

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



DRÔLES DE COMPAGNONS

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU D'EXPLOITATION À PARTIR DE LA PETITE SECTION

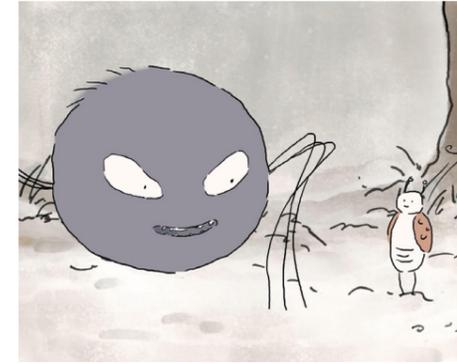
CYCLE 1

INTRODUCTION AU PROGRAMME

DRÔLES DE COMPAGNONS

Durée : 37 min

Ces histoires merveilleuses sont peuplées de créatures surprenantes : extraterrestres craintifs, château d'eau bougon ou encore Rocher solitaire. C'est grâce à de bienveillants compagnons que leur quotidien va s'illuminer de couleurs et en chansons ! Une main tendue et un bol de soupe magique, rien de mieux pour embellir une journée.



LA LÉGENDE DU PRINTEMPS

Lou Vérant
France - 2021
7 min

Comment le soleil se réveille-t-il à la fin de l'hiver ? C'est à cette question que répond une sage araignée en nous contant la légende du printemps ...



LUCE ET LE ROCHER

Britt Raes
France, Belgique - 2022
13 min

Luce mène une vie heureuse dans un village, avec sa mère et le voisinage. Un jour, un énorme Rocher vient perturber leur tranquillité, détruisant toutes les maisons ! Mais le Rocher a peut-être plus en commun avec Luce qu'elle ne le pensait au départ...



THÉO LE CHÂTEAU D'EAU

Jaimeen Desai
France - 2022
9 min

Chaque matin, Théo le château d'eau pleure et trouble la paix du village. Robert et son chien tentent de lui remonter le moral en chantant. Mais Théo n'est pas d'humeur et essaie de leur échapper, ce qui le conduit vers la ville...



LA SOUPE DE FRANZY

Ana Chubjinidze
France, Géorgie - 2022
9 min

L'extraterrestre cheffe cuisinot Franzy découvre que sa fameuse soupe rose n'est pas seulement délicieuse mais également magique, lorsqu'elle la partage avec des créatures vivant sur une étrange planète...

• 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 généralement 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^e 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. 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.

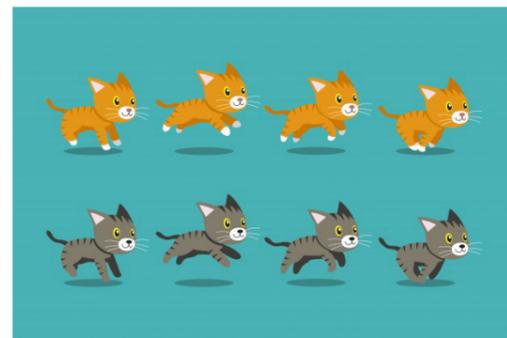
• COMMENT FAIT-ON BOUGER UN DESSIN ? ET UN OBJET ?

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.

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 allumettes...

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.).



GRAND ET PETIT

Colorie comme tu le souhaites Luce et le Rocher.



AUTOUR DU PROGRAMME

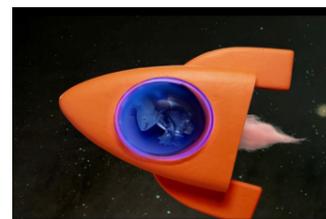
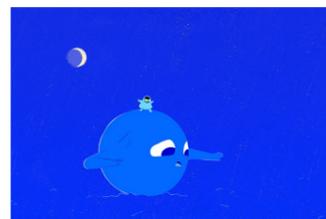
LES RENCONTRES

Le voyage est forcément ponctué de rencontres et de nouvelles amitiés naissent. Relie les personnages à leurs compagnons.



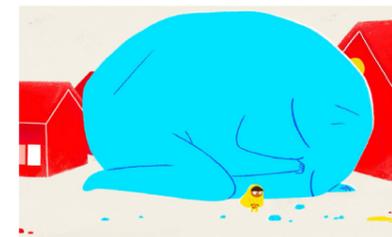
LE VOYAGE, INTÉRIEUR ET EXTÉRIEUR

Pour tous nos petits compagnons, le voyage se fait aussi bien dans l'espace et par le mouvement. Décris avec les images suivantes le voyage de chaque personnage.



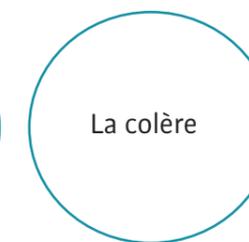
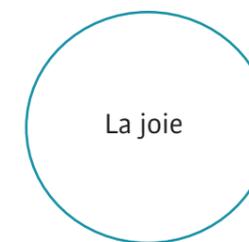
L'ALTÉRITÉ, FAIRE ENSEMBLE

Pour pouvoir grandir, il faut apprendre à faire ensemble. Saurais-tu identifier pour chacun de nos personnages ces différents moments. Que leur arrivent-ils une fois qu'ils ont fait ce pas vers l'autre ?



LES ÉMOTIONS

Quelles sont les émotions que tu as pu ressentir en visionnant les courts-métrages. Quelles couleurs donnerais-tu à chaque émotion ?



LE CONTE

La *Légende du printemps* nous fait entrer dans son histoire en prenant en cours de route une discussion entre une coccinelle, un papillon et un gland. Ils viennent à la rencontre de Tante Lucie, l'araignée qui a réponse à tout. La coccinelle lui pose ainsi la question : « Tu sais pourquoi en hiver, il fait si froid ? ». Cette dernière lui répond « c'est pour que le soleil se repose ». Et la coccinelle qui renchérit « Mais pourquoi se réveille-t-il après ? ». Des questions tout bonnement enfantines, auxquelles l'araignée va répondre en nous

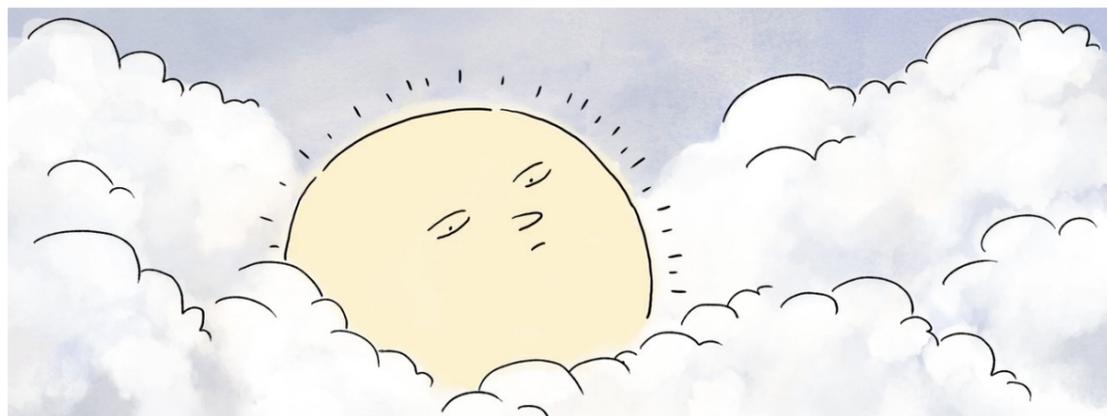
racontant la légende du printemps. Le dessin est simple, en ligne claire. Ces simples lignes forment les bras, tandis que des points et traits constituent le visage. Nous nous concentrons ainsi sur la voix off et l'histoire qui nous est racontée. De même, les couleurs vont à l'essentiel : des couleurs froides (marron, gris) ainsi que du blanc pour représenter l'hiver, puis elles passeront temporairement à des couleurs plus gaies pour illustrer le passage des saisons : vert, rouge et jaune pour le printemps et l'été, et orangé pour l'automne.



L'ENNUI

La légende débute par le soleil qui s'ennuie. Pour contrer cela, il brilla tellement fort qu'il fit apparaître la vie. Épuisé, il s'endormit. Au même moment sur terre tout le monde dormait aussi, sauf certaines petites feuilles qui ne voulaient pas aller au lit. Ces petites feuilles nous font penser aux enfants, plein d'énergie, qui ne souhaitent pas dormir. Toutes excitées, elles réveillent alors le

soleil, ce sont elles qui vont l'aider à chaque fois à ramener le printemps. Elles sont amusantes avec un grain de folie, parfois un peu énervantes. Les saisons passent ainsi et c'est le retour de l'hiver, avec le froid et le soleil qui se rendort. Cet ennui fait illusion au système régulier des saisons qui reviennent perpétuellement.



Technique : dessin

Mots-clés : hiver, printemps, nature

LE GRAND JOUR

Le grand jour pour les petites feuilles est celui où il faut réveiller le soleil. Une hiérarchie s'est installée puisque la reine des petites feuilles, la plus excitée, se met à chanter - ce qui plait au soleil. Tous les ans, la même chose se reproduit avec un spectacle de plus en plus grandiose, beau, mais répétitif et prétentieux. Au départ les feuilles s'agitent et s'amuse comme elles veulent, il n'y a pas de code à suivre. On débute par un festival en plein air pour finir par un opéra, avec toute sa

machinerie et l'organisation d'une équipe.

Par ce biais, ce film souhaite faire une critique de l'élitisme, qui a tendance à se prendre au sérieux, une critique aussi de la grandiloquence des spectacles. Celui-là est tellement ennuyeux que le soleil finit par s'endormir et glisser dans les nuages pour provoquer une grande tempête avec la panique qui s'ensuit, mais encore une fois cette panique trouvera sa solution grâce à une feuille.



UNE ODE AU RENOUVEAU

Ce conte est une ode au renouveau avec le retour chaque année du printemps. L'agitation de ces petites feuilles symbolise ainsi les différentes saisons : en été, elles « se reposent » sur les branches des arbres et commencent à s'agiter quand vient l'automne et leur chute. Avec le vent, elles créent un ballet qu'on peut observer, comme une danse. Ce conte les portent même jusqu'au soleil, où elles s'envolent bien haut. Ce sont les

feuilles qui ne veulent pas se coucher et dansent pour le soleil.

Ce conte se termine par une autre question : la question de « Comment faire briller le soleil ? », l'araignée y répond par une autre question en direction des spectateurs et spectatrices : « À vous de trouver comment ? ». Ce conte nous invite ainsi à garder notre âme d'enfant pour réveiller le soleil, et continuer à s'amuser.



LES PISTES PÉDAGOGIQUES

Comment voit-on que c'est le printemps ? Décrivez les différents changements, le passage des saisons.

Comment évolue le spectacle du réveil du soleil ? Un simple événement festif devient un événement ennuyeux et qui ne s'adresse pas à tout le monde.

L'EXPRESSION DU QUOTIDIEN

Dans le monde de *Luce et le Rocher*, le quotidien est rondement mené, chaque chose est à sa place et chacun occupe ses journées selon un ordre bien établi. De même que chaque personne correspond à la forme de sa maison ou fenêtre. Luce et sa maman sont les seules à avoir une tête ronde, comme le rocher d'ailleurs. Ainsi Luce crée

des piles de cailloux signifiant cet équilibre.

Chaque journée démarre par un « Bonjour » et se termine par « Bonne nuit ». Tout est chorégraphié, une danse bien connue de tout le monde. Les journées sont ritualisées et rythmées par le thème musical qui revient plusieurs fois.



JOUR ET NUIT

Le jour et la nuit se matérialisent par les couleurs chaudes et froides, d'un côté le jaune et le rouge et de l'autre le bleu, de plus en plus foncé. Heureusement, pour les habitants et habitantes du village de Luce, de petits bâtons lumineux font office de veilleuses (tels des lucioles) et permettent d'affronter la peur du noir. Cette lumière rassurante émet un son scintillant ce qui lui confère un aspect magique et un effet protecteur.

La lumière crée un chemin et permet de faire le tour des lieux. Les inserts ronds montrent

l'extérieur et l'intérieur, ils figurent ce qu'on voit réellement et laisse deviner ce qui est caché. La figure douce du rond revient ainsi régulièrement comme la lune et le soleil.

Bien que ce monde peut paraître très binaire à première vue, la réalisatrice nous invite justement à sortir des simples notions de bien et mal souvent présentes dans les contes, et de voir plutôt une pluralité de façons d'être : formes (carré, cercle, triangle), couleurs (jaune, rouge, bleu), habitats, environnements (montagne, lac, rochers), et éléments (vent, eau, terre).



UNE RENCONTRE INATTENDUE

Le décor, les différents éléments et les personnages sont faits de carrés, ronds et triangles. Tout est très géométrique dans ce village. Alors que le rocher surgit de manière inattendue avec une forme biscornue, il vient troubler l'ordre établi, les cailloux en équilibre de Luce d'ailleurs s'écroulent. Luce devient alors très expressive : la peur avec

les yeux qui s'écarquillent et les cheveux qui se hérissent, la colère via le pointu de sa capuche, ou l'étonnement avec l'œil tout en rond.

En opposition avec le chamboulement ressenti par les villageois, le ronronnement du rocher est paisible alors que tout est ébranlé. Les personnages ne sont plus joyeux, ils pleurent.

La différence si flagrante les effraie dans un premier temps.

Le rocher est un grand enfant, seul, vivant dans un lieu minéral et froid (bleu), tandis que Luce vit entourée dans un village coloré et chaud (jaune

et rouge). D'ailleurs, Luce est le seul personnage jaune, elle est la lumière tout comme son prénom l'indique. Le bleu et la grande taille du rocher viennent en complémentarité avec la couleur chaude du manteau et la petitesse de la fillette.



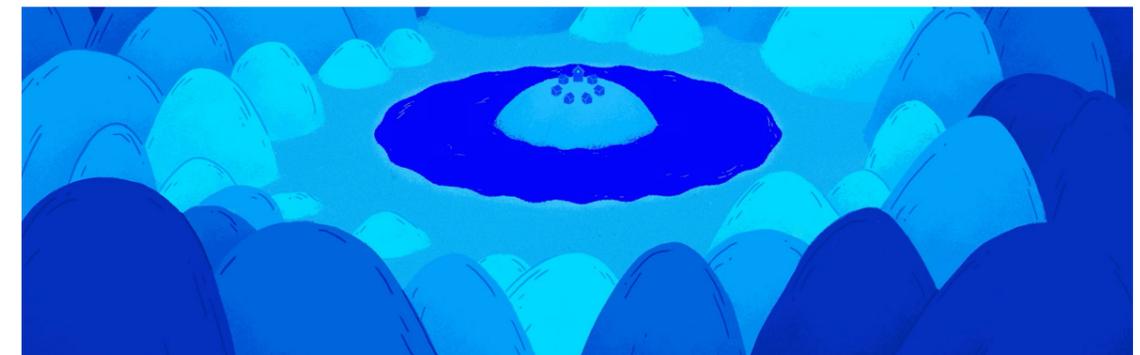
CHEZ SOI

Pour retrouver leur maison, Luce et le Rocher vont devoir passer des épreuves : traverser la rivière, trouver le creu dans la montagne et découvrir les fonds marins. Une partie de ce périple est découpé dans des ronds, détaillant étape par étape leur parcours. La tension monte quand on s'aperçoit qu'il y a de moins en moins de bâtons, apportant ce sentiment d'urgence de retrouver la maison du Rocher. Face à Luce, le Rocher semble être un grand enfant perdu, alors que la fillette prend sans hésitation les devants.

L'objectif de Luce et du Rocher ne sont ainsi pas les mêmes et se reflètent dans leurs yeux ; pour la première : retrouver sa maison, le village, au centre de l'île, et pour le rocher, l'appât de la lumière ou métaphoriquement suivre Luce. Bien

qu'ils aspirent à des objectifs différents, ils se comprennent. Le passage sous l'eau va apporter une nouvelle atmosphère, rouge et rose ainsi que la découverte d'un autre écosystème, une sortie du quotidien vécue ensemble qui relie davantage les deux personnages.

Lors de leur retour, les habitants n'ont pas vécu l'expérience de Luce et sont toujours effrayés par la bête qu'ils ne connaissent pas. Grâce à la fillette, le Rocher va se faire accepter par le biais de sa salive qui a le don magique de recoller les morceaux. C'est par l'entraide pour la réparation du village que la réconciliation et la reconnaissance vont se faire, une nouvelle amitié pour Luce et un nouveau foyer pour le rocher.



LES PISTES PÉDAGOGIQUES

Dans *Luce et le Rocher*, chaque jour se ressemble : **peux-tu décrire les journées ? Est-ce que tes journées se ressemblent ?**

Comment ressent-on le temps qui passe ? Avec par exemple le passage du jour à la nuit, le voyage de Luce et du Rocher...

LES PLEURS DE THÉO

Le film débute dans un village entouré de collines, de champs, tout est paisible avec le linge en train de sécher. Les maisons endormies sont soudain réveillées par des pleurs et des larmes, ce qui nous force à porter le regard vers le haut et découvrir le Château d'eau. Les bâtiments sont excédés par les pleurs de Théo qui n'arrive pas à exprimer son

malheur. Apparaît alors le personnage de Robert et de son chien Bartholomé qui interrogent ce dernier : « C'est quoi ton problème ? ». Ils essaient de le comprendre et de le rassurer. Tout comme Robert, le spectateur va courir après Théo, ce qui nous permet de suivre le personnage sur un train jusqu'à la grande ville.



LA VILLE

En ville, notre château d'eau est complètement rejeté par les autres bâtiments : il a de drôles de jambes, de drôles de bras, un drôle de toit, pas de fenêtre, et on le questionne sur « pourquoi tu perds de l'eau ? ». Les bâtiments sont ainsi personnifiés avec des yeux, mains, bouches... ils parlent !

Malmené, Robert tente autant que possible de défendre le Château d'eau auprès de la statue du cavalier qui commande tout. La statue équestre applique bêtement les lois en tentant de justifier

par ces textes officiels que le château d'eau n'est pas un vrai bâtiment. Plus tard, les flammes contrecarreront son comportement en brûlant les feuilles de papiers de la statue.

La musique swing annonce la frénésie de la ville et son côté étouffant, le Château d'eau va trouver un court moment d'accalmie lorsqu'il bascule vers le parc. À ce moment-là, il se retrouve seul, et peut pleurer tranquillement. Ces larmes feront même apparaître des fleurs : Théo est entouré par toute la faune et la flore qui le voit tel qu'il est.



LA RÉVÉLATION DE THÉO

Le chien par son aboiement annonce le danger du feu dans la ville. Une nouvelle mélodie jazzy et rythmée accompagne cette urgence d'agir. Paniqués, les bâtiments s'agitent autour du château d'eau et attendent qu'il fasse quelque chose. Contrairement à la campagne où Théo semble immense, il paraît tout petit par rapport aux autres bâtiments, ce qui inverse sa position.

Alors que quelques temps auparavant, les bâtiments se moquaient de Théo, maintenant ils accourent tous pour lui demander de l'aide.

Confronté aux flammes, c'est la première fois qu'on entend la voix du château, qui se met à parler avec les flammèches. Ils s'approprient mutuellement par le jeu. Grâce à ce nouveau pouvoir d'amadouer les flammes, la ville prend

directement un nouveau visage, passant du jour à la nuit, un changement d'atmosphère s'opère avec l'apparition de nouvelles couleurs où la capitale s'illumine et se pare de bleu. La mélodie s'accélère et devient enjouée, Théo est confiant et

se renomme « Je suis Théo le château de feu », sa réserve d'eau est maintenant remplie de flammes. Il finit par se positionner sur une colline entre la ville et la campagne, il a trouvé sa place.



L'UNIVERS GRAPHIQUE

Dans ce court-métrage, Jaimeen Desai propose un univers graphique bien particulier en jouant sur les couleurs primaires - jaune, rouge et bleu - et la géométrie des bâtiments. Chaque bâtiment, ou du moins type architectural, a une couleur, une

forme particulière. On peut d'ailleurs reconnaître des bâtiments typiques et célèbres d'architecture.

L'utilisation des couleurs primaires permet de distinguer le passage de la campagne à la ville et du jour à la nuit.



LES PISTES PÉDAGOGIQUES

Explique la différence entre la ville et la campagne en vous basant sur le film ?

À quoi sert un château d'eau ? Où trouve-t-on généralement un château d'eau ?

Un château d'eau est une construction destinée à entreposer l'eau, elle est placée en général sur un sommet géographique pour permettre de la distribuer sous pression.

Regardez dans le monde les différentes architectures de château d'eau, ils n'ont pas tous la même forme que celle de Théo.

Arrive-tu à nommer les différents bâtiments, monuments ?

Beaucoup de ces bâtiments existent réellement et sont des monuments célèbres de Paris : la Pyramide du Louvre, la Banque de France, la cathédrale Notre-Dame-de-Paris, le Sacré-Coeur, le quartier de la Défense ou encore des maisons à colombage de la rue François Miron.

Quels sont les différents états des bâtiments ? Les bâtiments éprouvent de la lassitude, de la mesquinerie, ou encore sont méchant.

LA CUISINE

Le quotidien de Franzy tourne exclusivement autour de la cuisine de sa soupe. Une action routinière qui démarre dès le début de la journée avec le réveil qu'elle éteint, suivi de la répétition des mouvements, le découpage des légumes, le remuement de la marmite, l'ajout de l'ingrédient mystère... Le rythme en cuisine est accompagné par de la musique funky et jazzy, une musique au tempérament joyeux et festif qui ajoute au plaisir de Franzy de cuisiner.

L'ingrédient secret se trouve dans un coffre fort

forgeant toute une préciosité à cet élément, tel un trésor. Lorsque Franzy n'a plus d'ingrédient magique c'est l'effroi, c'est à ce moment-là que l'histoire prend une toute autre tournure puisqu'elle doit se rendre sur une autre planète. On remarque rapidement qu'il n'y a plus grand chose à manger sur cette planète, où ses drôles d'habitants se battent pour une unique goutte d'eau. Franzy y trouve rapidement le fruit magique qui bat comme un cœur renforçant, encore une fois, son côté précieux.



DE SEULE À PLUSIEURS

Franzy est un personnage solitaire : elle vit seule et est l'unique habitante de sa planète. De prime abord son côté solitaire nous amuse puisqu'elle sait en jouer : confectionnant méticuleusement sa recette magique et renouvelant son quotidien avec ses changements de tenue et troquant sa toque de cheffe pour la place d'invitée. Ainsi chaque repas est un numéro auquel elle rend honneur. Sa recette unique avec cet ingrédient magique, élément clé de cette histoire rend son personnage pluriel, elle se transforme en différents personnages pour égayer son quotidien et accompagner de milles ambiances son repas.

D'une robe de soirée, à une tenue de rappeur en passant par le costume 3 pièces avec moustache, en clown : on abolit les genres.

Néanmoins, nous remarquons le changement de situation lorsqu'elle ramène, malgré elle, un habitant de l'autre planète. En le nourrissant de sa fameuse soupe, elle modifie l'humeur de ce dernier, signifiée par sa transformation de grise à rose, de triste et affamé à joyeux et repu. Franzy se découvre ainsi une nouvelle compétence : de pouvoir faire le bonheur autour d'elle. Elle comprend ainsi que le repas est bien meilleur partagé.



LA MAGIE DE LA RECETTE

C'est grâce à sa cuisine et sa recette magique que Franzy va rassembler de nouveaux personnages, venus d'une autre planète. Ces créatures grises trouvent enfin un lieu où se régaler et Franzy se retrouve cheffe de son propre restaurant.

La cuisine a aussi le pouvoir de transformer les êtres : les personnages gris se parent de rose et de

petites ailes, tels des chérubins. Ces derniers font d'ailleurs référence au Dieu amour ou Cupidon, les personnages reprenant ses attributs, les ailes d'ange, les fesses toutes rondes, la douceur avec leur aspect duveteux et rose, ainsi que les cœurs qu'ils forment avec leurs trompes.



UN UNIVERS ATYPIQUE

Ana Chubinidze nous transporte dans un univers atypique, monté de toutes pièces. On peut d'ailleurs retrouver le making of sur le site de Folimage. Un univers en relief, fait de plusieurs matières ce qui confère au film à la fois de la magie, de la gaieté et de la douceur et aussi un

peu de folie.

Le film a été co-produit par un studio géorgien, dont la réalisatrice est co-fondatrice. Elle utilise alors l'alphabet géorgien qui nous font voyager dans le monde qu'elle crée.



LES PISTES PÉDAGOGIQUES

La semaine du goût du 10 au 16 octobre

Renseignez-vous sur les légumes, certains sont particuliers et ont des saveurs peu habituelles : cuisinez une soupe et apportez-y un ingrédient mystère dont seuls vous aurez le secret

La réalisatrice est originaire de Géorgie : regardez sur la carte où se situe ce pays ? A-t-il des particularités ? Connaissez-vous déjà cet alphabet ?

Imaginez une soupe imaginaire lors d'un atelier en stop motion qui réunit toutes sortes d'éléments pour créer un mélange magique.

CONTACT JEUNE PUBLIC ET SCOLAIRES

HÉLÈNE HOËL hhoel@fif-85.com
MIREILLE LE RUYET mleruyet@fif-85.com
ALICE DILE scolaire@fif-85.com

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

Conception du dossier pédagogique :
Mireille Le Ruyet, Alice Dilé