

Dossier

d'accompagnement

le festival **film**
européen du
d'éducation

présente



Sélection de films d'animation

Volume 2

Lutter contre
toutes les
discriminations



Un dossier proposé par

CENEA
L'ELAN FORMATION

Sélection de films d'animation

Dossier d'accompagnement



Sommaire

Les 5 films

- Nouvelles espèces (Novy Druh)
- One, two, tree
- Tulkou
- Wind
- Flocon de neige (Snejinka)

page 3

page 6

page 9

page 14

page 19

Présentation pour chaque film

- Fiche technique et générique du film
- Synopsis
- Prix en festivals
- Présentation du / de la / des réalisateurs
- Entretien avec le/ la/ les réalisateurs
- Analyse du film
- Pistes de réflexion
- Pistes d'animation
- Pour aller plus loin

Le spectateur et le cinéma

- L'accompagnement du spectateur
- Regarder un film

page 21

À propos de cinéma

- Le cinéma documentaire
- Le cinéma de fiction
- Le cinéma d'animation
- Le festival de cinéma

page 25

Quelques notions fondamentales sur l'image cinématographique

- Lecture de l'image
- Ressources

page 35

Dossier réalisé par Jeanne Frommer et Céline Coturel

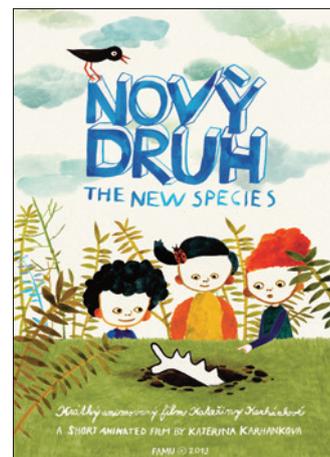
Les 5 films

Nouvelles espèces (Novy Druh)

Fiche technique

Film animé de Katerina Karhankova
République Tchèque - 2013 - 7 min

Distribution : FAMU / Vera Hoffmannova
Adresse : Smetanovo nábřeží 2, 116 65 Prague, République Tchèque
Téléphone : +420 234 244 311
Courriel : famu.international@famu.cz
Site web : www.famu.cz



Générique

Scénario : Katerina Karhankova
Image : Katerina Karhankova
Son : Jiri Grf
Musique : Ivan Dolezalek
Montage : Blanka Klimova

Synopsis

Trois enfants découvrent un os mystérieux. Ils vont alors tenter de trouver à quelle créature mystérieuse celui-ci a pu appartenir.

Prix en festivals

Prix du meilleur film étudiant - Festival Balkanima, Belgrade, Serbie

La réalisatrice

Katerina Karhankova a étudié l'animation à la FAMU (l'école supérieure de cinéma de Prague). *Nouvelles espèces* est son premier film.



Entretien avec la réalisatrice dans le cadre de son semestre en Erasmus à l'école d'art et de design (KHiB) de Bergen en Norvège

Katerina Karhankova (23 ans) avait tellement d'images en tête, qu'elle devait trouver un moyen de les transposer à l'écran. Durant son stage à l'Académie des Arts de Bergen, elle espère mettre en œuvre ses idées sur l'animation et la projection. Ses études à la FAMU à Prague pendant deux ans, lui ont permis d'explorer ses idées sur la réalisation de films et la communication visuelle dans un contexte différent.

Au-delà des festivals

« Je devenais insatisfaite de ce qui semble être le plus souvent la destinée des films d'études, ils sont montrés dans les festivals et ça s'arrête là. Ils n'atteignent pas beaucoup de monde et la plupart n'essaient jamais vraiment d'être diffusés au public ». Katerina voit un énorme potentiel dans les images en mouvement et avait hâte d'accomplir son projet ambitieux d'animation appliquée.

L'hôpital magique

« Il est important pour moi d'être en relation avec le public, et que mon travail puisse être utile aux gens. Il y a un an, j'ai commencé à développer une idée que j'avais, celle d'utiliser l'espace et la lumière pour changer la perception qu'ont les patients de leur chambre d'hôpital. En bref, mon but est de rendre les cham-





bres d'hôpital magiques, spécialement pour les enfants. Je veux créer une histoire dans la chambre en projetant des images en mouvement sur ces murs blancs et déprimants qui entourent les enfants ». Les contraintes techniques pour un projet comme celui-ci sont simples, il faut juste un projecteur. Cependant, la technique utilisée, que l'on appelle *mapping video* (ou fresque lumineuse), n'était pas enseignée par son ancienne école. Elle a l'occasion de partir à l'étranger pour un semestre et Katerina commence à chercher une école qui pourrait lui offrir l'enseignement nécessaire pour lui permettre de mener à bien son projet. [...]

Espace, projection et premières impressions

Elle entend parler de cette école pour la première fois par Duncan Higgins en visite à Prague pour présenter son exposition et enseignant à la KhiB à temps partiel. Il dit à Katerina qu'il y aurait peut-être des possibilités pour elle là-bas. « J'ai parlé à mon coordinateur à la FAMU et envoyé mon portfolio au KhiB avec mon dossier de candidature Erasmus. Je suis très reconnaissante d'avoir été acceptée » sourit Katerina. Elle suit actuellement le programme de communication visuelle du KhiB, dans lequel les étudiants se forment dans tous les domaines de la conception graphique. Dans ce parcours, Katerina a choisi principalement des cours en rapport avec la projection et l'espace. [...]

La lumière des souterrains

L'endroit préféré de Katerina en ville est sous terre. Situé entre les stations de tramway « Florida » et « Danmarksplads », il inspire Katerina pour son prochain projet de projection à la KhiB. « Je suis fascinée par les conditions lumineuses ici. Elles ont beaucoup de potentiel pour le projet que je mets en place en ce moment à la KhiB ».

Analyse du film

Le récit se construit autour de la découverte d'un os par trois enfants. Ceux-ci imaginent à qui peut bien appartenir cet os, laissant libre cours à leur imagination, d'abord individuelle – ils imaginent chacun un animal – puis collective – ils associent leurs animaux pour n'en faire qu'un. L'animation est simple mais le trait est différent entre les personnages et les décors et les animaux imaginés. Alors que les premiers sont dessinés à l'aquarelle et montrent une maîtrise du dessin, les animaux sont dessinés de manière enfantine, et semblent l'être avec un feutre, comme des productions d'enfants en classe. Les couleurs acidulées associées aux rires des enfants et aux gromelos de la bande-son donnent au film une atmosphère joyeuse et onirique à la fois, très adaptée au récit.

Le film propose aussi des oppositions, les enfants et les adultes et par extension la nature et la ville. Les enfants trouvent l'os dans la nature et imaginent immédiatement des animaux, de la même manière quand ils sortent de l'école, ils en imaginent un nouveau. L'extérieur semble être un lieu propice à l'imagination. En revanche, dès qu'ils arrivent à l'école, la maîtresse les réprimande et les installe à leur place ou lorsqu'ils rentrent chez eux, leur maman les gronde et leur demande de ranger et nettoyer. Ni l'une ni l'autre ne s'intéressent à leur découverte et interagissent avec eux à l'intérieur créant donc une opposition entre l'imagination enfantine qui fleurit à l'extérieur et dans la nature et le sérieux des adultes dans leur vie enfermée.

Une dernière chose intéressante à noter est la façon dont la réalisatrice traite l'absence de parole. Par exemple, pour montrer que les enfants sont en retard, un triangle hachuré apparaît sur l'horloge et clignote, ou l'on voit leur chambre en bazar et leur mère en colère et on comprend qu'ils doivent ranger. Les enfants peuvent ainsi comprendre comment le langage cinématographique fonctionne en leur expliquant l'importance du montage ou des effets visuels.

Pistes de réflexion

- La fossilisation
- L'évolution des espèces
- L'imaginaire face à l'argument scientifique
- Rêver est-ce découvrir aussi ?



Pistes d'animation

Questions autour du film

- Que peut-on inventer à partir d'un os ?
- Seul, à plusieurs ?
- À quels jeux joue-t-on dans la cour, la rue, le jardin public ou la campagne en INVENTANT ?
- Peut-on être un grand chercheur sans avoir beaucoup d'imagination ?
- Faire des hypothèses c'est imaginer : vrai ou faux ?
- Tester des hypothèses même farfelues est-ce farfelu ?



Avant : demander aux enfants d'imaginer un animal en partant de l'os individuellement ou en groupe.

Après : demander d'inventer chacun un animal, en prédisposant une zone tête, corps, queue et les découper et mélanger pour obtenir des créatures extraordinaires.

Bien après : jouer seul, jouer à plusieurs / rêver et inventer l'histoire...

Pour aller plus loin

Sur les animaux imaginaires

Mon voisin Totoro de Hayao Miyazaki (1988)

Le Gruffalo de Max Lang et Jakob Schuh (2011)

Os et archéologie

L'impossible M. Bébé de Howard Hawks (1938)

Jurassic Park de Steven Spielberg (1993)



One, two, tree

Fiche technique

Yulia Aronova
animation
7 min, France, Suisse, 2015

Générique

Direction artistique : Yulia Aronova
Son : Pierre Sauze
Musique : Lev Splener
Montage : Pauline Coudurier, Hervé Guichard
Production : Folimage studio
En co-production avec : Nadasy Films, Canal + Family
Aide du CNC et de la Région Rhône Alpes
Dans le cadre de la Résidence Artist-in-residence Program



Synopsis

Un beau jour, un arbre saute dans des bottes et part en balade. Bousculant les habitudes, il invite tous ceux qu'il rencontre à le suivre.

Prix en festivals

Mention Honorable (catégorie films pour la famille), San Francisco International Film Festival, USA 2015
Trophée d'argent Prix de la musique de film à Lev Splener.

La réalisatrice Yulia Aronova

Yulia Aronova a été formée à la réalisation de films d'animation à Moscou au Gerasimov Institute of Cinematography. Elle y a également suivi une formation à l'écriture de scénario. Elle réalise des films dans des techniques d'animation traditionnelle ou en stop motion. Graphiste, animatrice, illustratrice, ses compétences multiples lui permettent de garder un style très personnel et facilement repérable. Elle collabore régulièrement à l'écriture de scénarios pour des films d'animation.

Filmographie

2015 *One, two, tree*
2013 *Ma maman est un avion*
2008 *Camilla*

Entretien avec la réalisatrice

Propos recueillis auprès de Yulia Aronova pour le dossier d'accompagnement.

Comment est né le projet de *One, two, tree* ?

Cette histoire m'est venue d'un événement réel. À la campagne où j'ai habité, l'orage était terrible. Un lendemain de tempête, je remarquai qu'un pommier avait disparu. Je dois dire que cet arbre avait une forme très bizarre, un peu comme le personnage du coureur sur une jambe. Je me suis dit que le pommier avait dû s'enfuir pendant l'orage alors j'ai imaginé où il avait bien pu aller. Le pommier commençait son voyage, et moi... je me suis mise à écrire cette histoire.

Comment définiriez-vous le principe du film ? Invitation, promenade (avec le promeneur et les promenes), farandole ?

C'est une promenade, un cycle, avec une raison inattendue pour commencer un voyage : les personnages ne suivent pas l'arbre, ils suivent leurs affaires, leur linge, leur chapeau, leur vélo. Personne ne voit l'arbre... La marche de l'arbre provoque les autres personnages et les mêle dans une danse et dans son aventure.



Pourquoi avoir choisi un arbre comme figure principale du film ?

J'ai choisi l'arbre comme personnage principal du film car il faut s'imaginer que la situation n'est pas habituelle pour lui. Je recherche toujours le paradoxe dans une histoire. Il faut trouver quelque chose qui va étonner. La vache qui balade le fermier par exemple ou le facteur qui court derrière son vélo, ce n'est pas banal et c'est amusant.



Comment se construit le récit en terme de scénario pour un court-métrage d'animation ?

Il n'y a pas de règles spécifiques. Chaque auteur a sa propre méthode. La mienne est de dessiner un storyboard en même temps que j'écris le scénario. Grâce à l'image, le scénario devient un puzzle qui se compose de beaucoup de détails, de personnages, de situations comiques, de blagues, etc. Et ça devient un jeu d'écrire.

Quelles techniques avez-vous employé ?

J'ai travaillé avec le logiciel TV paint pour ce projet, mais avant j'ai essayé le volume, le papier de coupe et j'ai mélangé de l'animation avec des acteurs.

Comment s'est faite la rencontre avec Folimage studio votre producteur ?

Chaque année, Folimage lance un concours d'« Artiste en Résidence ». J'ai proposé mon projet, il a plu, et j'ai gagné le concours. Je suis arrivée chez Folimage pour la réalisation de mon film.



Pourriez-vous nous parler du cadre « artiste en résidence » ?

Ça dépend du projet, des techniques employées et de sa durée. Pour mon cas cela a duré 9 mois. J'ai travaillé avec Corinne Destombes, la productrice court-métrage de Folimage, qui mène les films d'« Artiste en Résidence ».

Pourriez-vous nous indiquer vos sources d'inspiration (artistiques ou autres) ?

Mon inspiration principale pour le film de *One, two, tree* a été le réalisateur russe Fiodor Khitrouk. Dans l'un de ses films les plus connus en Russie, *Les vacances de Bonifacy*, j'ai trouvé plusieurs éléments qui convenaient pour mon film, j'ai alors cherché le style et l'aspect graphique dans des BD, des sites d'illustrateurs, des livres. Et bien-sûr j'ai beaucoup dessiné.

Et pour finir, pourriez-vous nous parler de vos projets futurs ?

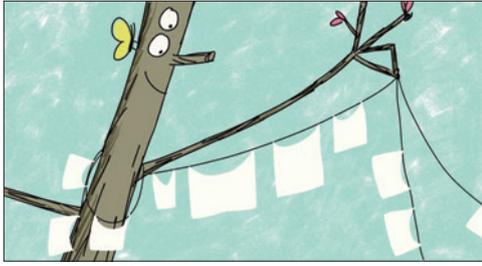
En ce moment je suis à la recherche d'idées. Bientôt je commencerai un nouveau film.

Analyse du film

One, two, tree est une invitation à la promenade, une promenade menée avec entrain par un arbre curieux du monde qu'il ne connaît pas. À la façon d'un chat botté végétal, mais avec plus d'innocence que d'espièglerie, il sort ses racines de terre et les plante dans les bottes rouges d'un randonneur assoupi. Il se met en route et commence par sortir de la forêt. Il traverse la campagne puis s'immobilise à la rencontre d'autres êtres vivants. Un fermier attache sa vache qui ne cesse de brouter, et celle-ci se retrouve à galoper joyeusement derrière l'arbre botté qui reprend sa marche. Le fermier court derrière la vache qui court derrière l'arbre. Ça fait trois.

Ils arrivent à la ville, les tons sont gris et les enseignes intrigantes. L'arbre plonge la tête chez un coiffeur et en ressort avec une permanente rose. Les chapeaux de travailleurs plongés dans leur journal s'envolent d'un coup de vent et se plantent dans les branches de l'arbre. Des oiseaux y pondent aussitôt des œufs. Un chat trouve refuge sur les branches de l'arbre pour fuir un chien mécontent. Des danseuses de flamenco et un guitariste suivent le groupe, par sa force attractive. Puis c'est une lavandière qui n'a plus assez de place pour étendre son linge qui se prête malgré elle à cette course effrénée. Un facteur appuie son vélo contre l'arbre qui se retrouve à rouler à toute allure avec. Ça fait... au moins treize.





On assiste ainsi à une sorte de farandole mélangeant les genres, due à une course poursuite ensorcelante et improvisée. La réalisatrice s'amuse à exercer un glissement des fonctions généralement attribuées à un arbre (il sert d'appui, de structure fixe pour accrocher une corde, un fil, il sert de perchoir, de refuge...) vers des fonctions détournées, farfelues et inventives. Ainsi, le linge suspendu au fil devient un collier autour du cou, les chapeaux des hommes d'affaire deviennent des nids pour oiseaux, les cordes à linge des balançoires pour enfants...

Soudain, l'arbre devient radeau lorsque tout le monde tombe à l'eau. Tout à coup, c'est moins rigolo et chacun reprend son chemin, ou plutôt son rôle : l'agriculteur récupère sa vache pour la traire, les hommes d'affaire leur chapeau et la lecture de leur journal même s'il est détrempe, la ménagère son linge, le facteur son vélo, et les enfants se remettent à pleurer, privés de leur jouet. Tout revient à sa place, même les bottes près du dormeur. Mais l'arbre, lui, est repu, transporté par tout ce qu'il a vu.

Ce film nous dit tout ceci : apprendre à s'amuser de l'inhabituel, développer son imaginaire, observer les phénomènes différents à ceux de la vie réelle, et comprendre ce qu'ils nous racontent de la nôtre...

Pistes de réflexion

- Autour de l'animation filmique
- De la découverte du monde : voyage, promenade, découverte, entreprendre, première expérience initiatique
- Le conte : référence au chat botté, aux bottes de sept lieux qui dégagent un pouvoir magique à celui qui les revête
- Le principe de la farandole, « tu me suis je te suis », du promeneur et du promené...
- De la forêt, des animaux
- Des clichés détournés : le détournement, sous quels aspects peut-il être décliné ?
- Autour du scénario : organiser l'histoire sur la ligne du temps : exposition, élément déclencheur, péripétie, fin (chute ?)
- Autour de l'atmosphère générale du film : couleurs, musique, bruitage car surtout : tout est sans paroles

Pistes d'animation

Avant en classe

- Travailler autour de l'animation, des différentes techniques et celle utilisée pour *One, two, tree*.
- L'imaginaire, l'écriture autour de la rêverie, du fantastique (des végétaux doués de pensées).
- Leur proposer d'imaginer sur le même thème, des personnages qui au fur et à mesure sont pris à suivre un personnage : engrenage irrésistible.

Dans la salle de cinéma

- Accrocher les dessins, voir ce qu'il en ressort (animaux, humains, un monde qui cohabite... dans la savane, la mer, la forêt).

En animation après le film

- Travailler sur la compréhension du film à travers le parcours de l'arbre magique. Présenter 4 images des étapes clés du film avec une gommette colorée sous chaque image (le bonhomme qui s'endort ; l'arbre qui chausse les bottes...). Distribuer à chacun les différents papiers de couleurs. Et les remettre dans l'ordre. Appeler la couleur « verte, jaune, bleue... ». Ceux qui veulent donner leur avis sur le film peuvent le faire en s'exprimant sur la partie du film correspondant.

Pour aller plus loin

Sur l'imaginaire et le principe de la « farandole » (des personnages qui se rencontrent, se suivent et se suivent) : *Le Magicien d'Oz (The Wizard of Oz)*, Victor Fleming

Sur l'animation Jeune Public : *La Véritable histoire du chat botté*, de Jérôme Deschamps, Pascal Hérold et Macha Makeïeff

Littérature : *Les Contes du chat perché*, série de contes avec des animaux, Marcel Aymé (1934-1946)



Tulkou

Fiche technique

Sami Guellaï et Mohamed Fadera
Animation
11 min, France, 2013

Générique

Montage : Thomas Belair
Son : Fasmusik
Musique : Thierry Bertomeu



Synopsis

Papou, un vieux pêcheur des îles, attrape dans ses filets un « Tulkou », une étrange créature marine, et la ramène chez lui, heureux d'avoir enfin un compagnon. Mais il réalise que la créature dépérit et la ramène dans son environnement naturel, préférant être seul que la voir mourir.

Prix en festivals

Étoile d'or, Cinéma dans les étoiles, St-Laurent le Minier (France), 2013
Prix de la Création « Images virtuelles », Festival du film court de Villeurbanne (France), 2013
Mention spéciale, Animfest, Athènes (Grèce), 2014

Les réalisateurs

Sami Guellaï

Attiré par le medium du dessin et de l'onirique, Sami Guellaï rêve d'intégrer les studios Ghibli. Après un Bac Littéraire option Japonais (2007) il étudie l'animation à l'École des Métiers du Cinéma d'animation (EMCA) à Angoulême (2008-2011). L'école le sensibilise aux différentes branches de l'animation, et à travers des stages, il découvre le film documentaire à Stockholm et le film de commande à Buenos Aires. Durant ses études, il développe avec Mohamed Fadera le projet du court métrage *Tulkou*, dont la production sera prise en main ensuite, dans un cadre professionnel, par Les Films du Poisson Rouge.

Mohamed Fadera

Grand passionné de dessin, Mohamed Fadera aborde la sérigraphie et la communication graphique, avant de s'orienter vers l'animation. À l'EMCA, il étudie le cinéma d'animation et élargit sa vision d'artiste, confirmant son envie de réaliser des films. D'origine sénégalaise, il a rapidement envie de mettre en mouvement les couleurs et les ambiances liées à son héritage culturel. Ce désir est au cœur de son travail... Son expérience de coréalisation du court métrage *Tulkou* avec Sami Guellaï, le conforte dans son désir de raconter des histoires.



Entretien avec les réalisateurs

Propos recueillis auprès des réalisateurs pour le dossier d'accompagnement.

Comment est né le projet de Tulkou ?

Tulkou est né d'un croquis de Mohamed que nous avons cherché à porter à la vie.

Guidés par nos rêves et nos intuitions respectives, il s'en est suivi un travail de mise en structure. Ce croquis a éveillé une discussion et plus tard un scénario.

Nous avons aussi été très encouragés par un de nos intervenants à l'école des Métiers du Cinéma d'animation, Bernard Palacios, personnalité clef dans cette aventure, qui est l'invocateur du titre « Tulkou »!

Pourquoi avoir choisi un être d'eau comme figure principale et fragile du film ?

Sur le coup, ce fut inconscient, nous avons été atteint par cette figure et non l'inverse, nous ne sommes pas allés rechercher et inventer cette figure. Elle était là, sur un croquis de Mohamed, et il nous semblait déjà la connaître.

Nous avons donc cherché à lui donner vie.

Ça n'a rien de mystique mais pour être tout à fait honnête, nous n'avons pas eu à user de notre imaginaire pour trouver la figure de Tulkou. Pour le scénario, c'est une autre histoire évidemment, mais cette figure d'eau est apparue comme une évidence pour le projet.

Est-ce un enjeu habituel pour vous, de mettre en avant des sujets qui abordent la défense de la nature, de l'écho-système, de la différence entre les êtres ?

Avec le temps, nous nous rendons compte de l'importance de bien des choses.

Sur notre culture, notre histoire, nos origines, proches et lointaines.

Ainsi, quoi de plus primordiale que notre terre ?

Tous ces sujets évoluent avec notre conscience et quand nous regardons *Tulkou* trois ans après sa création, nous le voyons différemment. À la fin de sa production – il y a donc trois ans – nous n'en aurions certainement pas parlé ainsi.

Nous avons tous les deux des centres d'intérêts, conscients ou inconscients, très proches des éléments évoqués dans votre question.

Et nos projets futurs s'en ressentent.

Comment s'est construit le récit en terme de scénario ? En tant que court-métrage d'animation ?

Pour la construction du film, nous nous sommes dans un premier temps axés sur les moments de vie qui pouvaient rythmer cette rencontre, en gardant pour seule « contrainte » que nous voulions un **film muet**. Nous nous sommes laissés portés par notre imaginaire et l'émulation créée par nos énergies complémentaires.

De la simple envie graphique au pourquoi de cette rencontre avec la créature, nous avons travaillé comme des brodeurs autour d'un noyau vivace.

En commençant l'écriture nous avons un point A, la pêche, mais nous n'avions aucune idée de la fin. C'est assez naturellement que le film a prit la forme d'un conte. L'idée d'un **conte** guidé mais ouvert à la vision de chacun nous plaisait.

Nous avons pris le parti de laisser une place importante à la vision et à l'interprétation de chaque spectateur.

Quelles techniques d'animation avez-vous utilisées ?

En écrivant *Tulkou*, nous avons fait un test graphique, le « Mo'Sam Expérience ». Il permet d'établir quels peuvent être nos rôles dans la phase de production, comment nous départager intelligemment les tâches et avoir une idée du temps de travail.

Nous savions dès lors que nous allions mixer en 2 dimensions et en 3D en tentant d'imiter le stop motion. Notre technique de travail a beaucoup évoluée pour *Tulkou* mais la base était déjà créée avec le « Mo'Sam Expérience ».

Tulkou est donc un mélange de 2D/3D avec une 3D qui imite la maquette, faute de moyens financiers.

Papou, le pêcheur du film, est animé en 2D traditionnelle puis évolue ensuite sur une plaque de carton dans un univers 3D.

Pour certains plans, nous pouvons dire que c'était un véritable challenge de faire interagir un personnage plat en 2D avec un monde en volume 3D.

Cette technique a pris un poids narratif avec l'établissement de l'histoire : comment faire interagir ces deux mondes, ces deux êtres et ces deux styles.



Pourquoi avoir laissé visible le support cartonné du contour des personnages ? Cela crée une différence, un élément plus « sec » face à la créature d'eau qui est représentée tout en volume.

Tout est dit dans votre question, l'inter-échange entre ces deux mondes radicalement opposés qui semble impossible et vain. Mais est-ce bien impossible ou non au bout du compte ? La question reste ouverte. Cette opposition sert notre propos et aborde la question de la différence, en effet.

Comment définiriez-vous le lien éducatif de *Tulkou* avec le Festival européen du Film d'Éducation ?

Le lien est celui de deux projets (un film, un festival), qui souhaitent possibles les vocations, humaines d'une part.

Et en toute humilité, vu que vous nous avez contacté, peut être celui d'éclairer, d'éduquer vers une direction qui nous semble la bonne, celle du cœur ?

Comment s'est faite la rencontre avec *Les films du poisson rouge*, votre producteur ?

Lors de la phase de pré-production à l'Animatic, le film faisait 12 minutes. Il nous restait trois mois pour le réaliser dans un cadre scolaire. Bernard Palacios, avec ses conseils avisés, nous a poussés à garder le film tel quel, à ne pas le réduire – ce qui lui aurait fait perdre tout son intérêt – et à chercher un producteur. Cinq semaines après, c'était chose faite. Lors de notre examen de fin d'étude, une membre du jury, Catherine Esteves, [ndrl. productrice aux « Films du poisson rouge »] nous a parlé de son intérêt pour le film. Deux mois plus tard, nous entrions en production avec elle aux « Films du poisson rouge ». Merci encore Catherine, qui est une femme courageuse et investie dans les projets qu'elle porte, moralement comme financièrement. Nous t'aimons.

Comment s'est faite votre rencontre à vous, artistiquement parlant ? Est-ce votre première collaboration ensemble ?

Nous nous sommes rencontrés à l'EMCA à Angoulême [ndrl. l'École des Métiers du Cinéma d'animation (EMCA) entre 2008-2011], nous étions dans la même promo. Nous avions des idées de projets ensemble avant *Tulkou* mais *Tulkou* est le premier projet à aboutir ! Mais pas le dernier.

Pour finir, pourriez-vous nous parler de vos projets futurs ?

Nous avons plusieurs projets en développement, surtout deux.

Ensemble nous l'espérons, mais pour le moment, nous les développons chacun de notre côté, car nous ne vivons plus dans le même pays. Nous essayons l'un et l'autre de nous convaincre de faire untel ou tel projet en premier ! Même si nous parlons en permanence de leurs évolutions et que nous nous concertons régulièrement.

Nous allons parler en énigme :

- Sénégal des empires.
- Montagne.
- Course à pied et magie...

Analyse du film

Un homme dynamique, l'air sympathique mais plus tout jeune, sort sa barque en mer. Il porte une chemise légère, blanche, il doit faire chaud. Aujourd'hui s'annonce être un jour différent. Le filet de pêche est plus résistant que d'habitude, quelque chose au fond de l'eau, pris dans les mailles, résiste à sa remontée.

Papou, notre personnage, sort ébahi une masse ronde et hermétique gorgée d'eau. Il s'empresse de la porter chez lui, la libère ; elle se déploie. Il s'agit d'une créature qui se tient debout, comme lui, qui marche, qui a une tête et des bras. Heureux, le pêcheur l'adopte. Il partage avec elle son repas, l'emmène en ville. Mais la créature ne parle pas, ne se nourrit pas... On sent que quelque chose ne va pas.



Ce film est un hymne à la nature et à la fragilité de son environnement. À la façon d'un conte africain, on suit l'évolution des actions du personnage en accord avec ses pensées. D'abord emporté par son désir de changement, d'avoir un compagnon auquel s'occuper, il se retrouve rapidement confronté à la réalité : cette créature ne peut vivre et être en bonne santé que dans son milieu naturel. Il se sacrifie pour le bien-être de son nouvel ami : fin « morale », du moins à valeur.

Tulkou parle de l'authenticité des êtres. De leur nécessité vitale, de leur origine aussi, et parle de respect de chacun, malgré les différences. On est sur fond d'écologie là aussi : que se serait-il passé si le filet n'avait pas été celui de Papou ? Mais celui d'un chalutier, qui brasse tout sur son passage, et ne relâche les poissons et autres mammifères marins qu'une fois qu'il est trop tard, qu'ils sont en morceaux ou morts étouffés ? À l'échelle d'enfant, ce conte à suspense pose aussi la question de l'adoption animale. Il rappelle que le lieu d'accueil doit être à la hauteur de la capacité d'adaptation de la bête.

Ensuite, graphiquement et esthétiquement, on sent l'influence des origines des réalisateurs, prégnantes dans la composition artistique des images. Pourquoi laisser le matériau du carton visible sur le personnage de Papou et de tous les autres êtres humains du film ? Est-ce pour rappeler que l'on peut faire de l'animation, un dessin ou un jeu d'après n'importe quel support de récupération ? Que le carton est aussi connoté (recyclage, emballage, support, récupération...), qu'il peut enrichir l'image et apporter du sens (l'Afrique étant un pays « pauvre » mais riche d'inspiration, de couleurs et de formes) ?

Le film est plein d'espoir et traite notamment de la tolérance envers les plus faibles : un homme seul dont on ne connaît pas le passé, mais dont on constate l'âge avancé devient de protagoniste attachant d'une courte histoire. Pourquoi est-il seul ? Les personnes âgées aussi sont pleines de volonté et de vie, nous semble dire le film. À tout moment de la vie on a besoin d'autrui et de se confronter à de nouvelles expériences, à de nouvelles rencontres. L'apprentissage n'est jamais fini. La créature de l'eau en est un exemple. Faible dans le milieu des hommes, celle-ci devient essentielle dans le monde aquatique. Elle l'enseigne à Papou, et aura besoin de lui à deux reprises pour qu'il la libère. Mais quelle est l'utilité de cette créature dans le monde océanique ? Sa représentation ? Serait-elle le cœur de l'océan ? De la vie sous-marine ? On ne sait rien d'elle mais on peut tout s'inventer.

Pistes de réflexion

- Le métier de pêcheur au filet : son intérêt écologique (être à taille humaine), sa différence, sa fragilité aussi. Par exemple, un pêcheur peut décider de relâcher un animal qui n'avait rien à faire entre ses filets (telle que la créature de l'eau), un chalutier, non.
- Autour du scénario : organiser l'histoire sur la ligne de l'évolution : la prise de conscience du personnage que son ami va mal.
- Autour de l'atmosphère africaine du film : couleurs, environnement, musique.
- Autour du travail de la bande-sonore : aucune parole, pourquoi ? Qu'est-ce que cela procure ?
- Autour des figures humaines sur carton (matière visible mais effet 2D, le personnage n'en a pas l'air « plat » pour autant) face à la matière tout en volume et transparence du personnage marin.
- Autour de la nature et de sa nécessité à rester sauvage : l'intervention, la modification humaine sur elle (représenter par la créature marine pourrait-on penser), entraîne des dérèglements voire la mort.



- Quelles adoptions sont possibles, dans quelles conditions ? Être prêt à adopter : penser à la santé mentale des animaux et à la santé environnementale des végétaux.

Pistes d'animation

Avant en classe

- Travailler autour de l'animation, des différentes techniques utilisées pour Tulkou et la différence qu'il y a avec un film d'animation à grand budget.
- La métaphore, l'écriture visuelle pour représenter l'état de santé de l'océan, l'intervention négative, si elle est abusive, de l'homme.
- Proposer de dessiner une île sauvage et d'inventer les animaux sauvages qui pourraient l'occuper. Leur attribuer des pouvoirs magiques bénéfiques et respectueux pour la terre.

Dans la salle de cinéma

- Accrocher les dessins, voir ce qu'il en ressort : animaux, esprits, créatures, un monde qui cohabite en équilibre... Proposer de donner des explications, d'échanger des avis.

En animation après le film

- Travailler sur la compréhension du film à travers la prise de conscience de Papou le pêcheur. Quand se rend-il compte que quelque chose ne va pas ? Quand comprend-il qu'il doit remettre à l'eau la créature ?
- Distribuer à chacun trois papiers de couleur différente. La couleur rouge signifie « je n'ai pas aimé ». Demander à ceux qui n'ont pas aimé de lever le carton rouge. Ceux qui le veulent peuvent dire pourquoi. De même avec orange « j'ai aimé un peu », et vert « j'ai aimé ». Ceux qui veulent donner leur avis sur le film peuvent le faire, avec des « j'ai apprécié ceci, j'ai apprécié cela » mélangés. Les couleurs servent à leur donner des pistes de réflexions.

Pour aller plus loin

- Autour de l'inspiration du conte africain : *Kirikou et la sorcière*, *Princes et princesses*, *Les Contes de la nuit* de Michel Ocelot
- L'amitié entre une créature imaginaire et un être humain : *Le Garçon et la bête (The Boy and the beast)* de Mamoru Hosoda
- Sur le fantastique d'animation ayant pour cœur la nature ou la mer : *Nausicaä de la vallée du vent* ; *Ponyo sur la falaise* d'Hayao Miyazaki



Fiche technique

Film animé de Robert Loebel
Allemagne - 2013 - 4 min

Production : Hochschule für Angewandte Wissenschaften
(HAW) Hamburg / Robert Loebel
Adresse : Berliner Tor 5, 20099 Hamburg, Allemagne
Téléphone : +49 (0) 163/9106901
Courriel : mail@robertloebel.com
Site web : www.haw-hamburg.de



Générique

Scénario : Robert Loebel
Son : David Kamp
Montage : Robert Loebel

Synopsis

Il s'agit d'un court film d'animation à propos de la vie routinière des habitants d'un pays venteux.

Prix en festivals

Prix de la fondation Defa, Mention Spéciale en compétition officielle - Festival du Film de Dresde, Allemagne.
Mention spéciale, jeune animation - Festival international du film d'animation de Stuttgart, Allemagne.
Distinction spéciale - Festival international du dessin animé et de l'animation de Séoul, Corée du Sud.
Mention spéciale - Supertoons, Sibenik, Croatie.
Mention spéciale, catégorie film d'études - 9^e festival international du film animé, Varna, Bulgarie.
Prix spécial - Animax Skopje, Macédoine.
Mention spéciale - Expotoons, Chili.
Prix « Veliki Brcko » - PSSST! Festival du film muet, Zagreb, Croatie.
Prix du meilleur film d'animation, Film de l'année - Festival international du film étudiant de Cambridge, Grande - Bretagne.
Prix du meilleur court métrage étudiant - Anima, Bruxelles, Belgique.
Grand prix Europe, Prix du film d'études - Festival du Film d'Animation de Hollande.
Meilleur court métrage - Festival international du film d'environnement de Paris.
Grand prix international du jury - Festival Ciné-court animé de Roanne.

Le réalisateur

Robert Löbel est originaire d'Allemagne et a étudié l'illustration et la conception graphique à la HAW de Hamburg (Haute école pour les sciences appliquées). *Wind* est son film de fin d'études.

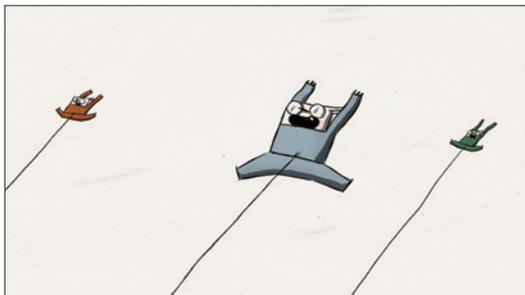
Entretien avec le réalisateur

« Détruire le système et s'adapter à la vie dans *Wind* de Robert Löbel » par MarBelle (6.01.2014)
(source : <http://www.directorsnotes.com/2014/01/06/robert-lobel-wind/>)

« Inspiré par les modes de vie ingénieux des personnes les plus pauvres du monde et leur capacité à s'adapter, à travailler et à élever des familles dans des environnements impossibles, le réalisateur Robert Löbel a conçu et créé *Wind*, un des récits animés les plus remarquables de 2013. Après avoir observé les habitants de ce magnifique et mystérieux film s'occuper de leurs affaires dans ce monde tumultueux, avec un sourire suggérant une résolution déterminée, nous invitons Robert à partager son processus de production avec nous. »

Wind est votre projet de fin d'études à l'école HAW de Hambourg, section design, où vous avez étudié l'illustration et la conception graphique. Comment vous êtes-vous intéressé à l'animation ?

Je pense que j'ai toujours voulu être un animateur. Je me souviens quand j'étais enfant, je regardais souvent des séries télévisées animées. Je suis né en RDA, où il y avait un institut de cinéma traditionnel, la Defa. Ils faisaient beaucoup de magnifiques films d'animation avec des marionnettes ou dessinés à la main. Je me souviens de la dernière chose que je pouvais regarder avant que mes parents ne me mettent au lit. C'était **Le Marchand de sable** (pas la version de Neil Gaiman mais celle pour enfants de RDA). Tous les jours j'étais tout excité de regarder ces épisodes. Après avoir regardé **Le Marchand de Sable**, les enfants ont de la "poudre de sommeil" dans les yeux et doivent s'endormir. Enfant, j'y croyais.



Un autre excellent souvenir a été la série hongroise **Les Fantastiques aventures d'Adolar**, que j'adore toujours autant aujourd'hui. Le dessin était super et complètement imaginaire. Plus tard, bien sûr, il y a eu les films de Disney et les séries classiques des années 1990. J'avais 8 ans quand j'ai vu **Aladdin** au cinéma et 10 ans pour **Le Roi Lion**. Tous ces films ont fait partie de mon éducation je pense. Après l'école, j'ai essayé de postuler pour un stage dans un studio où travaillait un ancien animateur de la Defa mais malheureusement je n'ai pas été pris. Mes dessins n'étaient pas assez bons. Alors j'ai pensé que je devais étudier quelque chose qui me permettrait d'améliorer mon travail. De nos jours, même après avoir appris le travail que représente l'animation, j'y suis heureusement accro.

J'ai vu des critiques comparer Wind à d'autres films de grand vent. Quelles ont été les sources réelles d'inspiration derrière le monde très riche de votre film ?

En 2011 j'ai rendu visite à ma copine à l'université. Elle étudiait l'architecture et j'ai assisté à un de ses cours. Il portait sur les camps informels et ce que l'architecture pouvait faire pour aider ces gens. Le professeur a montré des photos et raconté des histoires d'expériences personnelles. Il parlait de leur vie quotidienne et comment ils réussissent à survivre dans les endroits les plus improbables et les plus pauvres. Par exemple, il y avait une famille qui avait construit une maison dans la réserve centrale d'une autoroute, parce qu'ils savaient qu'un jour le gouvernement viendrait pour les déplacer. C'était leur seule option pour trouver un endroit légal où vivre. Il y a aussi les toits des maisons en Chine ou les maisons en cartons juste à côté des voies de chemins de fer, les maisons sur l'eau et ainsi de suite... C'était la première chose que j'avais en tête.

Après l'inspiration de ce premier thème, fin 2011 il y a eu le mouvement « Occupy Wall Street » et toutes ces critiques du système actuel. Dans notre appartement partagé à Berlin, nous avons de longues discussions autour du petit-déjeuner dominicale à propos de ce mouvement et de ses revendications. Au bout du compte, j'ai pensé que ce serait bien si je pouvais détruire le système pour mon projet de film de fin d'études. Ces deux idées m'ont trotté dans la tête un long moment - d'un côté la chute d'un système, de l'autre, les gens qui apprennent à vivre dans des environnements difficiles. Généralement je cherchais l'inspiration dans des films d'animation avec un conflit fort mais simple. Mes films préférés de tous les temps sont par exemple **Au bout du monde** de Konstantin Bronzit, **La Maison en Petits Cubes** de Kunia Kato, **The Village** de Mark Baker et une série télévisée française, **Les Shadoks**. Leur point commun est basé sur un conflit fort naturel dans lequel des personnages ont une vie quotidienne qui donne l'impression que ce conflit est normal. Ils ont appris à vivre avec, d'une certaine manière.

Donc pour moi, la question était : comment puis-je construire un système abstrait naturel que je pourrais interrompre pour un moment ? La première chose qui m'est venue à l'esprit était le vent. Le vent est naturel et le système visuel parfait. On ne peut pas le voir, pas le toucher mais c'est difficile de vivre avec. Une autre raison qui m'a fait choisir le vent était peut-être que j'ai étudié dans le nord de l'Allemagne près de la mer. Certains de mes amis s'étaient déjà adaptés au vent pour des sports nautiques par exemple.

En terme de design, je voulais garder les personnages aussi simples que possible. L'aspect dur et rude des personnages colle avec la vie dure qu'ils ont et cela a été facile à animer. C'était ma première grosse animation en 2D donc j'étais suffisamment effrayé par certaines scènes. Je me demandais combien de temps cela mettrait pour tout animer. Je n'avais qu'un temps limité, le délai de rendu était la partie la plus effrayante.

Pendant ma tournée en festivals, certains invités m'ont parlé du film *Wind along the coast* de Ivan Maximov. Je n'avais jamais entendu parler de ce film auparavant. J'ai beaucoup aimé mais j'ai pensé « Ok, quelqu'un a fait un film d'animation sur le vent avant moi, je ne peux pas faire quelque chose de totalement nouveau. » Mais dans le film de Maximov, il y a beaucoup de vent mais l'idée principale est différente, donc je n'ai pas renoncé. Après avoir mis *Wind* en ligne, 90 pour-cents des gens l'ont aimé, c'était génial. Mais bien-sûr il y a encore des gens pour dire qu'il s'agit d'une copie. J'ai entendu le nom de Maximov tellement de fois que je l'ai contacté pour lui expliquer ma situation. Nous avons parlé brièvement, c'était très sympa.

Comment avez-vous conçu les saynètes variées que nous voyons dans le film ? Y a-t-il d'autres personnages ou situations qui ont été supprimés ?

J'ai fait un carnet de croquis plein d'idées autour de la vie quotidienne et j'ai essayé de trouver des activités « venteuses » positives et profitables pour les gens. Le vent devrait être une bonne chose pour eux, l'audience ne devrait pas trop penser au mauvais côté de la situation. L'objectif principal était de capturer un échantillon de la population. Donc dans mes croquis j'avais des scènes avec plus d'enfants, par exemple des enfants qui jouaient sur toboggan dans la direction opposée donc ils remontaient le toboggan. Ou une femme enceinte qui donne naissance à un bébé qui s'envole dans le vent et atterrit sur un gros matelas. Une autre idée était un grand sweat qui, quand les personnages ouvrent les bras, marche comme une voile et ils peuvent voler les bras ouverts. J'avais aussi un monument du vent qui s'effondrait à la fin mais la blague tombait à plat selon moi.

Pourriez-vous nous guider à travers le processus de production de *Wind* ? Comment avez-vous travaillé avec Jochen Weidner pour terminer la production ?

Après le processus de conceptualisation et les propositions de croquis, j'ai commencé à créer les cadres stylistiques sur l'aspect du film. C'était mieux de ne pas utiliser de maisons donc j'ai essayé de créer un environnement désert. Les couleurs devaient être un peu marrons et grises et correspondre aux alentours sales. J'ai animé pour la première fois en TV Paint avec un crayon brosse et colorisé avec Photoshop parce que c'était plus facile pour moi de créer mes propres brosses. Après avoir animé chaque scène, j'ai fait la majorité du compositing avec After Effects. Je pouvais facilement faire une boucle avec chaque personnage et fixer le début et la fin des cycles de marches ou des bébés volants. La seule chose qui a pris un peu plus de temps, c'était l'apparence du vent. Au début, il devait avoir l'air d'être dessiné. Ensuite, je voulais créer le vent plus comme une forme incidente. Jochen m'a dit que ce serait beaucoup plus facile avec un système d'exploitation particulier et quelques effets spécifiques dans After Effects. Jochen est un spécialiste d'After Effects, c'était donc génial qu'il accepte de m'aider.



David Kamp est un nom devenu synonyme des meilleurs films d'animation de ces dernières années. Comment avez-vous travaillé ensemble sur le son de *Wind* ? Est-ce que ça a toujours été envisagé comme un morceau de musique libre ?

Je connais le travail d'ingénieur du son de David depuis longtemps. J'en ai pris connaissance pendant mes études. J'avais un boulot d'étudiant dans un magasin de fromage à Hambourg. Parfois j'attendais jusqu'à trois heures que des clients arrivent donc j'en profitais pour regarder les nouveautés sur Vimeo. David apparaissait dans un tiers des vidéos cool de Vimeo. Donc David était bien entendu un de mes ingénieurs du son préféré et j'ai pensé que ce serait génial s'il pouvait faire le son d'un de mes films. Avant mon film de fin d'études, j'ai fait un stage dans un studio d'effets spéciaux à Berlin. Pendant ce temps, je suis allé dans des festivals comme Pictoplasma ou de Faux Images sur des rencontres autour de l'animation. Et le monde est petit donc nous nous y sommes rencontrés.

Dans mon processus de pré-production pour **Wind**, j'ai fait un storyboard qui à la fin ressemblait à une BD colorée de **Wind**. J'ai envoyé ce storyboard à David. Après trois jours à me ronger les ongles, il m'a dit qu'il aimait et qu'il acceptait de faire le son du film.

Je pense que la musique dans l'animation est géniale mais pour ce film en particulier, ça n'a jamais été une option. Le vent est le personnage principal du film. Depuis le début nous voulions tous les deux un bruit intense de vent ! J'aime vraiment beaucoup quand la machine s'arrête et que tout est silencieux, c'est un contraste intéressant.

Wind a eu beaucoup de succès en festival avant sa première en ligne, comment avez-vous décidé du timing pour la sortie du film en ligne ?

Chaque fois que mon film a été sélectionné pour des festivals, j'ai repoussé la date de l'Avant-Première en ligne. J'ai aussi pensé qu'il ne serait peut-être pas sélectionné en festival s'il était déjà en ligne. C'était ma première expérience dans des festivals internationaux. Maintenant je sais que se rendre dans des festivals est le meilleur moyen de rencontrer d'autres réalisateurs. On a une super vision à l'intérieur du status quo de l'animation. La première en festival était à Pictoplasma à Berlin en avril 2013. Maintenant, après 8 mois de voyage, est venu le moment idéal de le mettre en ligne. C'est aussi une façon de m'éclaircir les idées pour mon prochain film, j'ai vu mon film 10 000 fois environ ! J'ai fait presque tous les festivals pour **Wind**, j'ai envie de faire quelque chose de nouveau à présent.

Avec 608 000 vues et 7 000 qui ont aimé, le film est un succès évident. Que peut-on attendre de vous dans le futur ?

Je réfléchis à un nouveau concept pour un projet personnel. Rien n'est décidé encore mais je veux définitivement retourner sur la route des festivals en 2015 – je croise les doigts. Je travaille aussi sur l'animation du film d'un ami en ce moment. C'est une très belle histoire qui sortira je l'espère au printemps 2016.

Analyse du film

Le film montre comment des personnages inventent des moyens de vivre dans un contexte de vent permanent et leur capacité d'adaptation. Il est construit sur des effets comiques, les situations font rire en même temps qu'elles suscitent des questionnements et même de l'inquiétude.

Le récit se déroule en trois phases de longueur inégale : la quotidien de ces individus dans un environnement difficile, l'origine du vent, la vie sans le vent avant qu'il ne reprenne...

Le graphisme simple, le fond majoritairement gris ou beige, les quelques couleurs éteintes (gris, noir, bleu, vert, beige, marron, jaune, bordeaux) confèrent au film un sentiment d'étrangeté. Le réalisateur a décidé de faire se dérouler l'action de son film en extérieur, dans un décor complètement désolé, sans aucune construction. Toutes les situations en sont d'autant plus étranges et absurdes mais en même temps c'est au moment où le vent s'arrête que l'on comprend à quel point ces habitants se sont adaptés à leur environnement : l'homme aux chapeaux en empile plusieurs, les bébés tombent, la douche coule normalement et l'homme se retrouve à quelques mètres et ne peut plus se laver... Tout est conçu pour que la vie avec



le vent soit la plus normale possible et quand il n'y en a plus, c'est alors que la vie devient compliquée pour ces individus.

Un autre élément essentiel du film est le bruit du vent que l'on entend tout au long du film sauf lorsqu'il s'arrête, ce qui était une volonté du réalisateur. L'absence de bruit est d'autant plus marquante et remarquée qu'elle était omniprésente avant. Il y a d'autres bruits dans le film (claquement de ciseaux, balles de ping-pong, bruits émis par le chien, pleurs et gazouillis d'enfant, sifflement d'un personnage) mais ils sont comme atténués, comme lorsqu'on entend du bruit à travers le vent, ce bruit qui prend le

dessus sur tout, comme une force que l'on ne peut pas contrer mais à laquelle on doit s'adapter, ce qu'ont fait ces personnages.

Pistes de réflexion

- Est-ce notre environnement qui nous façonne et induit notre façon de vivre ?
- Sont-ce les êtres humains qui font leur environnement et par conséquent celui de tous les êtres vivants ?
- Le bruit du vent qui souffle en continu sur le spectateur influence-t-il sa perception du film, sa longueur, son plaisir ?

Pistes d'animation

Questions

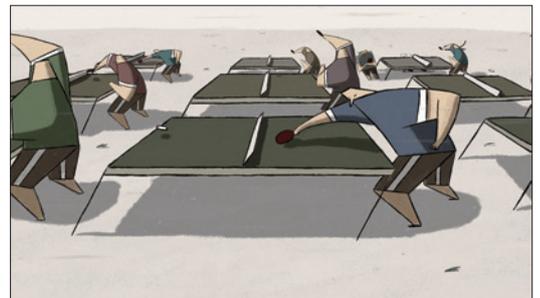
- Qu'est-ce qui fait rire, qu'est-ce qui inquiète ?
- Quels aspects de la vie quotidienne sont transformés par le vent ?
- Quels sont les mécanismes d'adaptation mis en place par les personnages ?
- Quels liens, quelles ressemblances et quelles différences avec nos modes de vie ?
- Quels sont les mécanismes de production du vent ?
- Autres conditions extrêmes ?

Animation

- Regarder des images de tornades, de réacteurs.
- Comment produire du vent ?
- En courant... En laissant se dégonfler un ballon de baudruche...
- Force du vent en passant la main par la fenêtre lorsqu'un véhicule se déplace.
- Observer les effets du vent à l'aide d'un ventilateur, d'un sèche-cheveux.
- Expérimenter le dessin ligne : effet minimaliste.

Pour aller plus loin

- Wind along the coast* de Ivan Maximov (2003)
- Au bout du monde* de Konstantin Bronzit (1999)
- La Maison en Petits Cubes* de Kunia Kato (2008)
- The Village* de Mark Baker (1993)
- Le Vent* de Victor Sjöström (1928)
- La Femme des sables* Hiroshi Teshigahara (1964)



Flocon de neige (*Snejinka*)

Fiche technique

Film animé de Natalia Chernysheva
Russie - 2012 - 6 min

Distribution : Folimage / Jérémy Mourlam
Adresse : La Cartoucherie, Rue de Chony,
26500 Bourg-lès-Valence, France
Téléphone : +33 (0) 475784868
Courriel : j.mourlam@folimage.fr
Site web : www.folimage.fr



Générique

Scénario : Natalia Chernysheva
Image : Natalia Chernysheva
Musique : Aleksandr Babin
Son : Pavel Pogudin

Synopsis

Un petit garçon africain reçoit un flocon de neige dans une lettre envoyée par un ami. Et là, le miracle commence.

Prix en festivals (liste non exhaustive)

Meilleur premier film d'animation - Kinoproba, Ekaterinbourg, Russie.

Mention spéciale « Film charmant pour les enfants » - Festival international du film d'animation « KROK », Kiev, Ukraine.

Grand Prix Golden Kuker Award (Best animated kid's film) - Sofia International Animation Film Festival, Bulgarie.

Best children's film - International Festival for Children and Youth Animated film (GOLDFISH), Russia.

Prix Kenneth and Harle Montgomery, Best Film by an Emerging Director - Festival international du film pour enfants de Chicago, États-Unis.

Grand prix - Festival International de cinéma d'animation de Meknès (FICAM), Maroc, 2013

Meilleur film pour enfants - Festival international pour les arts animés « Multivision », Saint-Pétersbourg, Russie.

Prix du public - Festival international du film pour enfants de New-York, États-Unis.

Le Prix du Petit Black Movie, Geneve.

Grand prix du Jury Plans Animés - Festival Premiers Plans, Angers, France.

Prix du public - Festival International du Film de Montagne d'Autans, France.

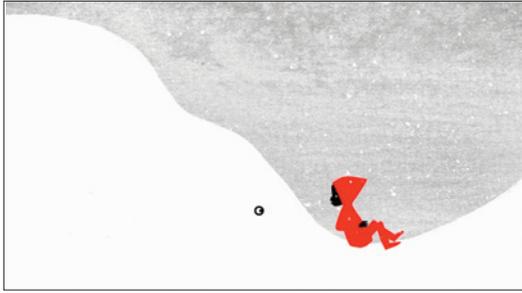
La réalisatrice

Natalia Chernysheva est née en 1984 en Russie. Diplômée en graphisme et en animation à l'Académie des arts et de l'architecture de l'Oural, elle a travaillé en tant qu'animatrice sur de nombreux projets de films. *Flocon de neige* (*Snezhinka*, 2012) est son premier film en tant que réalisatrice.

Analyse du film

« *Flocon de neige* perpétue la très riche histoire du cinéma d'animation russe, y compris durant la période soviétique, à travers une histoire universelle, pour laquelle toute ligne de dialogue serait inutile. La réception d'un flocon blanc dans une enveloppe par un petit garçon africain est le prétexte à un rêve qui le confronte à l'inaccessible, à savoir son environnement, la brousse, recouverte d'un manteau immaculé. Des conditions climatiques inconnues, difficiles à appréhender pour l'enfant du continent noir et pour toute la faune de l'écosystème environnant, depuis l'éléphant jusqu'au zèbre, en passant par le gracieux léopard ou une famille de singes affolés. La superbe technique utilisée joue des contrastes entre les couleurs : le noir





et le ciel flamboyant, la neige et le feu incandescent de la séquence finale. Ce conte africain n'est pas sans rappeler le cinéma de Michel Ocelot et de son petit Kirikou, propageant avec discrétion son message pour le respect de la planète et pour l'ouverture des cultures les unes envers les autres, comme le laisse deviner un dénouement des plus plaisants.»⁽¹⁾
Les jeux de couleur du film sont intéressants. Le film commence au moment du coucher du soleil, l'enfant ouvre l'enveloppe et le flocon blanc apparaît dans un décor gris et noir. Mais au lever tout est blanc et l'enfant se vêt de rouge, seule couleur dans l'ensemble du film.

La neige est partout, a envahi toute la nature environnante à tel point que les animaux se confondent avec la nature elle-même : l'éléphant ressemble à une colline, les pattes du zèbre à des arbres. Petit à petit l'enfant réalise que ce qu'il ne connaissait pas et le réjouit tant, met en danger la faune qui l'entoure et choisit de brûler le flocon de neige.

Pistes de réflexion

- Afrique : condition de vie, mode de vie.
- Le climat : le réalisateur nous interroge sur le climat avec un point de vue paradoxal : la neige en Afrique, les méfaits d'un climat extrême, l'adaptation par les êtres vivants au nouveau climat.
- Comment une simple lettre peut-elle changer le monde ?

Pistes d'animation

- Activité pour découper des flocons de neige en papier, l'image d'un flocon (tous uniques).
- Interrogation pour jouer avec le soleil, les jeux d'ombres, les flocons de neige (l'enfant joue avec la neige).

Pour aller plus loin

Kirikou et la sorcière ; Kirikou et les bêtes sauvages de Michel Ocelot (1998)
Le Bonhomme de neige de Dianne Jackson et Jimmy T. Murakami (1982)



(1) : http://www.agencecm.com/pages/radi_fiche_film.php?film_id=200015659

Le spectateur et le cinéma

L'accompagnement du spectateur

L'accompagnement éducatif des pratiques culturelles

Quoi de plus évident, pour un mouvement d'Éducation nouvelle, se reconnaissant dans les valeurs de l'Éducation populaire, que d'associer et articuler éducation et culture ?

- La culture est une attitude et un travail tout au long de la vie, qui révèle à chacun progressivement ses potentialités, ses capacités et l'aide à trouver une place dans son environnement social.
- La culture ne se limite pas aux rapports que chacun peut entretenir avec des formes d'art, elle est aussi constituée de pratiques sociales.
- L'appropriation culturelle nécessite le plus souvent un « accompagnement » qui associe complémentaiement trois types de situation : l'expérimentation, dite sensible, au travers de pratiques adaptées et débouchant sur des réalisations, la réception des œuvres ou productions artistiques et culturelles, la réflexion et l'échange avec les autres - spectateurs, professionnels, artistes.

Principes

Voir un film collectivement peut être l'occasion de vivre une véritable démarche éducative visant la formation du spectateur.

Pour cela nous proposons cinq étapes :

- Se préparer à voir
- Voir ensemble
- Retour sensible
- Nouvelles clefs de lecture
- Ouverture culturelle



Accompagner le spectateur c'est : amener la personne à diversifier ses pratiques culturelles habituelles, lui permettre de confronter sa lecture d'un film avec celles des autres pour se rencontrer et mieux se connaître.

Il s'agit au préalable de choisir une œuvre que nous allons découvrir ensemble (ou redécouvrir). Ce choix peut être fait par l'animateur seul ou par le groupe lui-même.

Se préparer à voir

Permettre à chacun dans le groupe d'exprimer ce qu'il sait ou croit savoir du film choisi.

L'animateur peut enrichir ces informations par des éléments qui lui semblent indispensables à la réception de l'œuvre.

Permettre et favoriser l'expression de ce que l'on imagine et de ce que l'on attend du film que l'on va voir.

Dans cette étape plusieurs outils peuvent être utilisés :

- Outils officiels de l'industrie cinématographique (affiche, bande annonce, dossier de presse, making off...).
- Outils critiques (articles de presse, émissions de promo...).
- Contexte culturel (biographie et filmographie du réalisateur, approche du genre ou du mouvement cinématographique,
- Références littéraires, interview, Bande Originale...).

Voir ensemble

Plusieurs possibilités de visionnement sont possibles même si rien ne peut remplacer le charme particulier des salles obscures.

- Au cinéma : de la petite salle « arts et essais » en VO au multiplex.
- Sur place avec un téléviseur ou un vidéo projecteur.



Retour sensible

- **Je me souviens de**

Permettre l'expression de ce qui nous a interpellés, marqué... dans le film. Quelles images, quelle scène en particulier, quelle couleur, quel personnage ?

- **J'ai aimé, je n'ai pas aimé**

Permettre à chacun de dire au groupe ses « goûts », son ressenti sur le film... et essayé de dire pourquoi.

- **Dans cette étape plusieurs méthodes peuvent faciliter l'expression :** atelier d'écriture, activités plastiques, jeux d'images, mise en voix, activités dramatiques...

L'essentiel ici est de permettre le partage et l'échange, afin que chacun puisse entendre des autres, différentes lectures et interprétations de l'œuvre pour enrichir sa propre réception.

Nouvelles clefs de lecture

L'animateur peut proposer des pistes d'approfondissement centrées sur un aspect de la culture cinématographique, pour enrichir la compréhension et la perception de l'œuvre. Cette phase permet d'élargir les connaissances du spectateur sur ce qu'est le cinéma.

- Histoire du cinéma, genre et mouvement (regarder des extraits d'autres films, lire des articles de presse, rechercher des références sur Internet...).
- Analyse filmique : la construction du récit, analyse de séquence, lecture de plan, étude du rapport image son.
- Lecture d'images fixes.

Il est intéressant, ici, d'utiliser des sources iconiques d'origines multiples dans la perspective de construire une culture cinématographique.

Ouverture culturelle

C'est le moment de prendre de la distance avec le film lui-même. Qu'est-ce que cela m'a apporté ? En quoi a-t-il modifié ma vision du monde ?

- Débats sur des questions posées par le film.
- Liens avec d'autres œuvres culturelles.



**Mille jours à Saïgon de Marie-Christine Courtès,
sélection FFE 2013**

Regarder un film

La place du spectateur

Un réalisateur a choisi un lieu, des personnages, une action qu'il a mis en scène pour être regardés par un spectateur qui devra y trouver sa place.

Comme le livre n'existe pas sans le lecteur, le film ne peut exister sans public, sans le regard du spectateur.

Je suis spectateur.

Certains films peuvent donner au spectateur la sensation d'être pris en otage, lui retirant toute possibilité de recul, de distance. On en ressort avec une sensation de malaise..

D'autres films nous donnent l'impression d'avoir été laissé à l'extérieur, on n'est pas du tout entré dans le film qui n'a pu nous toucher.

Face au film qui m'est donné à voir, à l'aventure dans laquelle je suis embarqué, à l'émotion qui peut me submerger, comment puis-je analyser la place qui m'est assignée, ma position, ma part de liberté ?

Avant la projection

1) **Le titre** : Je m'empare du titre : Que me dit ce titre ? Quelles projections de mon imaginaire et de mon histoire personnelle peuvent entrer en résonance avec ce titre ? Quelles attentes en découlent ?

2) **Le genre** : L'indication du programme doit me renseigner s'il s'agit d'un **documentaire** ou d'une **fiction**... Même si les films de fiction peuvent aussi intégrer de vraies séquences documentaires et si par ailleurs, la fiction s'insère et sert parfois le documentaire...

Tous ces cas de figure seront d'autant plus intéressants à analyser par la suite si on a bien établi la distinction de base : Documentaire/Fiction.

Rappelons que :

- Le Documentaire est un Film au même titre que la Fiction.
- Le Documentaire présente une ou des **situations réelles du monde réel** avec des personnages réels vivant réellement les actions qui sont décrites... des vrais gens dans la vraie vie. L'enjeu pour le réalisateur sera de capter des situations réelles avec la bonne distance qui permettra au spectateur de trouver sa place, et au montage, de construire un film qui ait du sens à partir de toutes les séquences qu'il aura tournées (les rushes).
- La Fiction **crée** des personnages et les met dans des situations qui peuvent tout à fait exister dans la vraie vie mais qui sont racontées à travers un scénario et mises en scène pour les besoins du film. L'art de la mise en scène pourra se déployer à partir d'un scénario solide, de personnages bien campés.

Pendant la projection...

Toutes les remarques qui suivent sont valables aussi bien pour le documentaire que pour la fiction

• Une attention toute particulière et immédiate sera portée à la première séquence du **film (incipit)**, dans laquelle le réalisateur a déposé tous les éléments qui sont propres à préparer le regard du spectateur, même inconsciemment, à saisir l'essentiel de ce qu'il a à dire.

On y repère bien le décor, les personnages qui sont présentés et on se prépare à ce qui sera essentiel, on commence déjà à se demander : **qui parle ? Qui voit ? ...**

• Où suis-je ? Je peux trouver immédiatement des points de repères précis placés judicieusement à cet effet. Mais je peux aussi me sentir perdu, ce qui peut être une volonté stratégique du réalisateur mais qui devra à un moment ou à un autre retrouver son spectateur par des signes. On peut aussi rester perdu jusqu'au bout... on dira qu'on n'accroche pas et l'impression générale sur le film ne sera pas bonne.

- La question du point de vue :
- Je peux ressentir très vite si je suis maintenu à l'extérieur de l'action en spectateur plus ou moins proche... est-ce que je me sens voyeur ?
- Ou plutôt intégré à l'action ?
- Avec quel personnage, suis-je invité, moi spectateur, à vivre l'action ?
- Les temps forts de la bande son : musique, bruits, voix...



- Comment je ressens le rythme du film ? Des plans longs, un montage rapide ?
- Me suis-je senti embarqué, ou ai-je ressenti des moments d'ennui, ou d'impatience...

Après la projection

Revenir sur les observations faites pendant la projection

- Suis-je capable de reconnaître ce qui a provoqué l'émotion en moi ?
- Le scénario : Ce film me raconte une histoire. Que me reste-t-il de cette histoire ?
- Image : La dimension esthétique : Les plans dont je me souviens
- La partition sonore : que me reste-t-il ? Quels sons se sont imprimés en moi et ont produit un effet sur moi ?
- Quelles questions j'aurais envie de poser au réalisateur si je pouvais le rencontrer ?

Catherine Rio



Le C.O.D. et le coquelicot de Cécile Rousset et Jeanne Paturle, sélection FFE 2014

À propos de cinéma

Le cinéma documentaire

Selon le temps disponible et le niveau des participants, plusieurs activités peuvent permettre une approche de plus en plus approfondie du cinéma documentaire.

Expression des pratiques personnelles

On peut partir des questions suivantes :

Quel est le dernier film documentaire que vous avez vu ?

Où l'avez-vous vu ? Salle de cinéma, télévision, DVD, en ligne ?

Quels sont les films documentaires qui selon vous ont marqué l'histoire du cinéma ? Pouvez-vous préciser en quoi ?

Essai de définition du cinéma documentaire

En général, cette catégorie filmique se fixe pour but théorique de produire la représentation d'une réalité, sans intervenir sur son déroulement, une réalité qui en est donc a priori indépendante.

Il s'oppose donc à la fiction, qui s'autorise à créer la réalité même qu'elle représente par le biais, le plus souvent, d'une narration qui agit pour en produire l'illusion. La fiction, pour produire cet effet de réel s'appuie donc, entre autres choses, sur une histoire ou un scénario et une mise en scène.

Par analogie avec la littérature, le documentaire serait à la fiction ce que l'essai est au roman. Un documentaire peut recouper certaines caractéristiques de la fiction. De même, le tournage d'un documentaire influe sur la réalité qu'il filme et la guide parfois, rendant donc illusoire la distance théorique entre la réalité filmée et le documentariste.

Le documentaire se distingue aussi du reportage. Le documentaire a toutefois des intentions de l'auteur, le synopsis, les choix de cadre, la sophistication du montage, l'habillage sonore et musical, les techniques utilisées, le langage, le traitement du temps, l'utilisation d'acteurs, les reconstitutions, les mises en scènes, l'originalité, ou encore la rareté.

Repérage de différents « genres » documentaires

- Documentaires didactiques : *Shoah* (Claude Lanzmann), *Le chagrin et la pitié* (Marcel Ophuls), *Être et Avoir* (Nicolas Philibert). *L'École nomade* (Michel Debats).
- Documentaires militants : *Les groupes Medvedkine*, *Fahrenheit 9/11* (Michaël Moore).
- Documentaires autobiographiques : *Rue Santa Fe* (Carmen Castillo), *Les plages d'Agnès* (Agnès Varda), *Une ombre au tableau* (Amaury Brumauld).
- Documentaires essai : *Nuit et brouillard* (Alain Resnais), *Sans Soleil* (Chris Marker).
- Documentaires portrait : *Mimi* (Claire Simon), *Ecchymoses* (Fleur Albert), *18 ans* (Frédérique Pollet Rouyer).

Repères sur l'histoire du cinéma documentaire

Différents moments de cette histoire peuvent permettre de situer des œuvres et de repérer des enjeux, culturels et artistiques :

• Les oppositions classiques des origines du cinéma documentaire

Nanouk l'esquimau de Robert Flaherty (1922) / *L'homme à la caméra* de Dziga Vertov. (1928).

• Le documentaire français « classique »

À propos de Nice, Jean Vigo, 1930.

Farrebique, Georges Rouquier, 1946

• Quelques moments clés de l'histoire du documentaire

- Cinéma vérité : *Chronique d'un été* de Jean Rouch et Edgar Morin, 1960.

Primary, de Robert Drew avec Richard Leacock, D.A. Pannebacker, Albert Maysles, 1960.

- Cinéma direct : *La trilogie de l'île aux Coudres* de Pierre Perrault 1963, *Numéros zéro* de Raymond Depardon, 1977.

- Cinéma engagé :

Comment Kungfu déplaça les montagnes de Joris Ivens (1976), *Le fond de l'air est rouge* de Chris Marker (1977).



Les principaux festivals consacrés au documentaire

- Cinéma du réel. Centre Pompidou Paris
- États généraux du film documentaire - Lussas
- Festival international du documentaire de Marseille
- Rencontres internationales du documentaire de Montréal
- Visions du Réel - Nyon - Suisse
- Festival international du film d'histoire - Pessac
- Les Écrans Documentaires - Arcueil
- Les Rencontres du cinéma documentaire - Bobigny
- Sunny Side of the doc, La Rochelle

À signaler également, le Mois du film documentaire. Tous les mois de novembre, depuis 10 ans, des bibliothèques, des salles de cinéma, des associations, diffusent des films documentaires peu vus par ailleurs.

Sites web consacrés au documentaire

<http://www.film-documentaire.fr> Le portail du film documentaire

<http://addoc.net/> Associations des cinéastes documentaristes

<http://www.doc-grandecran.fr/> Documentaires sur grand écran

<http://docdif.online.fr/index.htm> Doc diffusion France

Ressources bibliographiques

L'Association **Addoc** (Association des cinéastes documentaristes) publie un certain nombre d'ouvrages théoriques comportant pour certains des scénarios de films documentaires :

- *Le temps dans le cinéma documentaire*, Addoc-L'Harmattan, Paris, 2012 ;
- *Le Style dans le cinéma documentaire*, suivi du scénario de Mariana Otero « *Histoire d'un secret* » et de Vincent Dieutre « *Fragments sur la Grâce* », Addoc-L'Harmattan, Paris, 2006 ;
- *Filmer le passé dans le cinéma documentaire*, suivi du scénario de Henri-François Imbert « *No pasaran! Album souvenir* », Addoc-L'Harmattan, Paris, 2003 ;
- *Cinéma documentaire. Manières de faire, formes de pensée*, Yellow Now-Addoc, 2002.

Signalons également la seule revue consacrée entièrement au cinéma documentaire :

Images documentaires qui a plus de 20 ans d'existence. Elle est dirigée depuis 1993 par Catherine Blangonnet-Auer. Le comité de rédaction comprend aujourd'hui Gérard Collas, Jean-Louis Comolli, Charlotte Garson, Cédric Mal, Annick Peigné-Giuly.

Elle a publié des dossiers consacrés à des cinéastes documentaristes importants :

- Marcel Ophuls (n° 18/19), Johan van der Keuken (n° 29/30), Nicolas Philibert (n° 45/46), Georges Rouquier (n° 64), Claire Simon (n° 65/66), et Wang Bing (n° 77) mais aussi à des cinéastes plus connus pour leur œuvre fictionnelle comme Ken Loach (n° 26/27) ou Pier Paolo Pasolini (n° 42/43). La revue fait aussi œuvre de découverte pour le grand public avec des dossiers consacrés par exemple à Claudio Papienza ou José Luis Guerin.

En ce qui concerne les numéros thématiques on trouve des études consacrées à des cinématographies étrangères (Quatre documentaristes russe, n° 50/51 ; Le cinéma documentaire portugais n° 61/62), des sujets renvoyant directement au monde du cinéma (Le « Droit à l'image » n° 35/36, Paroles de producteurs n° 48/49, La Voix n° 55/56, le Son n° 59/60, Regard sur les archives n° 63, Filmer la musique n° 78/79), enfin des problématiques souvent présentes dans les documentaires (Parole ouvrière n° 37/38, Cinéma et école n° 39, Conversations familiales n° 49, Filmer en prison n° 52/53, Images de la justice n° 54, La Question du travail n° 71/72)."

Une nouveauté : les web-documentaires

Un certain nombre de sites web (de journaux ou de chaînes de télévision en particulier) diffusent depuis peu, en streaming et gratuitement, des films documentaires. Des plates-formes de VOD (Vidéo à la demande) font aussi une large place au cinéma indépendant. La location de documentaires est alors payante, mais à un tarif souvent réduit. En même temps, de nouvelles façons de présenter les contenus documentaires sont apparues. Elles ont recours systématiquement aux ressources de l'hypertextualité et du multimédia.

Si le cinéma documentaire se caractérise essentiellement par un rapport spécifique au réel, comment les possibilités qu'offre Internet sont-elles mobilisées pour modifier ce rapport et solliciter différemment l'at-



tention, voire l'intérêt et la participation du spectateur ? Du documentaire au webdocumentaire (webdoc), qu'est-ce qui change ?

Définir le transmédia

Par rapport au documentaire classique, le webdoc introduit d'abord un changement de support de diffusion. Grâce au web, il s'affranchit des contraintes de la télévision : place imposée dans une grille, nécessité d'un visionnement en continu. Mais les avantages seraient bien maigres si on en restait à cela. En fait, le webdoc a la prétention de se trouver au centre d'un réseau multipliant les supports et les modalités de diffusion. Programmé d'un côté à la télévision, voire en salle de cinéma, sous forme classique, le webdoc accessible sur Internet peut être couplé avec un forum, un blog et des réseaux sociaux, comme Twitter ou Facebook. Du coup, il inaugure l'ère du **transmédia**. Chaque support est utilisé dans sa spécificité, mais il ne se comprend qu'en interaction avec les autres. Sur le web, on visionne à volonté et à son propre rythme. Le forum met en contact les spectateurs. Twitter de son côté peut relayer les critiques et les commentaires. Et Facebook offre la possibilité d'une page où chacun peut s'exprimer et ajouter tout document complémentaire jugé utile.

Identifier la dimension multimédia

Maintenant, comment le webdoc se présente-t-il à l'écran ? Soulignons d'abord sa dimension **multimédia**. Sur Internet il est facile, et indispensable, d'associer textes, sons et images fixes et animées. L'enjeu sera alors de trouver une cohérence dans un matériau qui risque d'être perçu comme hétéroclite. Par exemple, les images se limitent-elles à illustrer un texte, ou bien sont-elles porteuses d'informations spécifiques ? Une musique est-elle un simple fond sonore agréable à l'écoute ? Les interviews sont-ils retranscrits à l'identique par écrit ? Les documents sont-ils organisés selon leur origine et hiérarchisés ? On pourrait multiplier les questions que tout auteur multimédia doit nécessairement résoudre.

Mettre en évidence l'interactivité

Enfin, mais c'est le plus important, le véritable webdoc est **interactif**. Il s'agit bien sûr de faire participer le spectateur, de lui offrir des choix multiples lui permettant de construire sa propre découverte de l'œuvre, de réaliser son propre agencement des éléments qui sont à sa disposition. Projet déjà ancien, inauguré dans des cédéroms dits ludoéducatifs et qui jusqu'à présent ne trouvait son plein épanouissement que dans les jeux vidéo. Dans cette perspective, le webdoc a beaucoup d'atouts pour lui. Un grand nombre se présente sous la forme d'une enquête, ou d'un reportage. Les auteurs, dont beaucoup jusqu'à présent sont des journalistes et des photographes, se contentent en quelque sorte de proposer les éléments qui vont en constituer la base. Pour que l'utilisateur puisse organiser lui-même son itinéraire, il lui est proposé une carte, des moyens de locomotions. Pour qu'il puisse s'informer par lui-même, il aura à sa disposition des sources diverses, coupures de presse ou extraits d'émissions radio ou télé. Il pourra aussi rencontrer des personnes et les interroger. À lui d'être suffisamment vigilant pour ne pas passer à côté d'une donnée essentielle ! Bref, le webdoc n'impose surtout pas une vision unique du sujet traité. Et l'on peut même penser qu'il sera vite possible que l'utilisateur puisse ajouter des éléments personnels, à partir de ses propres recherches sur Internet.

Les webdocumentaires aujourd'hui arrivent au stade de la maturité : moins d'effets faciles, plus de maîtrise de la navigation ; mais toujours autant de pertinence dans l'appréhension des problèmes du monde. Journalistes, cinéastes, photographes, vidéastes, développeurs informatique et multimédia, le webdocumentaire mobilise nécessairement toutes ces énergies. Il n'en est pas moins l'expression d'un point de vue d'**auteur**.

<http://linterview.fr/new-reporter>

<http://www.lemonde.fr/webdocumentaires/>

<http://webdocs.arte.tv/>

<http://documentaires.france5.fr/>

<http://www.france24.com/fr/webdocumentaires>

<http://docnet.fr/>

<http://universcine.com/>

<http://curiophere.tv/>



Blanche là-bas, noire ici
de Diane Degles, sélection FFE 2013



Le cinéma de fiction

Essai de définition

Le film de fiction se distingue du documentaire en ce qu'il ne tente pas de capturer la réalité telle qu'elle est, il la recrée ou en invente une nouvelle à l'aide du scénario, des acteurs, de la mise en scène, des décors et des costumes. Ainsi, les films inspirés de faits réels, en rejouant les faits, en les interprétant, en les romançant, sont considérés comme des films de fiction. Tout film de fiction est-il un film d'éducation ? La question mérite d'être posée, si on songe que la grande majorité des films de fiction à caractère narratif mettent en scène un personnage -ou un groupe de personnages- progressant d'un point A à un point B. Ce qui correspond assez bien à la définition d'un film d'éducation. Dans un sens donc, une grande majorité des films narratifs de fiction sont des films d'éducation. À l'inverse, la grande diversité des écritures de documentaires (poétiques, lyriques, expérimentales) font que beaucoup d'entre eux ne peuvent être considérés comme des films d'éducation. Le caractère paradoxal de cette situation n'est pas sans ironie !

Si la grande majorité des films de fiction sont des films d'éducation, comment choisit-on les meilleurs pour le *Festival européen du film d'éducation* ? En retenant, de préférence des situations décrites par l'un des verbes suivants : grandir, transmettre, se (re)convertir, apprendre, etc. Ces films de fiction, sont alors doublement des films d'éducation !

Repérage de différents genres fictionnels

Western : *Rio Bravo* (Howard Hawks), *L'homme qui tua Liberty Valance* (John Ford).

Comédie musicale : *Chantons sous la pluie* (Stanley Donen), *Les Demoiselles de Rochefort* (Jacques Demy).

Horreur : *L'exorciste* (William Friedkin), *Halloween* (John Carpenter).

Science-Fiction : *Blade Runner* (Ridley Scott), *Metropolis* (Fritz Lang).

Comédie : *Certains l'aiment chaud* (Billy Wilder).

Mélodrame : *Mirage de la vie* (Douglas Sirk), *Tous les autres s'appellent Ali* (R. W. Fassbinder).

Action : *Piège de cristal* (John McTiernan), La saga des *James Bond*.

Biopic : *Walk the line* (James Mangold), *Vatel* (Roland Joffé).

Repères sur l'histoire du cinéma de fiction

- La date officielle de naissance du cinéma est le 28 décembre 1895 : les Frères Lumière organisent la première séance publique et payante de leur cinématographe. Les films projetés, très courts (moins d'une minute), en noir et blanc et muets sont des prises de vues de scènes du quotidien : *Arrivée d'un train en gare de la Ciotat*, *Sortie d'usine* mais aussi des films qui racontent de courtes histoires comme *L'arroseur arrosé*. Le film de fiction est né.

- George Méliès, un prestidigitateur, va vite découvrir les potentialités infinies du cinéma pour raconter des histoires et inventer des mondes imaginaires. Il va alors développer les premiers trucages et effets spéciaux : disparitions, transformations, personnages qui volent... Il tourne le premier film de science-fiction du cinéma en 1902, *Le Voyage dans la lune*.

- En 1927, le premier film parlant de l'histoire du cinéma sort en salles, *Le chanteur de jazz* de Al Jolson. L'apparition du son est une révolution sans précédent dans l'histoire du cinéma. Les films muets sont complètement délaissés au profit des nouveaux films parlants.

- Dès les débuts du cinéma certains films sont réalisés en couleur au moyen de procédés laborieux : colorisation, teintage... On tente à partir des années 1910, de développer des techniques qui permettraient de tourner les films directement en couleur. Le Technicolor trichrome est mis au point en 1932 et permet de filmer tout en couleurs. Par la suite d'autres procédés capturant des couleurs moins vives et donc plus proches de la réalité sont mis au point. Ce n'est qu'à partir du milieu des années 1950 que la couleur devient majoritaire sur les écrans de cinéma.

- Dans les années 2000, les projections en 3D numérique se généralisent. Ce procédé qui donne une impression de relief au film projeté est aujourd'hui beaucoup utilisé pour les films d'animation ou à grand spectacle.



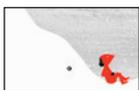
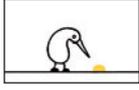
Le cinéma d'animation

Le *Festival européen du film d'éducation* a succombé dès 2007 aux charmes du cinéma d'animation. C'est en effet lors de sa troisième édition qu'apparurent les deux premiers films animés dans l'histoire de sa programmation : *Matopos* et *Le Loup Blanc*. À ce jour, ce n'est pas moins d'une quarantaine de courts et longs métrages d'animation qui y furent programmés, en compétition ou dans le cadre de ses séances « jeune public ».

L'intérêt du *Festival européen du film d'éducation* pour ce cinéma ne cesse de s'accroître et contribue à la reconnaissance du film d'animation comme une création à part entière, un véritable art du mouvement. « L'animation n'est pas l'art des dessins-qui-bougent mais l'art des mouvements-qui-sont-dessinés » disait d'ailleurs Norman Mc Laren, l'un de ses plus grands magiciens.

Rappel sur les films d'animation programmés au *Festival européen du film d'éducation*

	En compétition	Séance jeune public
2007 (3 ^e édition)	 <i>Matopos</i> de Stéphanie Machuret  <i>Le Loup Blanc</i> de Pierre-Luc Granjon	
2008 (4 ^e édition)	 <i>Mon petit frère de la lune</i> de Frédéric Phyllibert	
2009 (5 ^e édition)	 <i>Les Escargots de Joseph</i> de Sophie Roze	
2011 (7 ^e édition)	 <i>pl.ink !</i> de Anne Kristin Berge  <i>À la recherche des sensations perdues</i> de Stephan Leuchtenberg et Martin Wallner  <i>Françoise</i> d'Elsa Duhamel	 <i>L'histoire du petit Paolo</i> de Nicolas Liguori
2012 (8 ^e édition)		 <i>Hsu Jin, derrière l'écran</i> * de Thomas Rio  <i>Le vilain petit canard</i> de Garri Bardine
2013 (9 ^e édition)	 <i>Bad Toys II</i> de Daniel Brunet et Nicolas Douste  <i>Miniyamba</i> de Luc Perez  <i>Le Robot de Miriam / Miriami Köögikombain</i> de Andres Tenusaar  <i>Pieds Verts</i> de Elsa Duhamel	 <i>Whoops mistake!</i> de Aneta Kýrová  <i>Pinocchio</i> d'Enzo D'Alo  <i>Swimming Pool</i> de Alexandra Hetmerová

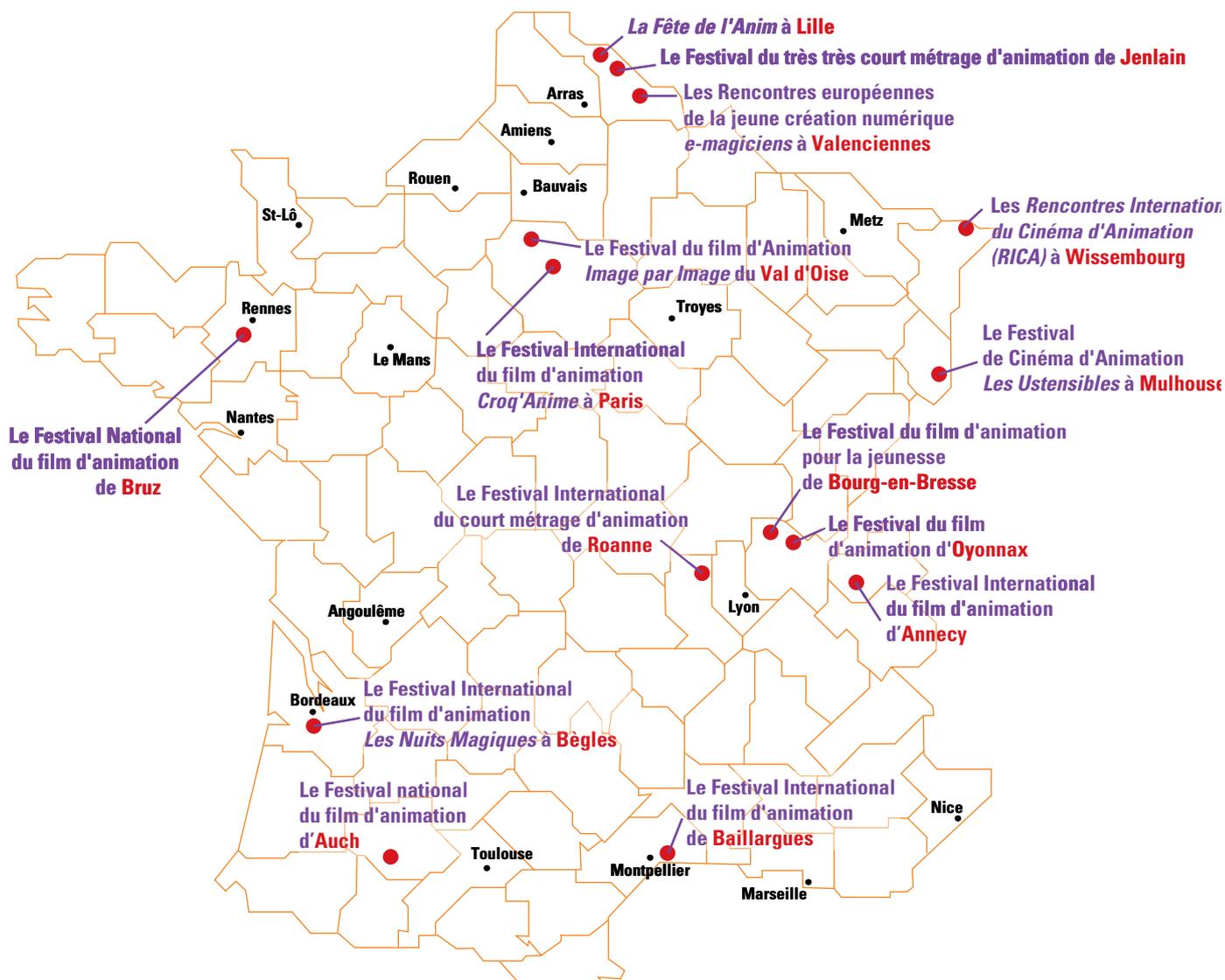
	En compétition	Séance jeune public
<p>2014 (10^e édition)</p>	 Bang Bang ! de Julien Bisaro  Beach Flags de Sarah Saidan  Le C.O.D. et le Coquelicot de Cécile Rousset et Jeanne Paturle  La Petite Casserole d'Anatole de Éric Montchaud  The Shirley Temple de Daniela Scherer	 Une histoire d'ours / Historia de un oso de Gabriel Osorio  Le Garçon et le Monde de Alê Abreu  Flocon de neige de Natalia Chernysheva  Nouvelle espèce / Novy Druh de Katerina Karhánková  Pierre et le Loup de Pierre-Emmanuel Lyet, Gordon et Corentin Leconte  Wind de Robert Loebel
<p>2015 (11^e édition)</p>	 H cherche F de Marina Moshkova  Monsieur Raymond et les philosophes de Catherine Lafont  Sous tes doigts de Marie-Christine Courtès	 Moi+elle / Me+her de Joseph Oxford  Captain Fish de John Banana  Nuggets de Andreas Hykade  One, two, tree de Yulia Aronova  Tulkou de Sami Guellai et Mohammed Fadera  Patate et le jardin potager de Benoit Chieux et Damien Louche-Pélissier  Autos portraits de Claude Cloutier  Mythopolis de Alexandra Hetmerova  Agneaux / Lämmer de Gottfried Mentor  Le conte des sables d'or de Fred et Sam Guillaume  Papa de Natalie Labare



Alors que le cinéaste traditionnel dépend indubitablement du réel, son confrère de l'animation n'a pour seules limites que celles de son imagination. Il peut, comme par enchantement, mettre en image nos rêves les plus fous, nous les donner à voir concrètement. Le champ des possibles pour les « animateurs » ne fait que s'étendre au fil du progrès. L'avènement de l'animation de synthèse n'estompe pas pour autant la dimension première de ce cinéma, un artisanat laborieux de l'image par image qui demande passion et minutie. La myriade de ces techniques lui procure une richesse que le cinéma conventionnel n'ose espérer.

Des perles animées gratifiées des plus prestigieuses récompenses témoignent de l'acceptation du cinéma d'animation par une certaine intelligentsia du Septième Art. Parmi elles, rappelons nous le poétique *Voyage de Chihiro* de Hayao Miyazaki et son Ours d'or de la Berlinale de 2002.

En France, c'est la bouleversante *Valse avec Bachir* d'Ari Folman qui rafla le César du meilleur film étranger en 2009, deux ans après le Prix du Jury à Cannes pour *Persépolis* de Marjane Satrapi. Par ailleurs, c'est dans l'hexagone que l'on constate le nombre le plus élevé de manifestations entièrement consacrées aux films d'animation au monde. Le Festival du film d'Animation d'Annecy (ni plus ni moins que la référence internationale dans ce domaine) en est le joyau. Il est le rendez-vous incontournable des « animateurs » de renom et de ceux en devenir; il prospère depuis plus d'un demi-siècle. La Fête du cinéma d'animation, organisée par l'AFCA (Association Française du Cinéma d'Animation), est également un événement à ne pas rater. Elle qui, durant dix jours de chaque fin d'année, permet la mise en place de centaines d'expositions, de projections, d'ateliers à travers la France.



Cette effervescence tricolore met en exergue l'excellente réputation des animateurs français à l'étranger. Ainsi, les maîtres Michel Ocelot (*Princes et Princesses*), René Laloux (*La Planète Sauvage*), Jean-François Laguionie (*Gwen, le livre des sables*) ou encore Paul Grimault (*Le Roi et l'Oiseau*) devinrent par leurs prouesses les dignes héritiers d'un des pionniers du film image par image : Émile Reynaud.

Ce précurseur qui fut le premier à réaliser et projeter des dessins animés (*Les Pantomimes joyeuses*) en 1892, soit trois ans avant la (injustement plus célèbre) séance du cinématographe des Frères Lumière.

La relève à ces illustres noms ne se fera pas attendre, à en juger l'exceptionnelle qualité des écoles d'animation dans le pays qui forment les talents de demain : Gobelins à Paris, La Poudrière à Bourg-lès-Valence, ou la Supinfocom à Valenciennes sont convoités par les étudiants en animation d'ici et d'ailleurs et perdurent ce savoir-faire à la française.

Pour aller plus loin

Inventeur du praxinoscope et du Théâtre optique, il fut le premier à projeter des dessins animés réalisés par ses soins (Les Pantomimes joyeuses) le 28 octobre 1892, au Musée Grévin. Soit trois ans avant la injustement plus célèbre séance du cinématographe des Frères Lumière. C'est en son hommage que cette date fut reprise par l'ASIFA (Association Internationale du Film d'Animation) pour commémorer l'inauguration de la journée mondiale du cinéma d'animation, équivalent planétaire de la Fête de l'Animation en France condensée en une journée.

Néanmoins, en France comme partout ailleurs, le cinéma d'animation souffre encore d'une image stéréotypée chez le grand public, celle d'un cinéma édulcoré s'adressant aux seuls enfants.

Au travers du *Festival européen du film d'éducation*, les Ceméa s'investissent pour permettre au spectateur de ne pas astreindre sa conception du cinéma d'animation aux seules productions des studios Disney-Pixar et Dreamworks. Il n'est pas l'apanage de ces firmes américaines tout comme il n'est pas celui des enfants. Le cinéma d'animation est destiné à tous, y compris aux adultes. Il peut traiter de sujets complexes, de société ou intemporels, qui mènent à la réflexion et aux débats. Jonglant entre noirceur et couleurs, ombre et lumière, il est vecteur de transmission et de dialogue entre les générations. En s'efforçant de ne pas limiter ces films à l'unique carcan de séances jeune public et en les appréciant au même titre que les films traditionnels au travers de sa sélection en compétition, le *Festival européen du film d'éducation* permet une prise de conscience quant à l'intérêt des films d'animation.

Grâce à eux, le *Festival européen du film d'éducation* a réuni petits et grands devant le même écran et autour de thématiques fortes comme le deuil (*À la recherche des sensations perdues*), l'autisme (*Mon petit frère de la lune*), le viol (*Françoise*) ou le travail clandestin chez les enfants (*Hsu Jin, derrière l'écran*). Le cinéma d'animation se révèle comme un formidable outil de sensibilisation et d'éducation à l'image et un support idéal pour des séquences pédagogiques et des rencontres intergénérationnelles.



Miniyamba de Luc Perez, sélection FFE 2013

Le festival de cinéma

Un festival de cinéma est un événement limité dans le temps au cours duquel sont présentés un ensemble de films. La plupart des festivals ont une régularité annuelle. Certains, comme le FESPACO, prennent place tous les deux ans.

Un festival peut être consacré à un genre cinématographique spécifique (fiction, animation, documentaire, expérimental...) ou un à une durée particulière (court-métrage, moyen-métrage, long-métrage), thématique (*Festival européen du film d'éducation!*) ou consacré à une culture ou nationalité. Certains festivals diffusent les films en première nationale, continentale, internationale (première projection à l'étranger) ou mondiale. Le festival de cinéma le plus connu et prestigieux au monde est probablement le Festival de Cannes. D'autres festivals de classe équivalente le concurrencent. Parmi ceux-ci on notera surtout les festivals de Berlin (Allemagne), Venise (Italie) et Toronto (Canada).

Qu'est ce qu'un festival de cinéma ?

Le festival de cinéma est la première rencontre entre une œuvre, ses créateurs et son public. Parfois, ce sera la seule, si la rencontre échoue. C'est donc un moment clef de la vie d'un film. Ce moment d'exposition peut être violent. Pour le réalisateur et le producteur, la réaction du public -même averti- à la présentation du « bébé » peut être source d'une profonde remise en question... ou d'une consécration.

Le rôle des festivals de cinéma est double. Ce sont à la fois des dénicheurs de « pépites » et des machines à faire connaître, à promouvoir les films choisis. Ainsi, le long de la filière cinématographique, les festivals de cinéma se situent avant et/ou après le chaînon de la distribution de films : en aval de la production de films (moment de la création) et en amont de l'exploitation cinématographique (moment de la projection en salle).

La plupart des festivals suivent une régularité annuelle ou biennale. Outre des questions d'organisation pratique, ce rythme permet de conserver un caractère exceptionnel à l'événement.

Découvreurs de talents

Les festivals les plus prestigieux, ceux proposant une compétition internationale de première jouent un rôle de découvreur de talents.

Les dénicheurs de talents d'un festival, ce sont ses sélectionneurs.

Leur mission est de voir des centaines, voire des milliers de films, pour en sélectionner quelques dizaines au plus. Les critères de sélection dépendent évidemment de la subjectivité de chaque sélectionneur. Mais on peut penser que les films retenus le sont pour une certaine grâce ou leur caractère innovant.

Depuis quelques années (et l'usage généralisé d'Internet comme un outil de travail), les gros vendeurs internationaux de films remettent en question le rôle de découvreur de talents des festivals. Vincent Maraval, de Wild Bunch prétend ainsi que les festivals sont plus utiles pour leur capacité à mettre en valeur les films.

Mise en valeur des films

La grande majorité des festivals ne prétendent pas programmer uniquement des premières. Au contraire, ils jouent un rôle de mise en valeur des films, offrant à certains d'entre eux une diffusion alternative à la distribution cinématographique. Ainsi certains courts-métrages peuvent être sélectionnés dans une trentaine de festivals, et certains longs dans une vingtaine de festivals.

Caractéristiques courantes d'un grand festival de cinéma

Compétition de films

Une compétition de films est une sélection de films soumise à un jury. Après avoir vu la totalité de la sélection, le jury remet à certains des films sélectionnés un ou plusieurs prix. Lorsque le jury est formé de la totalité des spectateurs, on parle de prix du public.

Marché de films

Aux côtés de leurs projections, certains grands festivals proposent un « marché » où les producteurs et ayants-droits cherchent à vendre leurs films.



Systemes d'aide à la création

Plusieurs festivals proposent des aides à la création : bourses, subventions, lectures de scénario, concours de projet, mise en relation des porteurs de projet avec des financeurs (producteurs, etc.).

Ateliers, colloques et vidéothèque

Parallèlement aux projections de films, certains festivals proposent des services supplémentaires à leurs spectateurs. Parmi ceux-ci, on retiendra : les conférences et rencontres, les colloques, une vidéothèque (service de visionnement sur écrans individuels, des films sélectionnés ou présentés au festival. Il permet à certains spectateurs clefs (journalistes, acheteur de film, accrédités variés) de voir plus de film en peu de temps.

La France, terre de Festivals ?

Un rapport publié en 1997 par l'Observatoire européen de l'audiovisuel (dont la mission est d'établir des données statistiques comparées relatives à l'audiovisuel), montre que la France organise à elle seule, bien plus de festivals de films que les autres membres de l'Union européenne (166 festivals en France contre un maximum de 20 dans les autres pays de l'Union). Une étude un peu attentive suggère que cette estimation est largement sous-évaluée. Le nombre de festivals de films en France dépasse probablement les 300. Ainsi, chaque semaine, il se déroule quelque part en France un festival de film. On compte au moins un festival de cinéma dans chaque grande ville française. Bien que très rarement à l'origine de la création des festivals, les collectivités locales françaises savent en tirer profit. Celles qui, en le subventionnant, soutiennent un événement en attendant des retombées économiques pour leurs administrés : promotion de l'image de leur région, remplissage des hôtels et restaurants, etc. Si le soutien des puissances publiques accordé à un festival s'inscrit bien dans le cadre de la politique culturelle française, c'est surtout un moyen de dynamiser l'attractivité des régions concernées. In fine, c'est une manière de défendre la place de la France en tant que première destination touristique mondiale.

Le dynamisme du secteur festivalier français s'expliquerait aussi par une longue tradition de cinéphilie, par le rôle joué par les revues de critique de films (Positif, Les Cahiers du cinéma...) et par les politiques de soutien à l'éducation à l'image (par exemple : ciné-clubs impulsés par André Malraux).

Si les liens entre festivals sont plus complémentaires que concurrents, si leur économie échappe largement à la logique des secteurs d'activité soumis au marché, et s'il est dès lors délicat de dresser un classement entre festivals, la France peut s'enorgueillir d'organiser les plus importants festivals de longs métrages (Cannes), de courts métrages (Clermont) et de films d'animation (Annecy)... (À ce grand chelem ne manque que le plus important festival de documentaire, généralement reconnu à Amsterdam (IDFA).)

Sources : https://fr.wikipedia.org/wiki/Festival_de_films



Festival européen du film d'éducation 2014, Pathé Évreux

Quelques notions fondamentales sur l'image cinématographique

Lecture de l'image

Lire, c'est construire du sens. À propos de l'image, cette opération prend deux formes opposées mais complémentaire, la dénotation et la connotation.

La dénotation. C'est la lecture littérale. La description qui se veut objective, c'est-à-dire sur laquelle tout le monde peut être d'accord, de ce que je vois.

La connotation. C'est la lecture interprétative. À partir de ce que je vois, j'exprime ce que je pense, ce que je ressens.

Construire du sens, c'est faire intervenir des codes. Un code est une convention qui doit être commune à un émetteur et un récepteur pour qu'il y ait communication. À propos de l'image, on peut distinguer des codes non spécifiques, qui appartiennent à toute activité perceptive ; et des codes spécifiques qui se retrouvent dans toute les images, qu'elle soit fixe ou animée.

Le cadrage

Les codes spécifiques découlent du fait que toute image est nécessairement cadrée, c'est-à-dire qu'elle résulte d'une délimitation d'une partie de l'espace. Cadrer c'est choisir, c'est éliminer ce qui ne sera pas dans le cadre et restera donc non perçu. Pour le cinéma, on parlera du champ et du hors-champ et l'un des axes d'analyse fondamentale de l'écriture filmique consistera à étudier les rapports qu'entretient le hors-champ avec ce qui est présent et donc visible dans l'image.

L'angle de prise de vue

Par convention, une vision frontale d'un personnage, et par extension des éléments du décor, est donnée comme équivalente à la perception courante. Selon la position de la caméra on distingue alors la plongée (vision par dessus) et la contre-plongée (vision par dessous).

La profondeur de champ

On appelle profondeur de champ la zone de netteté située à l'avant et à l'arrière du point précis de l'espace sur lequel on a effectué la mise au point. L'espace représenté donne ainsi l'illusion de la profondeur. C'est le traitement de l'arrière-plan (flou ou net) qui définit la profondeur de champ :

- **l'arrière-plan flou** définit une faible profondeur de champ : la scène nette occupe le devant sur fond de décor vague, illusion d'un espace « réaliste », mais dans lequel ne s'inscrit pas le personnage.
- **un arrière-plan net** définit un écart d'étendue que le regard du spectateur peut parcourir. Cette grande profondeur de champ ouvre une réserve d'espace pour la fiction.

Les mouvements de caméra

Ce qu'ajoute le cinéma à la photographie, c'est non seulement de mettre du mouvement dans l'image, mais aussi de mettre l'image en mouvement.

Le travelling : la caméra se déplace dans l'espace, vers l'avant (travelling avant), vers l'arrière (travelling arrière), sur un axe horizontal (travelling latéral), ou suivant un personnage, travelling d'accompagnement.

Le panoramique : la caméra est fixe et pivote sur un axe, horizontalement ou verticalement.

Ces deux mouvements de base pouvant, en effet, être combinés.

L'usage d'une grue peut en outre complexifier encore les mouvements de caméra.

Le zoom : objectif à focale variable, il opère des travellings optiques, sans déplacer la caméra.



Les effets spéciaux (la défamiliarisation de la perception)

Généralisés et multipliés par l'arrivée du numérique, ils font cependant partie du langage cinématographique dès les années 20. D'une façon générale, il s'agit de tout élément perceptif ne pouvant exister dans le réel.

Les ralentis et accélérés.

Les surimpressions.

L'arrêt sur l'image. Le gel.

L'animation image par image.

La partition de l'écran.

L'inversion du sens de défilement.

Etc.

L'échelle des plans



1 **extreme close up**
(très gros plan)



2 **close up**
(gros plan)



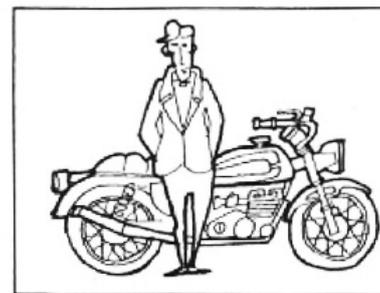
3 **close shot**
(plan rapproché, poitrine)



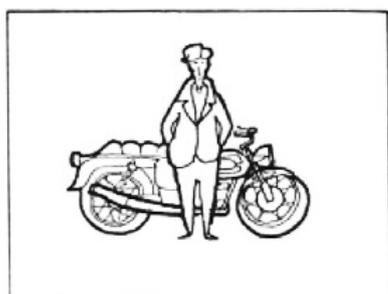
4 **medium close shot**
(plan rapproché, taille)



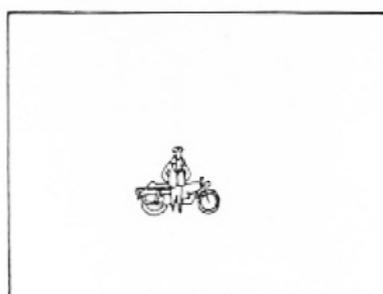
5 **medium shot**
(plan américain)



6 **full shot**
(plan moyen)



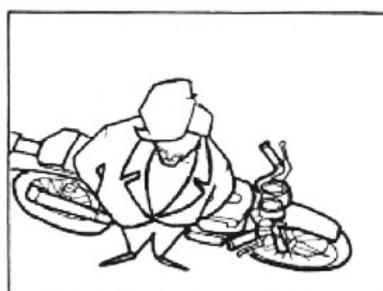
7 **medium long shot**
(plan de demi ensemble)



8 **long shot**
(plan d'ensemble)



9 **low-angle shot**
(contre plongée)



10 **high-angle shot**
(plongée)

Le cadre (*frame*) délimite l'image, le cadrage (*framing*) est donc toujours l'expression d'un choix, d'une intention.

Le cadrage s'exerce par rapport au(x) personnage(s) (*characters*) (fig. 1 à 6) et au décor (*setting*) (fig. 7 et 8).

L'échelle des plans (*scale of the camera shots*) est la gradation qui va du plan le plus proche au plus éloigné — ou l'inverse.

L'angle de prise de vue (*camera angle*) est également significatif :

— la contre plongée (fig. 9) montre le sujet vu d'en bas et accentue une impression de force.

— la plongée (fig. 10) montre le sujet observé d'en haut et insiste sur sa vulnérabilité.

Le code \circ *framing* appelle l'identification des plans qui enrichira votre interprétation des documents.



Règle des tiers

La règle des tiers est l'une des règles principales de composition d'une image en photographie. Elle permet de mettre en valeur des éléments de la photo sans les centrer, évitant ainsi de couper l'image en deux et de lui donner un aspect figé.

Elle est très simple à appliquer. Il suffit de diviser mentalement l'image à l'aide de lignes séparant ses tiers horizontaux et verticaux. La grille créée se compose alors de neuf parties égales.

Il s'agit maintenant de placer les éléments clefs de l'image le long de l'une de ces lignes, voire aux intersections entre celles-ci. Ces intersections sont appelées points chauds (ou forts) de l'image. L'œil s'y attarde tout naturellement. La composition gagne alors en dynamisme et en équilibre.

1	2	3
4	5	6
7	8	9

Le montage

C'est l'opération qui consiste à organiser et à assembler les plans tournés afin de donner un sens et un rythme au film. Ce travail a été radicalement bouleversé et facilité par l'usage de l'informatique qui permet une grande liberté de propositions de montage, sans jamais altérer la qualité de l'original. Il permet également de faire des montages avec une très grande accessibilité et pour un coût très faible. Cette tâche revêt donc un aspect technique et esthétique au service de la mise en valeur de certaines situations.

On distingue :

Montage chronologique : il suit la chronologie de l'histoire, c'est-à-dire le déroulement normal de l'histoire dans le temps. (cf. films documentaires, ou certaines fictions).

Le montage en parallèle : Alternance de séries d'images qui permet de montrer différents lieux en même temps lorsque l'intérêt porte sur deux personnages ou deux sujets différents (par exemple dans les westerns, les films d'action).

Montage par leitmotiv : des séquences s'organisent autour d'images ou de sons qui reviennent chaque fois (leitmotiv) lancinant, et annonce des images qui vont suivre (films publicitaires, films d'horreur).

Le montage par adjonction d'images : avec le but de créer des associations d'idées permettant de traduire ou d'accentuer tel ou tel sentiment (films de propagande).

Pour réaliser les liaisons entre les plans, on utilise des transitions :

Le montage "cut" (liaison la plus simple), juxtaposant des plans dans une continuité de l'histoire.

Le montage par fondus (fondu enchaîné, fondu au noir), qui indiquent souvent des ruptures de temps.

Enfin, il existe une multitude de solutions techniques permettant de passer d'un plan à un autre : volets, rideaux, iris (beaucoup sont utilisés dans les 20 premières minutes de *La Guerre des Étoiles* de Georges Lucas, par exemple).

Le son

Le son au cinéma est ce qui complète l'image. Un film est monté en articulant l'image et le son.

La bande sonore permet de donner une nouvelle dimension émotionnelle. Elle est composée de trois éléments : les bruits / le bruitage ; les voix ; la musique.

Les bruits participent à l'ambiance du film. Ils sont réels, c'est-à-dire enregistrés à partir d'une source sonore, ou produits lors de la post-production par des artifices. Le bruitage est une des étapes de la fabrication d'un film. Il se réalise en postproduction et, en général, après le montage définitif de l'image.

Les voix, les paroles des acteurs sont enregistrées en prise directe lors du tournage ou en studio.

Elles existent sous plusieurs formes : monologue, dialogue, voix off.

La musique, généralement l'un des composants essentiels de la bande son d'un film, appuie le discours du réalisateur et offre au spectateur un support à l'émotion.



Son intradiégétique

Se dit d'un son (voix, musique, bruit) qui appartient à l'action d'un plan et qui est entendu par le ou les personnages du film.

Ce son peut être **IN**, c'est-à-dire visible à l'intérieur du plan.

Exemple : un plan où l'on voit un homme accoudé à un meuble où est posé un tourne-disque en état de marche. On entend la musique qui provient du tourne-disque.

Ou **OFF**, c'est-à-dire hors-champ (hors-cadre).

Exemple : un plan où l'on voit un homme dans son fauteuil, écoutant la musique qui provient de son tourne-disque, situé de l'autre côté de la pièce, hors du plan. La musique est cependant réelle.

Dans les deux cas, le son est véritable et non ajouté au montage. Il peut cependant être retouché pour améliorer sa qualité pendant la phase de postproduction du film.

Son extradiégétique

Se dit d'un son qui n'appartient pas à l'action (voix d'un narrateur extérieur, voix de la pensée intérieure d'un personnage, musique d'illustration), qui est entendu par le spectateur mais ne peut l'être par les personnages car il n'existe pas au sein du plan. Cet effet cinématographique peut servir le sens du film et sa narration.

Les métiers du son

L'**ingénieur du son** est celui qui gère l'ensemble des étapes de la fabrication du son d'un film.

Le **preneur de son** est celui qui assure la prise de son au moment du tournage (dialogues, ambiances...).

Le **mixage, l'étalonnage** sont des opérations qui se réalisent en postproduction, c'est le montage images/son.

Le **compositeur** est celui qui écrit la musique originale du film.

À consulter, le site de la musique de film : [Cinezik http://www.cinezik.org/](http://www.cinezik.org/)

Ressources

Bibliographie

- BADIOU Alain, *Cinéma*, Nova éditions, 2010, 411 p
BADIOU Alain, *Petit manuel d'inesthétique*, Seuil, 1998, 224p.
BAZIN André, *Qu'est-ce que le cinéma?* Cerf, 1976, 394p.
COMOLLI Jean-Louis, *Voir et Pouvoir*, Verdier, 2004, 768p.
COMOLLI Jean-Louis, *Corps et cadre*, Verdier, 2012, 608p.
DANEY Serge. *Ciné-journal 1 et 2*, Cahier du cinéma, 1998, 252p.
DANEY Serge. *La maison cinéma et le monde 1, 2, 3*. Paris, POL, 2001, 576p.
DANEY Serge, *Itinéraire d'un ciné-fils*, Paris, Jean Michel Place, 1999, 141p.
FRODON Jean-Michel, *La critique de cinéma*, Cahiers du cinéma, 2008, 96p.
PREDAL René, *La critique de cinéma*, Armand Colin, 2004, 128p.

Sitographie

- Critikat : www.critikat.com
Allo Ciné : www.allocine.fr
Critique film : www.critique-film.fr
Mate ce film : www.matecefilm.com
Le passeur critique : www.lepasseurcritique.com
À voir À lire : www.avoir-alire.com
Ciné-club de Caen : <http://www.cineclubdecaen.com/>
Pour faire une critique de film : <https://www.mtholyoke.edu/courses/lhuughe/FR203/FR225/critcfilm.html>



Le Festival européen du film d'éducation est organisé par



- CEMÉA, Association Nationale
24, rue Marc Seguin 75883 Paris cedex 18
t.f. : +33(0)1 53 26 24 14 / 19
- CEMÉA de Haute-Normandie
33, route de Darnétal BP 1243 - 76177 Rouen cedex 1
t.f. : +33(0)2 32 76 08 40 / 49

www.cemea.asso.fr

En partenariat avec



Avec le soutien de



Avec la participation de



Avec le soutien et le parrainage de

