

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



> T'ES QUI TOI ?

PROGRAMME DE COURTS-MÉTRAGES INÉDITS

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

CYCLE 3

NIVEAU D'EXPLOITATION À PARTIR DU CM 1

SOMMAIRE

INTRODUCTION AU PROGRAMME / p3

LES SPÉCIFICITÉS DU COURT-MÉTRAGE / page 4

LION BLEU / page 6

UN CAILLOU DANS LA CHAUSSURE / page 8

A COMME AZUR / page 10

CONTACT / page 12

INTRODUCTION AU PROGRAMME

Durée : 53 min

T'es qui toi ? se place sous le signe de la rencontre et de la différence. Eh oui, ce n'est pas parce que notre voisin est une grenouille, et nous un lapin, qu'on ne peut pas s'entendre ! Et quand on parle de rencontre, le premier amour est aussi parfois au rendez-vous... Ce voyage, de l'animation à la prise de vues réelles, nous emmène à la découverte du monde et de l'autre, au rythme du conte ou de l'alphabet.

LES COURTS-MÉTRAGES



LION BLEU

Zoïa Trofimova
France, Russie - 202
18 min

Un paysan accueille chez lui un chaton en détresse qui devient un jour un grand lion bleu, source de peur pour les villageois. Le paysan décide alors de déménager, lion et vache avec lui, et part pour un voyage à travers les continents.



UN CAILLOU DANS LA CHAUSSURE

Eric Montchaud
France, Suisse - 2020
12 min

Un élève arrive pour la première fois dans sa nouvelle classe. Ce n'est pas un élève comme les autres, c'est une grenouille dans une classe de lapins. Comment pourra-t-il s'intégrer dans cet environnement étranger ?



A COMME AZUR

Chiara Malta et animé par Sébastien Laudenbach
France - 2020
23 min

Benjamin et Charlotte partent en vacances en Bretagne. *A comme Azur* est la chronique de cet été qui déroule toutes les lettres de l'alphabet. Le temps des vacances et de vingt-six lettres, Benjamin grandit un peu. Et c'est ainsi qu'il se donne au monde, au vaste monde qui se cache derrière les mots.

• 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 XIXe 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 tes 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. A 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. A la différence de la prise de vues réelles, où le nombre d'images par seconde est généralement de 24.

• QU'EST-CE QUE LA PRISE DE VUE RÉELLE ?

La prise de vues réelles consiste à enregistrer, en temps réel, l'image en mouvement d'un sujet qui se trouve lui aussi réellement en mouvement. Pour faire simple, c'est donc un film avec de vrais êtres vivants : soit des personnes qui jouent un rôle (c'est-à-dire des comédiens ou actrices), soit des animaux.

PARLER DE L'EXCLUSION / INCLUSION EN CLASSE, DES SUJETS QUI FONT DÉBAT !

Les trois courts-métrages de ce programme abordent des questions qui trouveront des échos dans vos classes.

Que ce soit dans le monde scolaire avec *Un caillou dans ma chaussure* où il est question de l'intégration d'un élève étranger dans une classe, ou dans le cadre familial où s'occuper du benjamin de la fratrie peut être un "fardeau", comment intégrer l'autre pour qu'il ne soit pas exclu ? Comment s'adapter et accepter les particularités des uns et des autres pour que le groupe puisse avancer sans en laisser un à l'écart ?

A la suite de la découverte des trois films, menez un débat en classe pour connaître les opinions et ressentis des élèves, et faire ainsi émerger l'importance du vivre ensemble.



• LE FOLKLORE RUSSE ENTRE EN SCÈNE !

Le film fait la part belle au folklore de la Russie, pays dont est originaire la réalisatrice Zoïa Trofimova. Installée depuis plusieurs années en France où elle a travaillé sur de nombreux films d'animation (*Phantom Boy*, *La Prophétie des grenouilles*,...), elle a à cœur de mettre en avant les contes de son enfance à travers ses courts-métrages comme elle a pu le faire avec *Le Père Frimas*.

Ici, *Lion Bleu* prend la forme des Loubki, ces estampes populaires gravées et peintes sur du bois. A l'image, la texture et les rainures du bois apparaissent sous les couleurs, donnant l'impression d'un tableau prenant vie. Les Loubki racontent souvent des histoires où s'opposent le bien et le mal. Une morale en découle, comme ce sera le cas dans *Lion Bleu*, où le thème de la tolérance apparaît en filigrane de l'histoire d'un grand voyage.

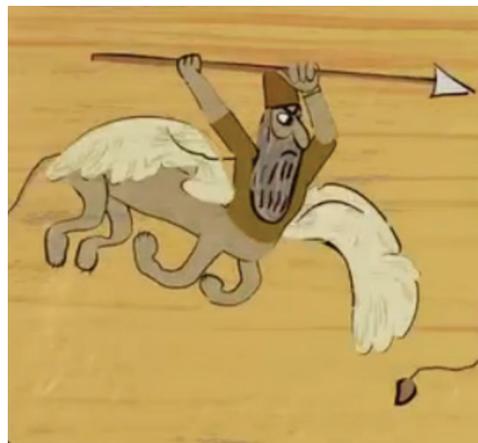
La musique nous vient également tout droit de Russie et de l'ensemble Folklorique Oulitsa, composé d'instruments tels que le cor, la flûte de pan, le violon et l'instrument Balalaïka ! Elle accompagne le film de bout en bout, rythmant le quotidien du vieil homme, de son Lion et de sa vache.



• UN VOYAGE À TRAVERS UN MONDE DE MYTHES ET DE RÉALITÉ

Après avoir accueilli le Lion Bleu dans sa maison, le vieil homme est chassé par des habitants peu tolérants. Il entame alors un voyage à travers des contrées lointaines et bien différentes de son village russe, où il croisera de nombreux personnages issus des mythes de différents pays. Qui sont-ils ?

- **Le Dragon jaune** : créature fantastique et emblématique de la Chine, le dragon est symbole de réussite et de persévérance, annonçant une issue heureuse pour le trio.
- **Le Faravahar** : mi-homme, mi-cheval, et doté d'ailes, ce personnage protecteur des cités perses symbolise la sagesse et les destins heureux.



- **La sirène** : créature de la mer, mi-femme mi-poisson, on lui accorde une image plutôt douce, alors que dans le folklore scandinave d'où elle est issue, les sirènes entraînent les bateaux à la dérive par leur chant séducteur. Ici le trio échappe à leurs dents pointues pour se diriger vers une terre plus chaleureuse.

A côté de ces personnages fantastiques (et d'autres non nommés), l'épopée du vieil homme, de sa vache et du Lion Bleu les confronte à des réalités parfois sombres, comme la guerre, les famines, et la peur qui déchire les hommes.

En classe, remémorez-vous les différentes étapes du voyage, quels paysages traversent-ils ? Où pourraient-ils être ? Tentez de tracer sur une carte leur épopée les faisant aller de la Russie jusqu'à l'Afrique.

• LA NOSTALGIE DU PAYS

Que se passe-t-il pour que les Lions décident de peindre des palmiers en bouleau ?

Alors qu'il semble bien intégré dans son nouvel environnement avec le Lion Bleu, le vieil homme rêve de son ancien village. On comprend alors, ainsi que les lions, qu'il est nostalgique. Son ancien chez-soi lui manque, le dépaysement est trop fort.

En classe, discutez de ce que signifie déménager et quitter son chez-soi pour toujours ? Que laisse-t-on derrière soi ?

De nombreuses personnes quittent leur pays car les conditions pour y vivre sereinement n'y sont pas réunies. Au regard des personnages et des situations que le vieil homme rencontre, comprenez-vous leur choix ?



• UNE CAMARADE ALLOPHONE

Cette grenouille nouvellement arrivée dans la classe ne parle pas la même langue que ses camarades. On devine qu'elle vient d'un autre pays. Parmi cette classe de lapins, c'est une élève allophone. Eric Montchaud adopte un point de vue intéressant nous mettant, spectateurs, à la place de cette élève. Comme elle, nous ne comprenons pas la langue, nous pouvons lire les mots, mais rien ne nous indique dans quel sens les écrire. Cette manière de nous raconter l'histoire nous permet de comprendre ce que peut ressentir un élève allophone. Le film nous confronte également aux us et coutumes de la grenouille, comme lorsqu'elle mange avec sa longue langue plutôt qu'avec une cuillère, ou lorsque, jouant de son instrument, elle est stoppée brutalement, car jugé dissonant. Un véritable choc des cultures ! Heureusement qu'une camarade bienveillante fait preuve de tolérance pour faire accepter cette nouvelle arrivante, qui rendra très certainement la pareille...



• ENTRE OMBRE ET LUMIÈRE

Le travail sur la lumière est particulièrement beau dans le film suggérant à merveille les différentes lueurs du jour (aube, pénombre, aurore,...). Ce traitement est également porteur de sens dans l'histoire. Un changement de couleurs s'opère déjà lorsque la grenouille semble s'échapper dans ses rêves, à moins qu'ils ne s'agissent d'heureux souvenirs. Puis c'est l'obscurité qui rattrape la grenouille, semblant être effrayée par un jet de lumière. Qui sont ces étranges personnages dotés d'un phare sur la tête, et pourchassant la grenouille ? Un flash back, retour en arrière dans le passé de la grenouille, nous montre la fuite de la famille grenouille, quittant son pays. Cette séquence désamorce les conflits entre élèves, mettant à jour le traumatisme de la grenouille. Alors qu'elle était exclue des jeux collectifs, elle fait désormais partie de la bande.

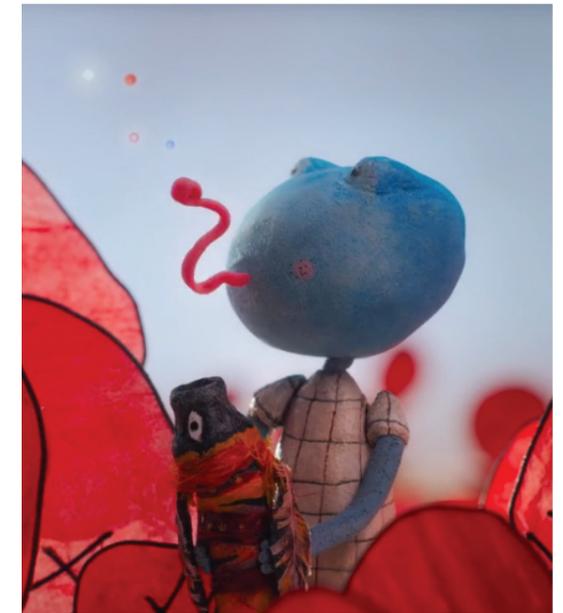


• LA PATTE DE L'ARTISTE

Eric Montchaud a réalisé quatre courts-métrages d'animation. Que ce soit à travers les thèmes abordés, le travail sur la lumière ou le rendu de ses marionnettes, un lien se tisse entre ses films, définissant ainsi son style.

En classe, regardez la bande annonce de son précédent court-métrage *La petite casserole d'Anatole* et mettez en avant ce que l'on peut également retrouver dans *Un caillou dans la chaussure*.

Bande annonce de *La petite casserole d'Anatole* :
https://www.youtube.com/watch?v=vE-fMfAzEg8&ab_channel=JPLFilms



- Le thème : La différence, Anatole est différent des autres, comme l'est la grenouille à son arrivée.
- Les marionnettes : elles semblent être fabriquées de papier, les couleurs sont pastel.
- Le décor : épuré, il faut peu de choses pour comprendre où l'on se trouve.
- La lumière : Un travail sur les ombres est opéré.
- L'écrit : à l'image des mots apparaissent, retranscrivant des bruits et des émotions, mais aussi des incompréhensions entre les personnages.



• UN FILM-ABÉCÉDAIRE !

Dès la scène d'ouverture, le ton nous est donné : c'est un abécédaire particulier qui se déroule sous nos yeux. En effet, si les abécédaire que l'on connaît mettent l'accent sur les mots et l'apprentissage de la lecture, celui que l'on découvre, ici à l'envers, est un véritable lexique de la vie, de la famille et des émotions.

Débutant le CP, le jeune Benjamin apprend les mots, manipule les lettres et c'est à travers ce même jeu que les réalisateurs nous racontent un doux récit initiatique, où mettre les mots sur ce que l'on vit et ressent n'est pas toujours simple.



Dans le film, les lettres et mots mis en avant reflètent :

- un sentiment face à une situation : « R comme Ronchonné, Rejeté » ;
- une situation familiale particulière : « les X et Y, des histoires compliquées entre mâle et femelle », on découvre ici une famille mono-parentale ;
- ils annoncent parfois la suite de l'histoire : « Quatre ensemble et un tout seul », « D comme distance » pour Benjamin fuyant la plage ;
- un dénouement heureux qui clôturé le film par la lettre si fédératrice qu'est le A : « A comme Amour, Amitié, Apprendre, Avancer ».

En classe, proposez deux exercices sur les mots et les images :

- À la manière du film, racontez un épisode marquant que vous avez vécu en reprenant les lettres de l'alphabet et en mettant l'accent sur les émotions ressenties.
- Trouvez dans une photo de famille, une lettre qui émerge de l'image et associez-y un mot reflétant un souvenir.



• DE BIENVEILLANTS NARRATEURS

Anaïs Demoustier et Philippe Laudenbach sont les deux voix off du film. Une voix off vient d'un personnage extérieur à l'image, qui n'en est pas moins important à l'histoire. Ici ce duo met en avant l'abécédaire qui prend vie et le commente ainsi que ce qui se passe à l'image. Ces voix reflètent également les pensées ou les sentiments des personnages comme le « R de Rejeté », lorsque Benjamin est mis à l'écart des jeux de sa grande sœur, ou « Lui, encore Lui » concernant cet ami envahissant qui l'éloigne de Charlotte.

Ces voix sont accompagnées par les dessins de l'abécédaire, qui à eux trois forment un ensemble de narrateurs bienveillants envers les enfants, jamais alarmants, même lorsque la mère panique. Leurs interventions ponctuées de jeux de mots et de métaphores se complètent merveilleusement bien, comme lorsque le « N de Nuages » souligne le corps en peine et contrarié de Charlotte ; ou le « Orage, Oh désespoir » suivant « l'Ordre » et « l'Obéissance » qui annonce la colère de la mère et la punition de Charlotte.



Comment mettre des mots sur ce que l'on ressent ? En classe, proposez un exercice sur les associations de mots et ce qu'ils évoquent comme émotions et ressentis.

Exemple : Qu'est-ce que vous évoque la plage ? Détente, bonheur, chaleur,...

• UNE COLLABORATION ARTISTIQUE ENTRE DEUX RÉALISATEURS

Duo à la ville et derrière l'écran, Chiara Malta et Sébastien Laudenbach n'en sont pas à leur première collaboration. Le court-métrage *Les Yeux du renard* les avait réunis dans ce travail de co-réalisation en 2012 et abordait déjà avec poésie le monde de l'enfance.

Si Chiara, adepte de la prise de vues réelles, a réalisé plusieurs films avec des comédiens en chair et en os, Sébastien Laudenbach vient lui de l'animation, et c'est son trait qui dessine les lettres de l'abécédaire, soulignant les courbes des différents éléments qui composent l'image photographique. Son dessin épuré, salué dans son long-métrage *La jeune fille sans main*, tient d'une démarche artistique singulière qu'il a appelé OUANIPO (Ouvroir d'Animation potentielle), cousin de l'OULIPO (Ouvroir de Littérature Potentielle) célèbre en littérature.

Découvrez-en davantage sur la démarche artistique de Sébastien Laudenbach dans cet entretien :

https://www.youtube.com/watch?v=xcEWTXunMp4&ab_channel=ChroniquesduD%C3%A9sertRouge



CONTACT JEUNE PUBLIC ET SCOLAIRES

HÉLÈNE HOËL hhoel@fif-85.com
MANON KOKEN mkoken@fif-85.com
ALICE DILÉ scolaire@fif-85.com

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

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