

NOTE LIMINAIRE DES RÉDACTRICES DE CE DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Ce dossier vous propose des pistes à explorer avec les enfants à partir du programme de courts métrages. Nous avons souhaité vous exposer des points de vue, des hypothèses, des éléments susceptibles d'ouvrir les jeunes spectateurs à des thématiques propres à chaque film présent dans ce programme.

Notre objectif repose sur le désir de faire découvrir le cinéma et ne comporte pas d'ambition didactique. Il s'agit de voir ensemble, de parler des films, de donner la parole... La plupart des images que nous avons choisies peuvent illustrer plusieurs thèmes que nous avons développés dans ce dossier.

SOMMAIRE

L'affiche	page 2
Ce que nous dit l'affiche	page 3
Ce qui nous est raconté	page 4
Ce qu'on a vu	page 7
Se souvenir des histoires	
Se souvenir des personnages	
Se souvenir des objets	
Ce dont on peut discuter	page 21
Un imaginaire enfantin	
L'art de bricoler pour améliorer la vie	
L'art de la transformation	
Un peu de cinéma	page 25
Comment commence et se termine un film ?	
Le burlesque	
L'effet Koulechov	
Hors-champ	

BIBLIOGRAPHIE

Dunlop Kate, Edwards Hermione, Green Dan, *Le Kit du petit bricoleur*, Gallimard Jeunesse, 2012
Lafarge Catherine, Lafarge Rémy, *Les Enfants aiment le bricolage*, SAEP Éditions, 1998
Lecarme Pierre, Mège Annabelle, *1001 activités autour du cinéma*, Éditions Casterman, 2008
Tessé Jean-Philippe, *Le Burlesque*, Éditions Cahiers du cinéma, collection Les Petits cahiers, 2007
Kràl Petr, *Le Burlesque ou la morale de la tarte à la crème*, Éditions Ramsay poche cinéma, 2007

ILS REVIENNENT
ENCORE PLUS MARTEAUX!

CINÉMA PUBLIC FILMS PRÉSENTE

LES NOUVELLES
AVENTURES DE
PAT ET MAT

UN FILM DE
MAREK BENEŠ

RÉALISATION, IDÉE ORIGINALE ET SCÉNARIO: MAREK BENEŠ

DIRECTION ARTISTIQUE: LUBOMÍR BENEŠ, VLADIMÍR JIRÁNEK – MISE EN SCÈNE: JAN BOUZEK – MUSIQUE: PETR SKOUMAL – SON: IVO ŠPALJ

BRUITAGES: ZDENĚK DUŠEK, ANDREA VESELKOVÁ – CAMÉRA: JAN CHVOJKA – ANIMATION: JAN SMRČKA – MONTAGE: TOMÁŠ PÍSEK, LUCIE HALADOVÁ

AVEC LA PARTICIPATION DE: SPOLUPRACOVALI: JAROSLAV BEZDĚK, ONDŘEJ ŽIKA, VENDULA PLUHAŘOVÁ, LUBOMÍR BENEŠ ML.



L'affiche du film *Les Nouvelles aventures de Pat et Mat*

CE QUE NOUS DIT L’AFFICHE

L’affiche est le premier contact entre le spectateur et le film.

L’observer attentivement avant la séance est une source d’informations qui nous donne de nombreux indices concernant ce que l’on va voir à l’écran et peut constituer une activité de réflexion avec les enfants : émettre des hypothèses et les rediscuter à l’issue de la projection. Certaines se révéleront justes mais d’autres peuvent être erronées...

Le texte

Beaucoup d’informations peuvent être lues sur l’affiche. On peut appréhender avec les enfants leur hiérarchisation : quels sont les mots que l’on perçoit immédiatement ?

- **En gros : le titre** – *Les Nouvelles aventures de Pat et Mat.*

Il nous permet de comprendre qu’il fait suite à un premier programme. Il nous donne les prénoms des personnages : Pat et Mat.

- **En moins gros** – un chapeau, une annonce : « Ils reviennent encore plus marteaux ! »

Que signifie cette phrase exclamative ? Elle nous indique le retour des deux héros au cinéma. L’expression « être marteau » est utilisée ici comme un jeu de mots entre le côté farfelu et le côté bricoleur des personnages.

- **En plus petit : le nom du réalisateur** – Un film de Marek Beneš

- **En plus léger : la société de distribution du programme** en France – Cinéma Public Films présente

- **En bas de l’affiche : les crédits**, les collaborateurs à la réalisation des films

Comment les mots et les lettres sont-ils disposés ?

Le graphiste a choisi de bousculer légèrement les lettres qui composent le nom des personnages : peut-être pouvons-nous rapprocher ce choix à celui d’ajouter en sous-titre « Ils reviennent encore plus marteaux ! » d’autant que le T de Mat est penché et cogne sur la lettre A comme un marteau.

Ce choix typographique peut nous amener à penser que Pat et Mat le sont également !

Ces mots sont ombrés, ce qui apporte de la profondeur à l’affiche et fait ressortir le prénom des héros.

Certaines informations sont inscrites dans des cadres blancs décalés permettant de les mettre en valeur et apportant une certaine dynamique à la composition de l’affiche.

Le visuel

Combien y a-t-il de personnages ? À quoi ressemblent-ils ? Quelle est leur attitude ? Qui regardent-ils ? Avec quels types de matériaux ont-ils été fabriqués ? Y a-t-il un décor ?

Que peut-on déduire de la posture des personnages ?

L’affiche est-elle en noir et blanc ou en couleurs ?

A-t-elle été réalisée à l’aide de photographies ou de dessins ?

CE QUI NOUS EST RACONTÉ

Cette partie aborde les histoires qui nous sont racontées. Elle permet de se remémorer chaque court métrage. On peut envisager, par exemple, de discuter des titres avec les enfants, en remarquant qu'il s'agit systématiquement de l'objet qui occupe Pat et Mat dans chaque épisode. Certains éléments descriptifs sont mis en valeur dans le texte, des « mots clés » à faire surgir dans la parole des enfants ou à expliquer.

La Partie d'échecs

Pat et Mat sortent de la maison pour disputer une partie d'échecs. Mat pose la table et les chaises mais Pat lui indique que ce n'est pas le bon endroit. Il cherche et choisit le toit de la remise. Mat replie la table et les chaises. Pat apporte une échelle. Ils s'installent. Il manque pourtant quelque chose... Mat redescend tandis que Pat dispose les pions sur l'échiquier. Mat arrive avec un arbuste en pot. Lorsque Pat s'en saisit pour soulager Mat, l'échelle tombe. Il se rattrape au pot qui se désolidarise de l'arbuste... Mat tombe, le pot renversé sur la tête ! Il repositionne l'échelle et grimpe avec le pot. Mais alors que Pat replace l'arbuste dans le pot, il dérape et tombe à son tour dans une caisse de foin, l'arbuste dans les mains. Il le remonte à Mat, redescend, arrache une barrière du potager, l'apporte sur le toit. Mat sort un clou et un marteau des poches arrières de son pantalon et la fixe immédiatement au toit. Pat apporte une seconde barrière. Voici l'endroit sécurisé, Mat peut disposer l'arbuste... la partie d'échecs peut commencer. Il fait beau. Mat est ébloui par le soleil. Il a du mal à voir le jeu et propose à Pat d'invertir leurs places. Pat, à son tour, est gêné par le soleil. Il suggère de changer le sens de leur installation, de manière à ce qu'aucun des deux ne soit aveuglé par le soleil. Mais le problème reste le même... Pat descend dans la grange. Il trouve un parasol... qui est plein de trous. Les rayons du soleil percent à travers. Pat repart chercher des journaux qu'il étale sur le parasol. La partie peut reprendre. Mais le vent se lève et soulève les journaux qui s'envolent. Pat rapporte alors des pierres qu'il dispose sur de nouveaux journaux étalés sur le parasol. Elles sont trop lourdes et tombent avec les journaux à travers les trous. L'une d'elles écrase le pied de Pat. Tandis qu'il s'évente après tous ces efforts et le coup reçu, Mat part récupérer des tuiles de la grange. Les deux amis en recouvrent le parasol. Ils peuvent à nouveau reprendre leur partie d'échecs... Mais le poids des tuiles entraîne le parasol qui s'effondre sur le potager. Pat et Mat se rendent dans la grange, se munissent de carton et de bois, d'un marteau, de clous, d'une agrafeuse et construisent un abri. Alors que Mat tente d'y fixer un pied, le vent s'engouffre sous la toiture de carton, emportant Pat qui s'envole et s'écroule dans la grange, après avoir traversé le trou créé par les tuiles ôtées. C'est alors qu'il se saisit de carton déchiré, pose son béret dessus et, à l'aide d'un couteau, découpe des visières. Il ne reste plus aux compères qu'à les poser sur leur tête pour enfin jouer tranquillement jusqu'à la nuit noire... On n'y voit plus rien ! Pat retourne dans la grange, teste les phares d'une bicyclette, les démonte et les accroche à leurs visières... Une poignée de main et la partie peut se poursuivre...

Pistes pédagogiques

Le soleil : ses bienfaits ? Le danger ? Comment se protéger ?

Les échecs : quel est ce jeu ?

Le Cactus

Mat arrive à vélo à la ferme. Il tracte un grand et lourd cactus dans une remorque. La côte est raide. Le poids l'entraîne en arrière. Pat court poser une brique derrière une roue pour l'arrêter et le pousse jusqu'au portail. Mat ôte les tendeurs qui maintenaient le cactus droit dans la carriole, celui-ci tombe à la renverse sur Pat. Un cactus, ça pique... Mat s'arme d'un balai pour le repousser et dégager son ami, qui reste accroché par le fond de son pantalon puis tombe. Pat prend un skate-board, un rateau, tombe à nouveau en passant le portail. Il tire le cactus à l'aide du rateau. Mat le pousse avec le balai... le cactus glisse sur le skate-board qui roule et poursuit Pat sur la route. Il dévale la pente, amorce une côte qu'il redescend aussitôt dans l'autre sens en poursuivant, cette fois, Mat. Il tente d'arrêter la course du cactus en interposant une poubelle, qui se renversent tous les deux. Mat tombe sur le skate-board qui l'embarque dans la remorque.

L'équipage roule et se fracasse contre le mur d'enceinte de la ferme. Il faut remettre le cactus en pot ! Pat enfle une paire de gants mais des aiguilles se plantent dedans. Mat tire les gants à l'aide d'une pince, il part à la renverse et tombe les fesses sur le cactus ! Pat a alors l'idée de protéger Mat avec des mousses maintenues par des bandes Velpeau. Il équipe en son corps, ses bras et ses jambes, ainsi que sa tête. Difficile de se mouvoir avec un tel harnachement ! En tentant de saisir le cactus, les aiguilles se plantent dans la mousse. Impossible pour Mat de s'en dépêtrer. Pat se précipite dans la remise. Il ressort muni d'une télécommande qu'il actionne... le portail s'ouvre sur un engin qu'il a bricolé à partir d'une tondeuse à gazon. Surmontée d'un baquet, d'un bras, de quelques rouages, d'une griffe de jardin et d'une fourche... voici de quoi sortir Mat de ce mauvais pas. Mais le cactus est trop lourd pour la machine. Mat la leste d'un sac à provisions rempli de briques pour faire contre-poids. On peut ainsi replacer le cactus dans son pot et le déplacer jusqu'à la maison. La porte est trop étroite ! Alors que Mat prend le balai pour pousser le cactus et faciliter son entrée, il actionne malencontreusement la télécommande qui fait opérer un demi-tour à la « tondeuse-grue », qui renverse les deux compères, roule sur la télécommande et accélère. Pat tombe dans le foin. Mat tire la manette, nouveau demi-tour de l'engin qui prend un virage et entre enfin dans la maison. Mat fait rouler du grillage, se précipite à l'intérieur. Pat actionne la télécommande. La « tondeuse-grue » ressort. Mat a mis le cactus en cage !

Pistes pédagogiques

Le cactus : famille ? Environnement ? Besoin en eau ? Fleur ? Histoire ?

L'idée de la résistance : on veut plier un objet qui résiste à notre force. Amener les enfants à trouver des exemples, des parallèles (les élastiques, les ressorts...).

« Qui s'y frotte s'y pique » : origine du dicton, signification, dans quel contexte l'utiliser ?

Le Vélo d'appartement

Les deux amis transportent un paquet dans la maison de Pat. Ils le déballent. Voici un beau vélo d'appartement. Pat l'essaie. Mat le regarde. Pédaler dans une pièce n'est pas très passionnant... Il manque quelque chose. Mat prend une plante en pot et se met à tourner autour de Pat. Une fois, deux fois, il repasse déguisé en auto-stoppeur, puis muni d'une branche de sapin, d'un panneau de signalisation routière. Pat accélère, Mat aussi... mais il tombe parmi tous les éléments de décor. Pat sort récupérer l'étendoir à linge, une roue, une perceuse. Il fixe l'ensemble dans le sol de la pièce. Il plante un rouleau à pâtisserie à l'arrière du vélo. Des câbles relient les éléments entre eux. Mat accroche les objets du décor sur l'étendoir : la plante, le sapin, le panneau de signalisation, une brouette. Lorsque Pat pédale, le décor défile sous ses yeux. Il accélère, la brouette vole et le renverse. Mat se retrouve accroché à l'étendoir. Tout tombe ! Il faut trouver une autre solution... Pat et Mat posent le vélo sur les roulettes d'une desserte. Mat pousse Pat... si fort qu'ils traversent la porte d'entrée et se cognent contre le pommier de la cour. Les roulettes, fixées à l'avant du vélo, l'arrière posée dans la brouette, l'expérience reprend. Mais ce n'est pas assez stable. Mat démonte deux roues d'une charrette et les installe à l'arrière du vélo. Il pousse à nouveau Pat... mais pousser, c'est monotone et fatigant. Il court chercher la tronçonneuse, une chaîne et motorise ainsi le vélo. Il ne reste plus qu'à transformer ce vélo mobile monoplace en biplace grâce à une chaise posée sur deux planches. Mat s'installe à l'arrière. Pat s'équipe d'un réservoir d'essence pour alimenter le moteur. Nos deux inventeurs peuvent profiter pleinement de leur machine à travers la campagne, détruisant le portail de la ferme à leur passage !

Pistes pédagogiques

Le défilement du paysage

Le sport d'intérieur : quels sont les sports que l'on peut pratiquer dans un appartement ou une maison ? Les avantages ? Les inconvénients ?

Le Carrelage

Mat est dans sa salle de bain. Il constate que de nombreux carreaux sont abîmés. Pat frappe à la porte et entre. Mat lui montre l'état délabré du revêtement mural. Il faudrait le rénover. Pat a une idée, il apporte des cartons contenant de beaux carreaux bleus et neufs, ainsi que sa boîte à outils. Les voici qui démontent le lavabo, la baignoire et vident la pièce de son mobilier. Armé d'un burin et d'un marteau, Pat commence à casser les carreaux qui volent à travers la pièce. Mat revêt un masque et un tuba pour protéger ses yeux. Mais il donne malencontreusement un coup de marteau sur sa main. Qu'à cela ne tienne, Pat prépare du ciment, en pose sur un carreau que Mat applique, telle une rustine sur le mur. Ça ne tient pas, ça glisse. Il faut maintenir les carreaux avec le pied, la main, la tête... des balais, une masse, un rateau... un pied posé sur celui-ci par inadvertance provoque un coup de manche sur le front de Mat. Tout s'écroule! Pat prend des taloches. Il suffit de les badigeonner de ciment, de recouvrir l'intégralité des murs et de disposer de nouveaux carreaux dessus. C'est parti! Chacun s'affaire à un mur. Mais tandis que Mat a agencé les carreaux verticalement, Pat les a placés horizontalement. Il faut se mettre d'accord... Les compères renouvellent l'opération : nouvelle couche de ciment, nouvelle couche de carreaux... Mais l'un les a alignés tandis que l'autre les a mis en quin-conce... Pour plus de cohérence, Mat lance les carreaux à Pat qui les pose sur les murs. C'est fait! La salle de bain est comme neuve. Il n'y a plus qu'à réaménager la pièce : remettre le lavabo, la robinetterie – mais la tuyauterie semble bien loin avec ces nombreuses couches de carreaux. L'espace de la pièce s'est réduit ! La baignoire ne passe plus... il faut la couper à l'aide d'une meuleuse. Un peu de mastic pour assurer son étanchéité... et le tour est joué. Pat fait couler de l'eau pour s'en assurer mais le bouchon d'évacuation se trouve désormais sur la partie qui a été découpée... il faut donc percer un nouveau trou... qui transperce le plancher... permet effectivement l'écoulement de l'eau... sur les bords et conserves de la cuisine! Il ne reste plus qu'à reboucher la baignoire et la remplir pour constater que tout fonctionne parfaitement!

Pistes pédagogiques

La symétrie : Quelles choses courantes sont symétriques ? Amener les enfants à trouver des exemples. Proposer des exercices de symétrie axiale.

Les Oranges pressées

Mat attend Pat devant le portail de la ferme. Il porte un sac à provisions plein d'oranges. Pat arrive avec un carton dans sa brouette. Il s'agit d'un presse-agrumes. Mat prend une orange, la place entière dans la machine. Pat actionne le bras du pressoir. Rien ne se passe... Il insiste en faisant levier grâce à un tuyau ajouté au manche pour obtenir plus de force. Mat retient le presse-agrumes. Le manche casse. Il emporte la machine dans l'atelier, la démonte entièrement et jette les pièces à la poubelle. Mat tente de presser une orange dans un étau mais elle éclate et aucun jus n'en sort. Pat trouve un robinet dans une caisse. Ils le fixent sur une orange et l'ouvrent mais, là encore, aucun jus ne s'en écoule... Mat grimpe sur une planche posée sur le fruit pour appuyer mais c'est à nouveau un échec : l'orange éclate, Mat tombe en écrasant le sac contenant les fruits. Il ne reste plus que trois oranges. Pat prend alors des rouages, une louche, des morceaux de bois, une perceuse. Mat déplace une armoire. Pat en troue et scie le fond. Il invente une nouvelle machine à presser les oranges. L'idée lui vient alors de trancher le fruit en deux mais ce n'est pas si simple... le couteau est collé au fond d'un pot de peinture, un hachoir s'avère risqué d'utilisation, un banc de sciage va trop vite et déchiquette le fruit. Pat fixe donc le hachoir sur son invention. L'orange est posée sur une goulotte, elle roule et se fend en deux sur le hachoir, en toute sécurité pour les deux amis. La machine fonctionne. Le jus s'écoule dans un verre... mais il n'y a plus d'oranges ! Pat court jusqu'au réfrigérateur... rempli de briques de jus d'orange! Pas question cependant de verser directement le contenu dans un verre, il faut le faire passer par la machine... qui fuit! Il ne reste plus qu'à trinquer...

Pistes pédagogiques

Le jus d'orange : pourquoi les oranges sont bonnes pour la santé ? Quels apports ? Rappel de manger 5 fruits et légumes par jour.

CE QU'ON A VU...

Il est question, dans ce chapitre, de revenir sur chaque histoire, à partir de photogrammes et d'images marquantes, afin de se la remémorer et d'en reconstituer son déroulement. Il s'agit également d'appréhender facilement les différents protagonistes et ce que les courts métrages en révèlent : leur caractère, leurs actions, leurs motivations. Les films ne donnent pas toutes les réponses aux questions que l'on peut se poser. Cependant, rien n'empêche le spectateur d'émettre des suppositions... Dans un film, on peut présenter des personnages, leur donner vie et leur faire partager des actions sans expliquer véritablement au spectateur qui ils sont et pourquoi ils agissent ensemble. Émettre des hypothèses sur leurs liens permet d'ouvrir l'imagination, d'extrapoler, de construire l'histoire – « hors-champ », c'est-à-dire en dehors de ce qui nous est montré – des personnages et ainsi de leur apporter de la consistance. Au fond, c'est le spectateur qui, par son ressenti, décide des liens et de la vie des personnages.

Se souvenir des histoires

Les planches de quatre images (p.9 à 12) extraites de chaque court métrage résument brièvement l'intrigue principale des histoires. Elles peuvent être découpées, mélangées, et remises dans l'ordre par les enfants. Elles peuvent être complétées par d'autres images des films intégrées à d'autres planches thématiques proposées dans ce dossier. Elles sont à associer aux descriptions des films faites dans la partie *Ce qui nous est raconté*.

L'une des particularités des aventures de Pat et Mat repose sur le fait qu'aucun autre personnage n'intervient. L'action est centrée sur les activités propres à nos deux protagonistes qui évoluent dans leur environnement familial. Le choix de ces deux personnages uniques peut être l'occasion d'émettre des hypothèses sur ce qui lie Pat et Mat...

Se souvenir des personnages

Marek Beneš, le réalisateur : *“Pat et Mat sont bons amis et voisins depuis plus de quarante ans”*.

Qui sont Pat et Mat ?

On peut interroger les enfants sur les rapports et les liens qu'entretiennent les deux personnages.

Pat et Mat sont-ils des voisins ?

Assurément puisqu'ils ne vivent pas ensemble. On peut être frères, partager un espace commun tout en conservant son indépendance et, pourquoi pas, devenir voisins !

Pat et Mat sont-ils des amis ?

Ils sont avant tout des amis. Leur lien est suffisamment profond pour partager un espace commun d'habitation. Mais ils partagent plus que cela : leurs activités, leurs aspirations et leurs passions s'articulent autour des objets familiers qui les entourent. On peut noter des gestes de connivence lorsqu'ils sont satisfaits : ils se donnent un coup de coude, se serrent la main !

À quoi ressemblent Pat et Mat ? (visuel p.14)

On pourra ici se reporter à la description physique des personnages que l'on a faite à partir de l'affiche.

Pat et Mat sont-ils différents ?

Ils ne le sont pas vraiment à l'exception de leurs caractéristiques physiques. L'un ne paraît pas plus moteur que l'autre à l'action. Il n'y a pas un meneur et un suiveur, l'un et l'autre occupant cette fonction à tour de rôle dans leurs aventures.

Il est utile de préciser aux enfants que les ressemblances et les différences des deux personnages ont été choisies par le réalisateur. Il y a une volonté d'amener le spectateur à confondre les deux personnages.

Pat et Mat ne parlent pas.

Les films sont sans dialogue et nous ramènent au temps du muet, au cinéma burlesque. C'est à travers leur corps et leur gestuelle qu'est diffusée l'expressivité des personnages. On notera cependant un sifflement (*Le Carrelage*) et des gestes descriptifs simples qui concrétisent un dialogue entre eux : “viens voir”, “attends”, “regarde” (*La Partie d'échecs* ; *Le Carrelage* ; *Les Oranges pressées*).

Ici, un jeu avec les enfants sur les mimes, la gestuelle peut être le bienvenu. “Exprime-toi comme Pat et Mat”, juste avec des gestes simples, il s'agit de se faire comprendre.

Que font Pat et Mat...

Pat et Mat sont avant tout des bricoleurs. Toutes leurs actions s'articulent autour de la modification d'objets du quotidien qui découle d'un désir de loisir ou d'amélioration de leur environnement. Leur lieu d'habitation semble être une sorte de huis-clos suffisant au développement de leurs aventures, dans lesquelles nul autre être vivant n'intervient.

SE SOUVENIR DES HISTOIRES LA PARTIE D'ÉCHECS



SE SOUVENIR DES HISTOIRES
LE CACTUS



SE SOUVENIR DES HISTOIRES LE VELO D'APPARTEMENT



SE SOUVENIR DES HISTOIRES
LE CARRELAGE



SE SOUVENIR DES HISTOIRES
LES ORANGES PRESSEES



CE QU'ON A VU
SE SOUVENIR DES HISTOIRES



Pat et Mat en pied

SE SOUVENIR DES PERSONNAGES
L'EXPRESSIVITÉ, SE FAIRE COMPRENDRE



Un signe, un geste...

SE SOUVENIR DES PERSONNAGES
L'EXPRESSIVITÉ, SE FAIRE COMPRENDRE



JEU: Mais que se disent Pat et Mat?
Imaginez le dialogue entre les deux amis.

SE SOUVENIR DES OBJETS

Bricoleurs passionnés, Pat et Mat utilisent de nombreux outils, à bon ou à mauvais escient.

Leur boîte à outils (visuels p.18)

L'utilisation d'outils par nos deux héros est l'occasion de faire découvrir de nombreuses actions, et donc de verbes qui sont employés dans le domaine du bricolage :

- « Je coupe » avec un couteau
- « Je scie » avec une scie
- « Je tronçonne » avec une tronçonneuse
- « Je cloue » avec un marteau et des clous
- « J'agrafe » avec une agrafeuse
- « Je visse » avec un tournevis et une vis
- « Je perce » avec une perceuse
- « Je pince » avec une pince
- « Je tape » avec un maillet
- « Je balaie » avec un balai
- « Je fouette » avec un fouet
- « J'arrache » avec un pied-de-biche
- « Je presse » avec un étau
- « Je hache » avec un hachoir

Retrouver tous les outils avec le jeu pages ?

Les machines et les objets qu'ils inventent (visuels p.18)

Pat et Mat créent ou améliorent les objets qu'ils utilisent. Soit parce que ceux-ci ne les satisfont pas, soit parce qu'il leur manque l'objet ou la machine dont ils ont besoin, celui qui résoudra leur problème. Pour le réaliser, ils utilisent et assemblent des éléments disparates.

« La tondeuse-grue » est fabriquée avec une tondeuse, un seau, une fourche et une griffe de jardinier.

« Le vélo d'appartement mobile » est construit avec les roues d'une desserte, celles d'une charrue, le moteur d'une tronçonneuse et un bidon d'essence.

« Le presse-agrumes automatique » est créé à l'aide d'une armoire, de rouages, d'un hachoir, de deux louches, de deux coupelles et d'un volant.

Jouons avec les mots, les objets et les outils...

À partir des mots qui se trouvent à la page 19, retrouvez les associations d'objets qui ont permis à Pat et Mat de créer « la tondeuse-grue », « le vélo d'appartement mobile », « le presse-agrumes automatique ». Vous pouvez également inventer vos propres machines en associant différemment les objets ou en découpant les mots, en les cachant et en tirant au hasard trois ou quatre d'entre eux...

Comme Pat et Mat... (visuels p.20)

Des artistes plasticiens, des photographes se sont amusés à inventer des objets, à bricoler d'étranges images. On peut en observer différents montages et œuvres qui rappellent les inventions de Pat et Mat sur la planche d'images en page...

CE QU'ON A VU
SE SOUVENIR DES OBJETS

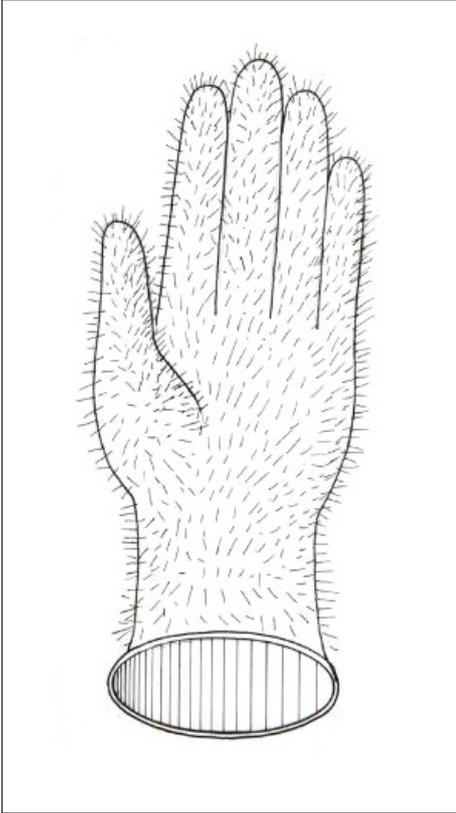


Les machines et les objets qu'ils inventent

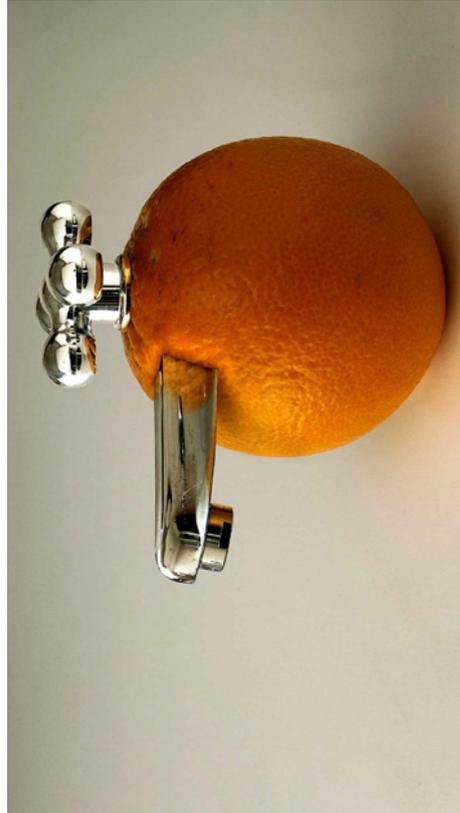
TONDEUSE
CHARRUE
ROUAGES HACHOIR
MOTEUR ÉTENDOIR
LOUCHE PARASOL
ROUE PANNEAU COUPELLE
SEAU PERCEUSE
VOLANT MEULEUSE ARMOIRE
SCIE
FOURCHE ÉTAU BROUETTE
GRIFFE
POT DE FLEUR
AGRAFEUSE
TRONÇONNEUSE
BIDON

Jouons avec les mots, les objets et les outils...

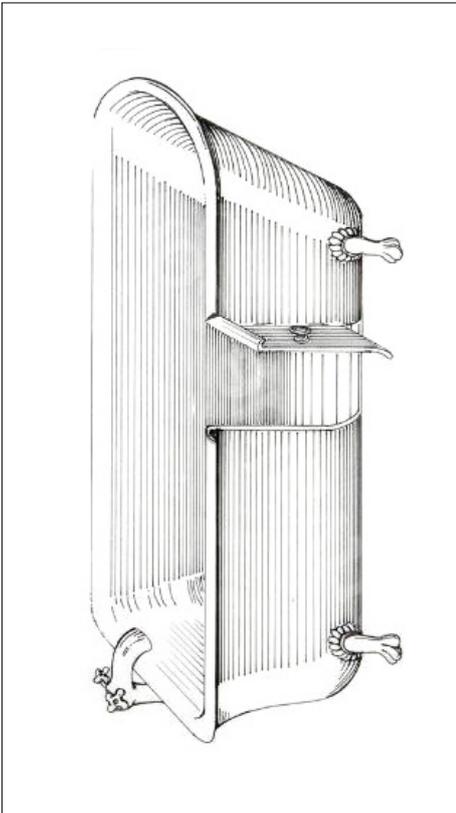
CE QU'ON A VU
SE SOUVENIR DES OBJETS



Gant à cactus, Jacques Carelman



Improbabilia, Giuseppe Colarusso



Baignoire à portière, Jacques Carelma



Excavator + Ice Cream Scoop de Stephen McMenamy

Comme Pat et Mat...

CE DONT ON PEUT DISCUTER

Chaque film présente une situation, des actions qui permettent d'aborder différentes thématiques et problématiques. Nous vous proposons d'en explorer quelques-unes...

Un imaginaire enfantin

Choisir des solutions compliquées, passer par des étapes insensées, par des échecs successifs pour aboutir à une forme plus simple ou nulle part... Pat et Mat présentent une logique singulière. Ils procèdent par tâtonnement, par expérimentation, un peu comme les enfants lorsqu'ils se lancent dans un jeu de construction. Ils laissent vagabonder leur imagination tout en ayant conscience des outils nécessaires à l'élaboration de leur projet – parfois incertain. S'installer sur un toit pour jouer aux échecs, saisir un cactus géant et le faire entrer par une petite porte, construire un «vélo mobile» à partir d'un vélo sans roues... sont autant de projets insolites issus d'un imaginaire enfantin. Déconstruire et reconstruire, démonter, monter et remonter, installer, transporter, déplacer, sont des activités propres à l'enfance que l'on retrouve chez ces deux héros.

L'art de bricoler pour améliorer la vie

Plus qu'un passe-temps ou une marotte, le bricolage est prédominant dans la vie de Pat et Mat. Arranger, réparer, fabriquer, modifier, installer... telles sont les activités qui ponctuent leur journée. Mais bricoler, c'est aussi récupérer, recycler, détourner la fonction des objets, décorer, inventer et créer... Les deux héros sont des adeptes du recyclage et du détournement d'objets du quotidien qu'ils utilisent pour améliorer leur bricolage et leur environnement.

- les lampes du vélo : des lampes frontales
- le rouleau à pâtisserie : un axe pour faire tourner un décor
- l'étendoir à linge : un support pour faire tourner un décor
- le masque et le tuba : protéger ses yeux des éclats du carrelage
- le fouet électrique à pâtisserie : mélanger le ciment
- l'étau : presser une orange
- la scie : couper des oranges en deux

Sont-ils de bons bricoleurs ?

La bidouille...

Si Pat et Mat créent des inventions saugrenues, elles ne fonctionnent jamais du premier coup et souvent pas très bien. Ce sont des inventeurs mais ce ne sont pas des génies. Ils entreprennent régulièrement un bricolage compliqué qu'ils bidouillent, sans en respecter les règles de l'art.

- la «tondeuse-grue» est lestée par des briques
- les carreaux tiennent avec des balais

L'imperfection...

Le bricolage de Pat et Mat se caractérise ainsi par leur imperfection qui est aussi leur signature et apporte une touche comique supplémentaire à leurs aventures.

- la machine à jus d'orange fuit
- la vitesse du vélo d'appartement mobile est difficilement contrôlable

Un bricolage instinctif...

Pat et Mat fonctionnent à l'instinct, ils progressent par tâtonnement, sans véritablement anticiper les conséquences de leurs actions.

- les trous du parasol sont bouchés avec des pierres
- le cactus ne passe pas par la porte
- la baignoire ne rentre plus
- son eau est évacuée dans le cellier

Ils sont néanmoins contents d'eux, ça se finit toujours par une poignée de main...

CE DONT
ON PEUT DISCUTER



L'art de bricoler pour améliorer la vie : récupération et détournement.

CE DONT
ON PEUT DISCUTER



Pat et Mat sont-ils de bons bricoleurs ? Les spécialistes de la bidouille.

CE DONT
ON PEUT DISCUTER



Un bricolage instinctif

UN PEU DE CINÉMA

Ce programme de courts métrages nous offre la possibilité d'aborder certains éléments cinématographiques, même avec les plus jeunes spectateurs.

Comment commence et se termine un film ? (visuels p.27)

Les films ont un début et une fin. Ils commencent avec l'apparition du titre, le nom du réalisateur, celui des acteurs... Ils se terminent par un générique qui liste les noms de l'ensemble des personnes ayant travaillé à sa réalisation.

Le programme *Les Nouvelles Aventures de Pat et Mat* n'échappe pas à la règle.

Le film commence par un premier carton où apparaît le nom du distributeur du film (Cinéma Public Films), puis celui du réalisateur (Marek Beneš). Un deuxième carton nous présente le titre du programme : *Les Nouvelles Aventures de Pat et Mat*. Par la suite, toutes les histoires seront introduites par un titre : *La Partie d'échecs*, *Le Cactus*... Lorsque l'histoire est terminée, l'image devient complètement noire. Le son joue également un rôle. En effet une petite ritournelle vient ponctuer la fin de chaque aventure. Le coup de cymbale final annonce le début de l'histoire suivante. On remarquera également que les couleurs et la typographie des cartons sont les mêmes que celles de l'affiche.

Le burlesque (visuels p.28-29)

«Le burlesque est un genre cinématographique qui fait rire grâce à un comique de l'absurde et de l'irrationnel. Des événements extraordinaires ne cessent de faire irruption sans raison dans le quotidien. Le burlesque s'appelle aussi slapstick, littéralement «coup de bâton». Le gag repose alors sur un comique physique : il montre des chutes, des bagarres, des poursuites, des chocs... Le burlesque est basé sur des gags visuels.» Jean-Philippe Tessé (membre du comité de rédaction des Cahiers du cinéma.

Les films sont essentiellement visuels, montrent plus qu'ils ne racontent une histoire, ce qui est le cas dans *Les Nouvelles Aventures de Pat et Mat*.

Les gags reposent sur l'enchaînement de situations loufoques provoquées par le rapport des personnages – et particulièrement de leurs corps – aux objets et à la manière dont certaines créations s'animent – prennent vie. Dans les aventures de Pat et Mat, c'est également la fabrication des objets ou leur détournement d'usage que nous voyons évoluer sous nos yeux qui provoquent le rire.

Les péripéties s'enchaînent : chutes, collisions et poursuites à répétition... un gag en entraîne un autre provoquant un effet comique inattendu. Il rompt le déroulement de l'histoire et introduit souvent une fin illogique. L'exemple de la course-poursuite dans *Le Cactus* est caractéristique du genre burlesque. Le cactus dévale une pente en poursuivant Pat, perd de la vitesse à l'amorce d'une côte qu'il dégringole en sens inverse, poursuivant Mat à son tour.

L'effet Koulechov (Jeu p.30)

L'effet Koulechov est un principe de montage qui intègre le fait que les spectateurs associent et interprètent des séries d'images successives. Un premier plan nous montre le visage sans expression d'un homme. Le plan suivant nous montre une assiette de soupe. Une deuxième série de plans nous montre le même visage puis un cercueil. Notre cerveau va combiner les deux images et attribuer au visage de l'homme une expression de faim, puis une expression de tristesse, alors que celui-ci est rigoureusement identique et inexpressif.

Quel est le rapport avec Pat et Mat ?

Le visage des deux marionnettes est toujours le même. Quelles que soient les situations, il ne change pas et reste relativement inexpressif. Pas de bouches qui dessinent un large sourire, pas de O pour exprimer la surprise.

C'est leur expression corporelle, le contexte, le montage et l'imagination du spectateur qui va être porteur de sens.

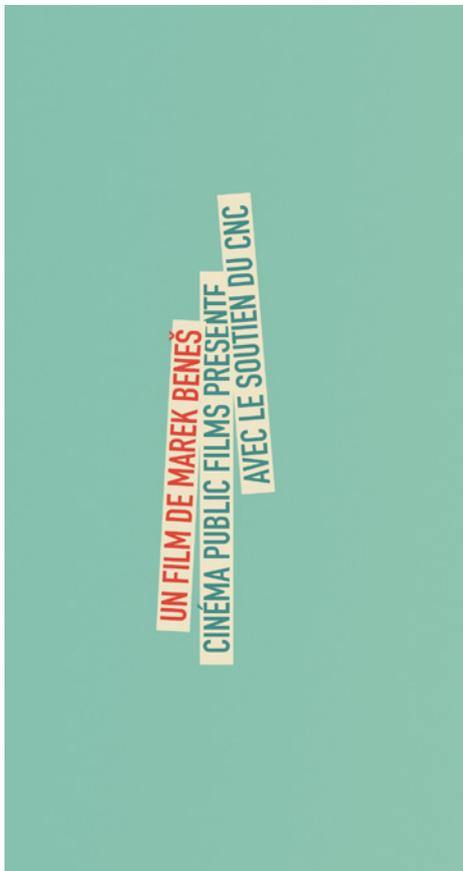
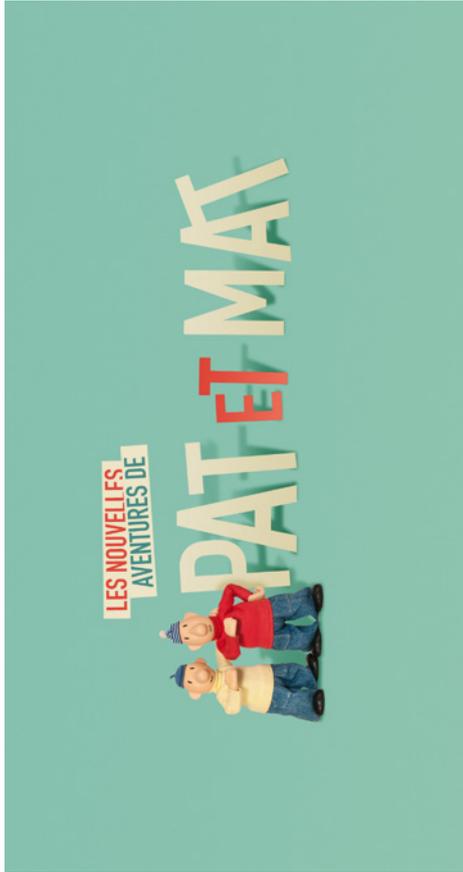
Hors-champ (visuels p.31)

Le hors-champs est l'espace en dehors du cadre de l'image, invisible aux spectateurs, dans lequel une action peut se poursuivre.

Dans les courts métrages *Le Cactus* et *Le Carrelage*, le réalisateur utilise le hors-champs afin de créer un effet de surprise.

Premier exemple: Pat, depuis le jardin, regarde par la fenêtre à l'intérieur de la maison tout en actionnant les manettes qui télécommandent sa « tondeuse-grue ». Le spectateur comprend alors qu'il fabrique quelque chose mais le résultat de son action lui est caché. Il faudra attendre le moment où Pat rentre dans la maison pour découvrir qu'il construisait un cage pour le cactus.

Deuxième exemple: Mat envoie les carreaux dans la salle de bain que l'on ne voit. C'est l'encadrement de la porte qui nous permet de le comprendre, Mat se trouvant dans la pièce d'à côté. Le spectateur imagine ainsi que, hors-champ, Pat les réceptionne. Le plan suivant nous confirme cette hypothèse.



Comment commence et se termine un film ?

UN PEU DE CINÉMA



Le burlesque ou l'art de la chute

UN PEU DE CINÉMA



Le burlesque et la course-poursuite

UN PEU DE CINÉMA

			
+	+	+	+
			
=	=	=	=
?	l'envie	le dégoût	la peur

JEU L'effet Koulechov

Quel sentiment obtient-on lorsque l'on additionne l'expression du visage de Pat aux différentes images proposées ?
À vous également d'imaginer un sentiment que l'on peut associer à une image afin de résoudre la quatrième équation...

UN PEU DE CINÉMA



Hors-champ