

11^e FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM DE LA ROCHE-SUR-YON

> ESCAPADES
PROGRAMME DE COURTS-MÉTRAGES INÉDITS

DOSSIER PÉDAGOGIQUE
CYCLE 2 À PARTIR DU CP

12 · 18
OCTOBRE
2020

SOMMAIRE

INTRODUCTION AU PROGRAMME / p3

Les spécificités du programme/ p4

La foire agricole / p6

The Concrete jungle / p8

Parapluies / p10

Petite Histoire de la pâte à modeler à l'écran / p13

CONTACT / p14

INTRODUCTION AU PROGRAMME

Genre : Films d'animation et prise de vues réelles

Durée : 44 min

Que ce soit dans un immeuble bondé, perdus en pleine campagne ou dans une foire immanquable, nos personnages partiront en quête d'aventures loufoques et de rêveries tropicales. Ils devront alors user de leur imagination débordante ou de leur deux jambes pour s'échapper de leur quotidien.

Le cinéma d'animation est à l'honneur dans ce programme. Nous pourrions donc approfondir les techniques d'élaboration des décors et la stop motion.

Le dialogue est aussi un thème central dans chaque court métrage. Avec ou sans voix, nous explorerons les concepts du langage, du doublage et du bruitage.

LES COURTS-MÉTRAGES



LA FOIRE AGRICOLE

Stéphane Aubier et Vincent Patar
Belgique/France- 2019 - 26 min

Indien et Cowboy ont brillamment réussi leurs examens scolaires. En récompense, Cheval leur a acheté des tickets VIP pour la foire agricole. Mais, après une mauvaise chute, Cheval reste amnésique et oublie où sont rangés les billets. Indien et Cowboy restent déterminés à se rendre à la foire...



PARAPLUIES

José Prats et Álvaro Roblès
Espagne -2020 - 9 min

Dans un village reculé où règne une pluie incessante, Kyna, 6 ans, passe ses journées à jouer avec insouciance, bien à l'abri sous la « barbe-parapluie » de Din, son père. Une nuit Nana, sa chienne adorée, disparaît. Pour la retrouver, Kyna devra affronter sa plus grande peur, la pluie.



THE CONCRETE JUNGLE

Marie Urbánková
Rép. Tchèque-2019 - 8 min

Quand le voisin se met à faire des trous dans le mur, un petit garçon se demande ce que peut bien être ce bruit non identifié. Avec un peu d'imagination une pièce d'appartement peut devenir le terrain d'aventures incroyables !

LES SPÉCIFICITÉS DU PROGRAMME



Qu'est ce qu'un court-métrage ?

La définition officielle d'un court-métrage est un film de moins de 60 minutes. Cependant, on considère en général qu'un court-métrage fait jusqu'à 30 minutes.

Les films de plus de 30 minutes (et de moins d'une heure) sont d'ailleurs généralement appelés « moyens-métrages ». Depuis quelques années, on appelle « très courts » les films dont la durée n'excède pas trois minutes, titre et générique non-compris.

> Programme de courts-métrages = plusieurs petits films donc plusieurs histoires avec des personnages différents.

Ce nom de « court-métrage », nous vient des débuts du cinéma (à la fin du XIXème siècle), lorsque la durée d'un film se mesurait à la longueur, en mètres, de sa pellicule. Les caméras d'alors ne permettaient pas encore de stocker une pellicule très longue dans le magasin de la caméra.

On comptait en longueur de pellicule, donc en « métrage » pellicule, d'où le terme de « court-métrage ».

Par exemple, avec une pellicule en 35mm, 300 mètres de pellicule représentaient environ 11 minutes de film (en 24 images / seconde).

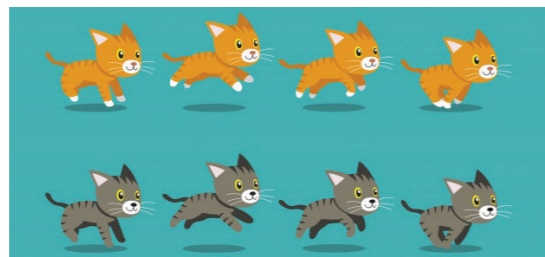


Qu'est-ce qu'un film d'animation ?

«Animer» signifie donner du mouvement, de la vie, faire bouger... donc faire du cinéma d'animation, c'est faire bouger des objets qui sont censés être immobile, inanimés. Ces objets peuvent être des dessins, ce qui donne des dessins animés !

Comment fait-on bouger un dessin ?

En découpant le mouvement : on dessine chaque étape d'un geste.



Lorsqu'on fait défiler rapidement cette succession d'images un tout petit peu différentes les unes des autres, nos yeux nous donnent l'impression qu'elles se mettent à bouger.

La meilleure démonstration est de manipuler un flip-book ou folioscope (petits livres avec à chaque page un dessin un tout petit peu différent du précédent : en les feuilletant, on voit les images s'animer !).

Technique d'animation 2D

Dans ce programme, les trois films d'animation exploitent la technique du dessin animé traditionnel... mais s'aident des ordinateurs ! On appelle cela **l'animation 2D numérique (ou 2D digitale)** :

Les dessins sont faits à la main puis scannés ou élaborés directement sur une tablette graphique, puis une partie de l'animation, l'ajout des couleurs ou certains effets spéciaux, ainsi que le compositing (assemblage des différentes couches de l'image) sont réalisés sur ordinateur.



Comment anime-t-on un objet ?

De la même manière qu'avec les dessins, on peut faire un film d'animation avec n'importe quel objet, comme par exemple une marionnette de papier découpé ou une figurine en pâte à modeler, du sable ou des alouettes...

C'est la technique du « **stop motion** » (animation image par image): on prend une photo de chaque étape du mouvement (on prend une photo de l'objet, on le bouge un peu, on prend une nouvelle photo, on le bouge, etc.).



Technique d'animation : stop-motion

Mots clés : voyage dans le temps, comédie, science-fiction, monde rural

À quelle époque les deux personnages reviennent-ils lors de leur première tentative ?

Lors de leur premier retour dans le temps, Indien et Cowboy se retrouvent dans un environnement avec des hommes de cro-magnons et des dinosaures. Sais-tu dans quelle période historique se sont-ils retrouvés ?

La citation d'un film dans le film

Les fictions autour du voyage dans le temps sont nombreuses et variées. Ils relèvent de la **SCIENCE FICTION**, c'est-à-dire un genre littéraire et cinématographique qui invente des mondes, des sociétés et des êtres situés dans des espaces-temps fictifs (souvent futurs), impliquant des sciences, des technologies et des situations radicalement différentes.

Ces personnages fictifs de voyageurs dans le temps, qu'ils soient grands et nobles ou petits et stupides, qu'ils essayent de sauver le monde ou qu'ils essayent de réparer leurs problèmes personnels, ils pointent tous du doigt notre désir de maîtriser le temps.

Retour vers le futur est un film devenu culte réalisé par Robert Zemeckis dans les années 1980. Les deux personnages principaux sont Marthy et le docteur Emmet Brown surnommé «Le Doc» qui conçoit la machine à voyager dans le temps. Ils réussissent à se téléporter dans le temps grâce à une voiture conduite à très grande vitesse. L'extrait ci-dessous montre le moment de la découverte du Doc qui permet de voyager la voiture dans l'espace-temps.

Pour regarder l'extrait : cliquer ici

Le film à sa sortie ayant été un succès, le film a pu connaître une suite en deux opus et former une trilogie. Est-ce que les enfants connaissent cette saga ? Est-ce qu'ils l'ont vue à la télévision ?



Les caractéristiques de la comédie

Les réalisateurs utilisent plusieurs procédés pour créer un film de comédie.

On peut souligner qu'avec cette histoire de science fiction, les réalisateurs usent du **COMIQUE DE RÉPÉTITION**. C'est-à-dire que les personnages se retrouvent à plusieurs reprises dans la même situation avec à chaque fois une légère modification ou un décalage qui suscite l'effet humoristique. Pour que cet effet fonctionne, il faut souligner que le jeu des comédiens est important, ainsi que la précision de la mise en scène pour ne pas perdre le spectateur.

De plus, les personnages ont des noms très basiques qui s'inspirent de leur apparence physique (Cheval, indien, Cowboy) ce qui a également pour vocation de créer un effet comique car les personnages d'une histoire ont généralement un nom ou un prénom, y compris lorsqu'il s'agit d'animaux ou personnages imaginaires. Les voix sont très caractéristiques avec des expressions singulières. On peut parler ici de **COMIQUE DE MOTS** car les réalisateurs exploitent les ressources du langage (répétitions, jeux de mots, jargon, accents).

Doubler les personnages :

Ce sont des acteurs professionnels, spécialistes du doublage. Un « doubleur » n'apparaît jamais à l'écran. Il prête sa voix aux personnages des films d'animation ou des jeux vidéo, par exemple. Les acteurs doubleurs sont capables de transformer leur voix et d'en faire plusieurs, en prenant différents tons, aussi bien graves qu'aigus. Même s'il n'apparaît jamais à l'écran, un doubleur reste un acteur. Il doit réussir à incarner un personnage et à transmettre des émotions aux spectateurs... seulement grâce à sa voix !

Atelier doublage : prenez un court extrait du film en enlevant le son et amusez-vous à doubler les personnages à votre tour !

Dans les coulisses du film :

Le tournage : https://www.youtube.com/watch?v=Z_Mo1mzkkBw

Le making-of : <https://www.youtube.com/watch?v=ZkiTieZb-Mg>



Technique d'animation : stop-motion

Mots clés : ville, imagination, aventure, rêverie, voisinage

**Quels éléments de l'environnement du petit garçon retrouve-t-on dans son escapade imaginaire ?
Amusez-vous à imaginer les éléments sonores associés à ses inventions.**

Le film est fondé sur l'imagination débordante des enfants. En effet, le petit garçon s'inspire de son environnement proche, des choses qu'il a pu apercevoir (la serpillière de la concierge, ses voisins, le diamant du jeu de casse-tête) mais surtout pu entendre. L'enfant est stimulé par des sons ce qui le pousse à inventer des situations extravagantes reliées à l'univers de la jungle, d'où le titre du film qui signifie en français «jungle de béton». De la même manière, lorsqu'on lit un livre par exemple, on associe des images dans sa tête. Le cinéma généralement donne à voir des pensées imaginées.



Différence de couleurs entre monde réel et monde imaginaire

Lorsqu'il déambule dans ses pensées imaginaires, les décors présentés revêtent des couleurs plus sombres, comme si cela se passait de nuit - en lien avec le sommeil dans lequel est plongé le personnage principal.



Quelle expression retrouve-t-on le plus sur le visage du petit garçon ?



Les coulisses du film :

Les décors du film sont réalisés à base de carton. La réalisatrice s'est inspirée d'une histoire qu'elle a vécue elle-même aux côtés d'enfants pour créer ce récit. Elle parle du style minimaliste et simple qu'elle a voulu insuffler à son film en choisissant du papier carton fin aux couleurs épurées, en associant des marionnettes 3D avec des décors en 2D.



PARAPLUIES

de José Prats et Álvaro Roblès

Technique d'animation : 2D, aquarelle

Mots clés : peur, danger, aventure, relation père-fille, poésie

Avez-vous remarqué un changement dans les couleurs lorsque Kyna n'est pas protégée de la pluie ?

L'univers est représenté du point de vue de la jeune Kyna, et tout ce qui est protégé de la pluie lui semble coloré, tandis que les zones non abritées sont sombres et effrayantes. Les décors, pour faire écho au thème de l'eau, sont créés à l'aquarelle.



Pourquoi la petite Kyna a-t-elle autant peur de la pluie ?

**Qu'est ce qui pousse Nana à s'aventurer dehors seule dans la nuit ?
Quel indice mène Kyna à la trace de sa chienne ?**

Elle voit le collier de nana accroché à un arbre. Elle décide malgré le danger de suivre cet indice pour la retrouver.

Attention aux détails :

Les dessins sur les murs de la maison indiquent l'évolution du personnage



Le rôle de la musique

La musique est très présente dans ce film et joue un rôle prépondérant étant donné que les dialogues sont absents. Celle-ci commence dès le début du film et accompagne ensuite toute l'histoire, se faisant plus rythmée lors de l'action et plus calme pour les moments graves. La composition est réalisée par un orchestre symphonique, c'est-à-dire à partir de trois familles d'instruments (cordes, instruments à vent, percussions), ce qui confère une dimension plus dramatique au récit.

Faites le test : Si on regarde les images sans musique, le film devient beaucoup moins émouvant.

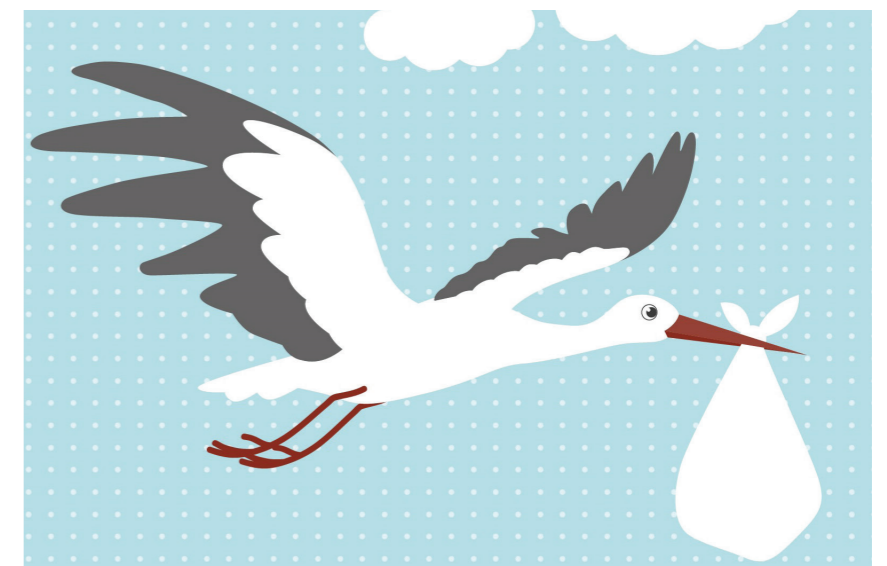
La légende des bébés cigognes

Les parapluies qui apportent les bébés dans le film sont une adaptation de la légende des bébés cigognes.

Avant de faire le tour du monde, l'image des cigognes porteuses de bébés est née en Alsace, au XIXe siècle. Selon la légende inspirée du folklore germanique, il y avait jadis un lac sous la cathédrale de Notre-Dame de Strasbourg. Les âmes des enfants y barbotaient en attendant de venir au monde.

Le maître des lieux, un gnome, parcourait ce lac tous les jours sur une barque argentée. Il récoltait avec délicatesse les petites âmes avec un filet d'or. Il confiait ensuite chaque prise à une cigogne. Les couples qui voulaient avoir un enfant plaçaient une sucrerie sur le rebord de leurs fenêtres pour le signaler à l'animal. Puis, le volatile la déposait chez une famille, dans le berceau du nouveau-né, pour donner une âme au corps.

C'est d'ailleurs le thème du film *Cigognes et compagnie* (2016)



Qu'est-ce qui se cache derrière la bande son d'un film animation d'animations ?

Au cinéma, le bruitage est très fréquemment utilisé notamment en animation. Le son n'est pas enregistré en prise directe donc les dialogues sont à ajouter en post-production.

Ce métier, qui consiste à créer des sons en temps réel, c'est-à-dire en les collant sur les images en mouvement, requiert des qualités d'inventivité et d'immédiateté surprenantes. L'artiste bruiteur doit ainsi s'appliquer à synchroniser à la fois le mouvement des lèvres des personnages avec les syllabes qu'il prononce et les bruits produits par les mouvements ou les actions du film.

Quand le dialogue est absent, une musique additionnelle et l'expression corporelle des marionnettes ou personnages dessinés remplacent la narrativité de la parole.

Dans *Parapluies*, les personnages n'ont pas de dialogue et lorsqu'ils s'expriment ils utilisent l'**ONOMATOPEË** c'est-à-dire un processus permettant la création de mots dont le signifiant est étroitement lié à la perception acoustique des sons émis par des êtres animés ou des objets. Ici les mots émis transmettent les sensations des personnages comme l'étonnement, la tristesse, l'effroi...

Ce procédé est notamment très utilisé en BD. Les onomatopées sont écrites à l'intérieur de bulles et en plus des sentiments des personnages, elles expriment l'action (les plus connus sont: "Boom", "Splash")



Doubler les personnages:

Ici grâce à l'animation, le décor, la musique il est possible de deviner les intentions des personnages et les mots qui sortent de leur bouche.

A partir d'un extrait, tentez l'expérience et amusez-vous à trouver les dialogues des personnages avec le bon ton qui correspond à l'ambiance de la scène (détresse, tristesse, joie...).

L'animation de pâte à modeler est une technique très populaire. La **claymation** est le terme anglais pour désigner cette technique d'animation en volume.

Son histoire débute à **Hollywood** il y a plus d'un siècle. Inventée à la fin du XIXe siècle sous le nom de plasticine et commercialisée dès 1908, la pâte à modeler intéresse rapidement les réalisateurs car sa malléabilité permet de créer des effets spéciaux à moindre frais.

À peine quelques années après l'invention du cinéma certains réalisateurs animent la pâte à modeler. En dehors de son utilisation pour les effets spéciaux du cinéma en vues réelles, la technique est peu visible pendant la première moitié du siècle.

Le premier personnage d'animation de pâte à modeler est Gumby, créé dans les années 1950 par Art Clokey. En 1985, *Les aventures de Mark Twain* réalisé par Will Vinton, premier film intégralement réalisé en pâte à modeler reçoit un Oscar. Joan Gratz, l'une des pionnières de la claymation, a reçu un Oscar en 1992 pour son film *Mona Lisa descendant un escalier*. D'autres films cultes adoptent la technique tels que *L'étrange Noël de Monsieur Jack* et *Chicken Run*.

Source Slate



Wallace & Gromit



Chicken Run

CONTACT JEUNE PUBLIC ET SCOLAIRES

HÉLÈNE HOËL hhoel@fif-85.com
CAMILLE SOLANS csolans@fif-85.com
MONTAHA TAHRI scolaire@fif-85.com

02 51 36 50 22 **www.fif-85.com**

Conception du dossier pédagogique :
Camille Solans, Montaha Tahri