



**12<sup>e</sup> FESTIVAL  
INTERNATIONAL  
DU FILM**  
DE LA ROCHE-SUR-YON

11 · 17 OCTOBRE 2021



**> RENCONTRES INATTENDUES**  
PROGRAMME DE COURTS-MÉTRAGES INÉDITS

**DOSSIER PÉDAGOGIQUE**  
NIVEAU D'EXPLOITATION À PARTIR DU CP

# SOMMAIRE

**INTRODUCTION AU PROGRAMME** / p3

**COURT-MÉTRAGE ET CINÉMA D'ANIMATION** / page 4

**LEXIQUE** / page 6

**T'AS VENDU MES ROLLERS** / page 8

**SOUNDS BETWEEN THE CROWNS** / page 10

**MAMAN PLEUT DES CORDES** / page 12

**CONTACT** / page 14

# INTRODUCTION AU PROGRAMME

Durée : 46 min

Au milieu d'une brocante, au sein d'une cour d'école ou à la croisée des chemins, de nombreuses rencontres attendent les jeunes intrépides. Intrigantes, bienveillantes, parfois piquantes, elles nous permettent à tou.te.s de grandir un peu, en apprenant sur nous-même et en offrant une main tendue pour une épreuve à surmonter... Un pas qu'on appelle l'amitié ! Ce programme de courts métrages aux univers variés nous montre la richesse du cinéma d'animation. En dessins ou en volume, aux couleurs vives et pop, il fait la part belle aux rencontres inattendues.

## LES COURTS-MÉTRAGES



### T'AS VENDU MES ROLLERS

Margaux Cazal, Jeanne Hammel, Louis Holmes, Sandy Lachkar, Agathe Leroux, Léa Rey-Mauzaize  
France - 2020  
6 min

Trahison ! La mère de Lou a vendu ses rollers. La brocante grouille de monde, mais il est décidé à les retrouver. Lou se lance alors dans une chasse au trésor qui le mènera face à de passionnants personnages.



### SOUNDS BETWEEN THE CROWNS

Filip Diviak  
République Tchèque- 2020  
14 min

Un troubadour est chassé de la ville après que la reine ait vu son visage difforme. Il se réfugie alors au milieu de la forêt, où sa passion pour la musique attirera bien plus que des oreilles attentives.



### MAMAN PLEUT DES CORDES

Hugo de Faucompret  
France - 2021  
26 min

La mère de Jeanne traverse une mauvaise passe et confie sa fille à Mémé Oignon pour les vacances. Jeanne traîne les pieds, découvre ce nouvel environnement farfelu et, contre toute attente, vit une véritable aventure en compagnie de nouveaux amis.



## • 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 moins d'une heure) sont d'ailleurs généralement appelés « moyens-métrages ».

Ce nom de « court-métrage » nous vient des débuts du cinéma (à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle), lorsque la durée d'un film se mesurait à la longueur, en mètres, de sa **pellicule**. Cette longueur est appelée le « métrage », d'où le terme « court-métrage ». Les caméras d'alors ne permettaient pas encore de stocker une **pellicule** très longue.

Un programme de courts-métrages rassemble, le temps d'une projection, plusieurs films courts. Ainsi, plusieurs histoires sont racontées, avec des personnages différents dans des lieux différents.

## • QU'EST-CE QU'UN FILM D'ANIMATION ?

« Animer » signifie donner du mouvement, de la vie, faire bouger. Faire du cinéma d'animation, c'est donc faire bouger des objets qui sont censés être immobiles, inanimés. Ces objets peuvent être des dessins, ce qui donne des dessins animés ! Mais on peut aussi animer plein d'autres éléments : du papier, de la pâte à modeler, du plastique... Même des Lego et Playmobil peuvent « prendre vie » !

Pour animer, il faut découper le mouvement, c'est-à-dire définir très précisément les étapes de chaque geste du personnage. Une fois que toutes les étapes sont faites, on fait défiler rapidement ces images les unes à la suite des autres. À cette vitesse, nos yeux nous donnent l'impression qu'elles se mettent à bouger : c'est ce qu'on appelle une **illusion d'optique**. Pour que celle-ci soit réussie, il faut faire défiler un certain nombre d'images par seconde. En ce qui concerne l'animation, 12 images par seconde suffisent à l'œil. À la différence de la prise de vues réelles, où le nombre d'images par seconde est généralement de 24. Un court-métrage peut d'ailleurs très bien être en **prise de vues réelles**.



Dessins de *Maman pleut des cordes* de Hugo de Faucompret

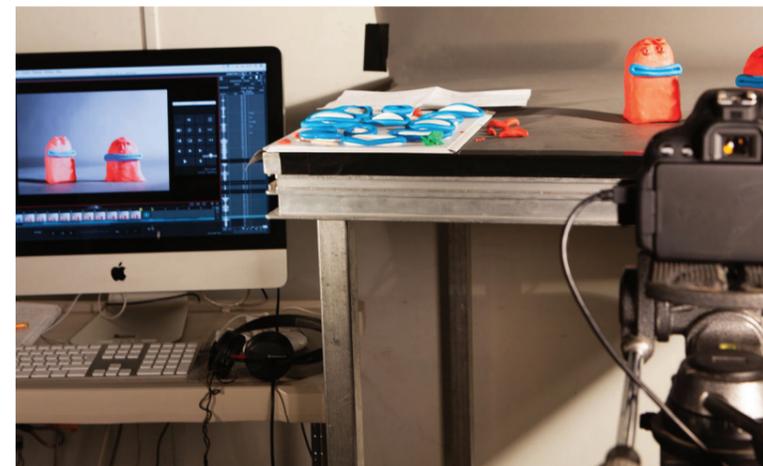
## • COMMENT ANIME-T-ON UN OBJET ?

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 ou en feutrine...

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.). Cette technique est devenue connue mondialement grâce aux créations des Studios Aardman, spécialistes de l'animation en pâte à modeler. Ils ont réalisé des films avec de célèbres personnages comme *Wallace et Gromit* ou encore *Shaun le Mouton*.

## • COMMENT ANIME-T-ON À L'ORDINATEUR ?

Certains films d'animation exploitent la technique du dessin animé traditionnel... mais s'aident des ordinateurs ! On appelle cela l'animation numérique (ou digitale). Cela peut être fait aussi bien avec la 2D (2 dimensions), c'est-à-dire en dessin ou papier découpé, qu'avec la 3D (3 dimensions), c'est-à-dire en pâte à modeler, figurines. Les dessins sont faits à la main puis scannés ou élaborés directement sur une tablette graphique. Une partie de l'animation, l'ajout des couleurs ou de certains effets spéciaux, ainsi que le **compositing** sont réalisés sur ordinateur.



Travail d'animation en stop motion



Marionnette de *Shaun le mouton* de Richard Starzak et Mark Burton

## • RENCONTRES ET EXCLUSION

Ce programme de courts-métrages nous emmène à travers différents lieux et plusieurs époques, mais en ayant toujours comme point commun les rencontres, et l'aide qu'elles apportent qu'elle soit ponctuelles ou durables. Même si nous ne ressemblons pas aux autres, à la majorité, l'anormalité n'est pas synonyme de marginalité et de rejet. Être différent.e de devrait pas empêché d'être ami.e.s. Les rencontres permettent de grandir, d'avancer, d'être aidé même.

L'exclusion est bien réelle dans notre monde, les clichés ont encore la peau dure. Pour avancer, continuer à grandir, l'amour et le soutien sont essentiels.

La question de l'exclusion et de la peur de la différence est abordée dans ce programme de courts-métrages, tout en incluant la question de l'individualisme. Ces réflexions sont présentes ici à hauteur d'enfants : les jeunes protagonistes nous montrent, à travers leurs points de vues, que l'entraide est réelle. Déconstruire les clichés est ici un point central.

• **COMPOSITING** : étape de l'animation par ordinateur correspondant à l'assemblage des différentes couches de l'image. Comme en peinture, différentes couches ou couleurs sont superposées avant d'arriver au résultat final.

• **FLIPBOOK (OU FOLIOSCOPE)** : petit livre avec un dessin par page. Chaque dessin est un peu différent du précédent, ce qui crée une illusion d'optique et une impression de mouvement quand il est feuilleté rapidement.

• **ILLUSION D'OPTIQUE** : une illusion d'optique est un effet visuel nous permettant de voir une chose différente de la réalité. Comme par exemple, ici, le flipbook nous donne une impression de mouvement grâce à des dessins tous immobiles.

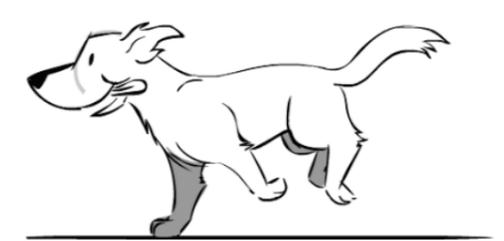
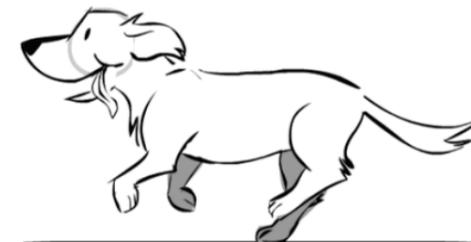
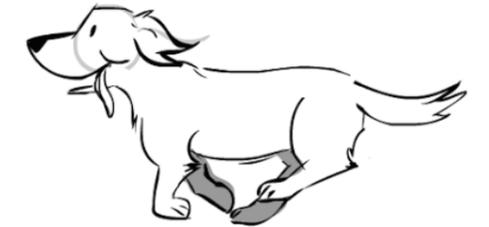
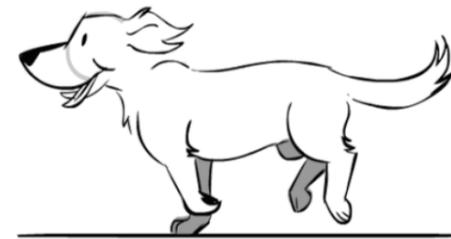
• **PELLICULE** : une pellicule est une bande de plastique, dans un appareil photo ou une caméra, sur laquelle l'image va s'imprimer.

• **PRISE DE VUES RÉELLES** : la prise de vues réelles correspond au fait de filmer, d'enregistrer, en temps réel une scène se déroulant directement en face de la caméra.

• **STOP MOTION** : le stop motion est un terme anglais qui caractérise une technique d'animation. Elle consiste à prendre des photos d'objets qui bougent un peu à chaque fois pour donner l'illusion qu'ils sont animés quand on fait défiler rapidement les photos les unes à la suite des autres.



## À TOI DE JOUER ! DÉCOUPE ET ANIME TON FLIPBOOK



# T'AS VENDU MES ROLLERS

RÉALISÉ PAR MARGAUX CAZAL, JEANNE HAMMEL, LOUIS HOLMES, SANDY LACHKAR, AGATHE LEROUX, LÉA REY-MAUZAIZE

## • UN LABYRINTHE GRANDEUR NATURE

Dans ce court-métrage d'animation, les spectateur.rice.s peuvent suivre Lou, un jeune garçon fan de jeux vidéo, et sa quête à travers un vide-grenier. Sa maman a vendu ses rollers. Même s'ils sont trop petits pour lui, Lou n'en a que faire : il veut les retrouver ! Son chemin est tortueux, il se retrouve au milieu d'un labyrinthe de stands et d'univers bien différents. Comme dans un escape game ou dans un jeu vidéo d'arcade, Lou doit avancer dans son propre jeu d'aventures et résoudre le problème. Au rythme des personnes qu'il rencontre et au son d'une game boy, Lou continue son chemin jusqu'à son point d'arrivée. Celle-ci devient une quête qui va permettre au protagoniste de grandir. Sur son chemin, Lou rencontre essentiellement des personnes plus âgées qui vont le faire évoluer et avancer dans sa quête. Cette quête nous fait également traverser le temps et nous emmène dans un univers marqué par les années 80 : la musique rock, le skate, ...

**En classe, imaginez la quête d'un personnage qui doit retrouver un objet perdu. Que cherchez-vous ? Qui l'aide ? Quels sont les obstacles sur son chemin ?**



## • JEU VIDÉO ET CINÉMA D'ANIMATION

*T'as vendu mes rollers* est un court-métrage d'animation en 2D. Réalisé en images de synthèse. Le court-métrage nous emmène dans un univers mêlant jeux vidéo et comics, où les références à la pop culture sont nombreuses. La « pop culture » est un mouvement culturel qui prend de l'ampleur surtout dans les années 1980, dont l'idée de base était de développer des créations culturelles en opposition avec la culture bourgeoise. La pop culture vient donc du peuple et a pour but de lui ressembler, tout en correspondant au plus grand nombre. Roy Lichtenstein est un artiste de pop culture, qui mêle des références au comics dans ses œuvres, comme ici le collectif d'artiste. Pour en savoir plus, n'hésitez pas à regarder ce qu'il a fait :

<http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-Lichtenstein/#haut>



**Technique :** ANIMATION 2D ET IMAGES DE SYNTHÈSES  
**Mots-clés :** JEU VIDÉO - VIDE-GRENIER - VALEURS SENTIMENTALES - ENFANCE

Certaines écritures présentes dans le film ont elles aussi des origines dans la pop culture : elles peuvent être rattachées au street art ou au graffiti.

Dès la première phrase du film, les spectateur.rice.s sont plongé.e.s dans l'imaginaire de Lou, qui a joué à la game-boy jusque tard dans la nuit. Le jeune garçon raconte son aventure au vide-grenier qu'il fait avec sa mère. Nous suivons Lou à travers les stands qu'il traverse comme s'il gagnait des niveaux dans un jeu vidéo. Les références y sont nombreuses, autant d'un point de vue visuel que sonore.

Nous suivons partout le protagoniste : il nous raconte ses aventures de son point de vue subjectif d'enfant. Il est également la voix de toutes les personnes qu'il rencontre durant sa quête. C'est lui le narrateur de sa propre histoire.

Visuellement, l'animation peut faire penser à l'univers des comics : des cases de bandes dessinées, le trait de dessin et le fond des cases, tout comme les onomatopées que prononce le protagoniste. Dans les comics, ou même les mangas, la taille des personnages ou objets varie en fonction de leur humeur et de leur importance sur le moment.

**En classe, identifiez les différents éléments inspirés de la pop culture.**

**Pour découvrir d'autres créations de certain.e.s des réalisateur.rice.s, consultez le site du collectif POTTO : <https://potto.fr/>**

## • ENFANCE ET GRANDIR

Les réalisateur.rice.s racontent dans ce court-métrage la quête de Lou. La mère du jeune garçon a vendu ses rollers au vide-grenier. Les rollers étaient des objets auxquels Lou tenait particulièrement, même s'ils étaient devenus trop petits pour lui. Dans ce film, c'est donc de notre attachement aux objets dont on nous parle : Lou aurait voulu garder ses rollers, c'est pourquoi il part à leur recherche au milieu de ce vide-grenier labyrinthe. Comme dans les quêtes ou récits initiatiques, le protagoniste fait la rencontre de nombreux personnages qui vont lui permettre de grandir, d'apprendre des choses sur lui-même pour aboutir à un changement. Lou ressort grandi de sa quête et se voit même confier un skate, qui semble avoir autant de valeur pour Raoul, son propriétaire, que ses rollers pour Lou.

Ainsi, la valeur de nos objets d'enfance est montrée à l'écran à travers ce court-métrage, tout en soulignant qu'un objet de seconde main est tout aussi beau qu'un objet neuf : de plus, ils sont forts de l'attention que leur porte son ou sa propriétaire et des souvenirs qu'ils contiennent.

**En classe, réfléchissez aux objets auxquels vous tenez et pourquoi ?**



Pour aller plus loin, vous pouvez consulter la fiche film sur le site de Benshi : <https://benshi.fr/content/tas-vendu-mes-rollers-31813>

## • EXCLUSION

Dans ce court-métrage, le réalisateur Filip Diviak nous parle d'exclusion. Un mystérieux troubadour rejeté d'un royaume continue sa route et cherche un endroit où partager sa musique. Cependant, une fois arrivé en ville, la reine le fait exclure de sa cour lorsqu'elle découvre son visage. Pour les spectateur.rice.s, la raison de cette exclusion reste bien mystérieuse et semble extrême. Ce film questionne ainsi les raisons d'un tel rejet.

Au milieu de la forêt, le protagoniste trouve sa place et est rapidement entouré par les animaux qui lui seront d'un réel soutien. Entraide et solidarité se créent entre les animaux et le musicien : une nouvelle corde pour l'instrument est remerciée par un origami, par exemple.

La reine, à la recherche de l'homme parfait digne de son amour, est aveuglée par le rêve qu'elle fait d'une telle personne. Elle évolue tout au long du film pour, à la fin, se rendre compte de sa faute et de son mépris envers le troubadour.

C'est également toute la société qui est ici questionnée : pourquoi les personnes « différentes » sont-elles marginalisées ?

**En classe, réfléchissez aux raisons qui poussent un groupe à exclure une personne et la notion de préjugé ?**

**Exemple de films : *La petite casserole d'Anatole, Un caillou dans la chaussure, Le vilain petit canard, Le Géant de fer.***



## • LE MONDE MÉDIÉVAL ET LE CONTE AU CINÉMA

Avec ce court-métrage, Filip Diviak nous fait voyager dans le temps et nous emmène dans le passé, à une période que nous pouvons situer au Moyen-Âge.

Nous pouvons identifier l'époque médiévale, grâce à plusieurs détails. **Listez les différents éléments permettant de situer l'histoire à cette époque.**

La musique que nous entendons tout au long du court-métrage est souvent associée au Moyen-Âge.

Les instruments utilisés pour la bande-son sont par exemple la mandoline ou le bodhran.

Ensuite, les lieux où se passent l'histoire sont eux aussi caractéristiques de cette époque : un château avec des tours entouré de murs d'enceinte et d'une forêt. De nombreux films utilisent ces lieux pour ancrer leurs intrigues comme *Brendan et le secret de Kells* de Tomm Moore. Ce film se déroule



lui aussi à l'époque médiévale. La distinction entre l'intérieur, au sein de la cour, et l'extérieur, dans la forêt est présente, tout comme dans *Sounds between the crowns*. Pour les deux films, la forêt semble, dans un premier temps, être un lieu effrayant, où les humains n'ont pas leur place, mais plus l'histoire avance, plus la forêt devient un lieu accueillant, ses habitant.e.s des êtres bienveillants. Dans le court-métrage, même les arbres et les plantes se mettent à danser au son de l'instrument du troubadour.

**En classe, cherchez d'autres contes médiévaux adaptés au cinéma ? Par exemple, *Robin des bois, la légende arthurienne, Notre-Dame de Paris.***

## • MUSIQUE ET INCLUSION

Le réalisateur accorde dans ce film une place importante à la musique. Dans les villes, c'est parce qu'il est musicien que le protagoniste peut être accepté – même si ce n'est que de manière éphémère. C'est également grâce à elle, qu'à la fin du film, la reine reviendra vers lui et fera un pas pouvant être interprété comme une excuse.

La musique permet ici la renaissance du personnage. Exclu des villes, il se réfugie au milieu de la forêt où, grâce à l'aide de son environnement, il va pouvoir reconstruire son instrument, et faire revenir le printemps. L'instrument est inspiré d'instruments à cordes de l'époque médiévale.

Par ailleurs, les animaux qui aident le troubadour peuvent être vu comme un clin d'œil au conte des frères Grimm *Les Musiciens de Brême*.

Un lien vers le conte :

[https://www.ac-caen.fr/dsden50/circo/avranches/IMG/pdf/Les\\_musiciens\\_de\\_Breme\\_contes\\_en\\_ligne\\_de\\_Grimm.pdf](https://www.ac-caen.fr/dsden50/circo/avranches/IMG/pdf/Les_musiciens_de_Breme_contes_en_ligne_de_Grimm.pdf)

Cette histoire nous raconte l'aventure de quatre animaux, rejetés par leur maître, qui décident de s'unir et de trouver une place où vivre tranquillement.

**En classe, réfléchissez ensemble à la morale du conte. Quels sont les points communs avec *Sounds between the crowns* ?**



Statue par Gerhard Marcks à Brême



Pour aller plus loin, n'hésitez pas à découvrir les autres courts-métrages du réalisateur, comme *Le Gnome et le nuage* (bande-annonce : <https://www.youtube.com/watch?v=nROCP6sjVOQ>).

**Voyez-vous des points communs entre les deux films ?**

## • LA PLUIE ARRIVE

*Maman pleut des cordes* raconte l'histoire de Jeanne, 8 ans et de sa maman, Cécile. Depuis la fermeture du restaurant où elle travaillait, Cécile ne va pas bien : elle fait une dépression. Au lieu de partir ensemble en vacances, Jeanne doit donc aller chez Mémé Oignon, pendant que sa maman se rend dans une maison de repos. Éloignée de sa mère, à l'hôpital, et de son papa, très occupé par ses tournées et concerts, Jeanne n'a pas très envie de passer les vacances de Noël chez sa Mémé, où ça pue l'oignon !

Dès le titre de son film, le réalisateur Hugo de Faucompret aborde le thème souvent marginalisé de la dépression et des maladies psychiques. En transformant l'expression « il pleut des cordes », en « Maman pleut des cordes », la dépression et ses effets sont abordés de manière plus légère et à hauteur d'enfant. Car si le sujet est grave, il est perçu du point de vue de Jeanne, 8 ans, qui doit se débrouiller toute seule du fait de l'absence de ses parents.

D'ailleurs, c'est Mémé Oignon, la grand-mère joyeuse et dégourdie de Jeanne, qui va lui expliquer ce qu'est la dépression : oui, sa maman est malade, son « cœur est sec comme une crêpe de la veille et ses muscles tout mou comme des couennes de jambon ». Ici, c'est la nourriture qui sert de métaphore. La maladie est aussi mise en parallèle avec la météo : un bulletin météo au début du court-métrage explique « la dépression va s'installer durablement ». La pluie symbolise donc cette maladie : il pleut pendant tout le film, sauf à la fin, la pluie est remplacée par de la neige. Dans le domaine météorologique, une dépression est un phénomène souvent synonyme de mauvais temps, de vents forts et de précipitations.

Ce court-métrage permet également de montrer et de casser les clichés féroces sur la dépression et les hôpitaux psychiatriques, comme l'inquiétude de Léon et Sonia, les nouveaux ami.e.s de Jeanne, quand ils apprennent que la mère de leur copine est à la Clinique des Lilas.

Cela peut arriver à tout le monde d'être très fatigué du quotidien. Cependant, ce qui compte, c'est d'être aidé et soutenu ! La dépression est une maladie qui doit être suivie et soignée.



## • UN UNIVERS RÉALISTE ?

Ce décor est donc planté dans un univers très proche du réel, où les spectateur.rice.s peuvent facilement se transposer. Cependant, le réalisateur diplômé des Gobelins, Hugo de Faucompret n'hésite pas à déposer des touches de merveilleux dans son court-métrage : la serre où Mémé Oignon cuisine ou le véhicule de Cloclo par exemple.

Pour créer cette Normandie imaginée, les animateur.rice.s et dessinateur.rice.s ont peint plusieurs décors. Ils ont d'ailleurs choisi l'aquarelle (une peinture à l'eau) pour avoir de belles couleurs et jouer sur la transparence.

Le personnage de Cloclo, cet homme gigantesque mais bienveillant, vit dans la forêt à côté de chez Mémé Oignon. Il sait écouter et parler avec la forêt comme peu de personnes. Le merveilleux trouve



sa place dans ce court-métrage : les pommes se coupent toutes seules, la maison ou encore le camion de Cloclo sont aussi surprenants que magiques. Quant au puit aux vœux, fonctionne-t-il vraiment ? Le doute n'a ici que peu de place : le vœu de Jeanne est réalisé, la barrette qu'elle a jeté au fond du puit est retrouvée – Cloclo lui redonne à la fin.



## • CASTING ET MUSIQUE

Hugo de Faucompret laisse une place importante à la musique dans son court-métrage. Ce n'est, d'ailleurs, sans doute pas une coïncidence si la voix qu'il donne au personnage de Cloclo est celle du chanteur et musicien Arthur H. C'est d'ailleurs lui-même qui interprète la chanson de fin « la Tarte aux oignons », composée par Pablo Pico, musicien multi-instrumentiste. Par ailleurs, ce sont des actrices qui donnent leur voix aux personnages féminins : Mémé Oignon est interprétée par Yolande Moreau et Cécile, la maman de Jeanne par Céline Sallette.

**Lien vers la chanson :** <https://www.youtube.com/watch?v=zU-zRXefL6I>

Autant les couleurs et les images nous emmènent dans cette campagne humide, autant la musique permet de s'échapper de la tristesse ambiante. Par exemple, Cloclo invite Jeanne à un concert pour lui changer les idées : ce ne sont pas des musicien.ne.s mais le vent dans la forêt. Il lui offre un instrument de musique, chante une chanson pour le réveillon de Noël et organise une fête à la maison de repos. La musique joue donc un rôle important pour la protagoniste : elle écoute souvent de la musique avec ses écouteurs, par exemple.

Pour aller plus loin, vous pouvez consulter la fiche film sur le site de Benshi : <https://guide.benshi.fr/films/maman-pleut-des-cordes-programme/2156>

## **CONTACT JEUNE PUBLIC ET SCOLAIRES**

HÉLÈNE HOËL      [hhoel@fif-85.com](mailto:hhoel@fif-85.com)  
MANON KOKEN    [mkoken@fif-85.com](mailto:mkoken@fif-85.com)  
ALICE DILÉ        [scolaire@fif-85.com](mailto:scolaire@fif-85.com)

02 51 36 50 22      [www.fif-85.com](http://www.fif-85.com)

Conception du dossier pédagogique :  
Hélène Hoël, Manon Koken, Alice Dilé