ville souterraine des souris, le magasin de bonbons, le cauchemar de Célestine, la maison d'Ernest, le rêve gourmand d'Ernest...

Camouflage

Chaque élève choisit une photographie de véhicule pour le photocopier. Découper le contour et coller sur un paysage d'une revue. Peindre pour le faire disparaître dans le paysage comme le camion rouge d'Ernest qui disparaît dans la forêt.

Variante : même principe mais réaliser en volume avec un véhicule jouet dans une boîte à chaussures.



Camouflage urbain - Liu Bolin, XXIème siècle

Objectifs pédagogiques

Programme Cycle 1 - 2015

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (BO n°2 du 26 mars 2015)

L'école maternelle joue un rôle décisif pour l'accès de tous les enfants à ces univers artistiques ; elle constitue la première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle que chacun accomplit durant ses scolarités primaire et secondaire et qui vise l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs.

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

Les productions plastiques et visuelles

- Choisir différents outils, médiums, supports en fonction d'un projet.
- Réaliser des compositions plastiques en choisissant et combinant des matériaux, en réinvestissant des techniques et des procédés : dessin, peinture, volume...
- Décrire une image et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.

Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

- S'exprimer dans un langage syntaxiquement correct et précis. Reformuler pour se faire mieux comprendre.
- Pratiquer divers usages du langage oral : raconter, décrire, évoquer, expliquer, questionner, proposer des solutions, discuter un point de vue.
- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix.
- L'enseignant invite les élèves à expliciter leurs choix, à formuler ce à quoi ils pensent et à justifier ce qui présente à leurs yeux un intérêt.

Programme Cycle 2 - 2016

Le parcours d'éducation artistique et culturelle de l'élève (circulaire du 03 mai 2013)

Dans le cadre du parcours d'éducation artistique et culturelle, les élèves bénéficient de rencontres sensibles avec des œuvres qu'ils sont en mesure d'apprécier. Selon la proximité géographique, des musées, des ateliers d'art, pourront être découverts ; ces sorties éveillent la curiosité des élèves pour les activités artistiques de leur région.

Programmes 2016 de l'école élémentaire - Cycle 2

Expérimenter, produire, créer

- S'approprier par les sens les éléments du langage plastique : matière, support, couleur...
- Observer les effets produits par ses gestes, par les outils utilisés.
- Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard.
- Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines (dessin, collage, modelage, sculpture, photographie...).

Domaines du socle : 1, 2, 4, 5

Mettre en œuvre un projet artistique

- Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés.
- Mener à terme une production individuelle dans le cadre d'un projet accompagné par le professeur.
- Montrer sans réticence ses productions et regarder celles des autres.

Domaines du socle : 2, 3, 5

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité

- Prendre la parole devant un groupe pour partager ses trouvailles, s'intéresser à celles découvertes dans des œuvres d'arts.
- Formuler ses émotions, entendre et respecter celles des autres.
- Repérer les éléments du langage plastique dans une production : couleurs, formes, matières, support...

Domaines du socle : 1, 3

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques et visuels, être sensible aux questions de l'art

- Effectuer des choix parmi les images rencontrées, établir un premier lien entre son univers visuel et la culture artistique.
- Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'arts, manifester son intérêt pour la rencontre directe avec des œuvres.
- S'approprier quelques œuvres de domaines et d'époques variées appartenant au patrimoine national et mondial.
- S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques.

Domaines du socle : 1, 3, 5