

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

## JARDINS SAUVAGE CYCLES 2 & 3

PROGRAMME DE COURTS-MÉTRAGES INÉDIT



## INTRODUCTION AU PROGRAMME

Genre : Films d'animation et en prise de vue réelle

Durée : 45'

Que ce soit en ville ou en campagne, il est agréable d'avoir son bout de nature à portée de main ! Un petit carré maîtrisé ou une forêt dense, ces lieux sont à l'image de ceux qui les cultivent ; ils prennent vie, sont source de souvenirs et permettent de grandir les pieds sur terre.

### LES COURTS-MÉTRAGES

#### ***PIEDS NUS*** de Loup Bouchet

France - 2018 - 8'

Deux garçons vivant dans la forêt en Nouvelle Calédonie traversent la forêt pour rejoindre la route et aller en ville.

**FOCUS ELLIPSE ET MUSIQUE**

#### ***MISCELLANÉES*** de Anne-Lise King

France - 2010 - 4'

Le soir tombe sur les montagnes du Queyras. Un être étrange apparaît dans la forêt et plante une graine qui fait naître un arbre au feuillage magique. Quand le jour se lève, une des petites feuilles entame alors un voyage qui animera toute la vallée.

**FOCUS ACCÉLÉRÉ, LIGHT PAINTING ET MISE AU POINT**

#### ***MARAUDE ET MURPHY*** de Hélène Ducrocq

France - 2018 - 8'

Maraude se perd dans la tempête, Murphy sort de sa caverne pour l'aider à retrouver son gîte et grignoter des moustiques.

Une nuit ordinaire pour deux chauves-souris !

**FOCUS GROS PLAN, DOUBLAGE ET SYNCHRONISATION**

#### ***LE REFUGE DE L'ÉCUREUIL*** de Chaïtane Conversat

France- 2018 - 13'

Une vieille dame accumule chez elle des cartons remplis de souvenirs. Sa petite fille, qui lui est très attachée, lui rend visite tous les mercredis et sa grand-mère invente, avec ces trésors accumulés, de merveilleux récits. Mais la petite fille grandit, et la place vient à manquer dans la maison...

**FOCUS SPLIT SCREEN**

#### ***POUR UNE POIGNÉE DE GIROLLES*** de Julien Grande

Belgique-2016-7'

Un joli moment de vie à la fois tranquille et épique, où un grand-père essaie désespérément de trouver quelques champignons pour le dîner pendant que sa famille s'attelle en cuisine.

**MONTAGE, EFFET KULESHOV**



## LES SPÉCIFICITÉS DU PROGRAMME

### Qu'est-ce qu'un court-métrage ?

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

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

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



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

On comptait en longueur de pellicule, donc en « métrage » pellicule, d'où le terme de « court-métrage ». Par exemple, avec une pellicule en 35mm, 300 mètres de pellicule représentaient environ 11 minutes de film (en 24 images / seconde).

### Qu'est-ce qu'un film en prise de vues réelles ?

La prise de vues réelles consiste à enregistrer, en temps réel, l'image en mouvement d'un sujet qui se trouve lui aussi réellement en mouvement.

Pour faire simple, c'est donc un film avec de vrais êtres vivants : soit des personnes qui jouent un rôle (c'est-à-dire des comédiens ou acteurs), soit des animaux. Le court-métrage Miscellanées mélange prise de vue réelle et une forme d'animation appelée stop motion.



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

« Animer » signifie donner du mouvement, de la vie, faire bouger... donc faire du cinéma d'animation, c'est faire bouger des objets qui sont censés être immobiles, inanimés.

Ces objets peuvent être des dessins, ce qui donne des dessins animés !



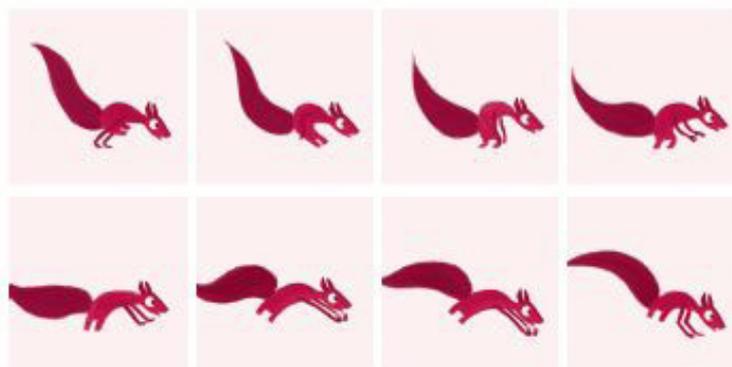
### Qu'est-ce que le stop motion ?

C'est une technique d'animation image par image que nous découvrirons dans l'un de nos films et que nous développerons dans les activités sur le film «Miscellanées». On prend plusieurs images d'un même objet que l'on déplace sur chaque image puis on montre les images à la suite les unes des autres, ce qui crée l'illusion du mouvement.

# LE CINÉMA D'ANIMATION

## Comment fait-on bouger un dessin ?

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



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

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

Au cinéma, le nombre d'images par seconde, qui était au début de 16 ou 18 images par seconde, fut normalisé à 24.

Il faut donc 24 dessins un tout petit peu différents pour créer une seconde de mouvement !

> 1 minute de film = 1 440 images > 1 heure de film = 86 400 images !

## La technique de l'ordinateur 2D

Dans ce programme, les trois films d'animation exploitent la technique du dessin animé traditionnel... mais s'aident des ordinateurs !

Les différentes étapes de l'animation 2D numérique (ou 2D digitale) sont les suivantes :

tout d'abord, les dessins sont faits à la main puis scannés ou élaborés directement sur une tablette graphique, on ajoute des couleurs ou certains effets spéciaux, enfin, on assemble différentes couches de l'image (technique de compositing).

## Comment anime-t-on un objet ?

De la même manière qu'avec les dessins, on peut faire un film d'animation avec n'importe quel objet, comme par exemple une marionnette de papier découpé ou des feuilles d'arbres...



# PIEDS NUS de Loup Bouchet

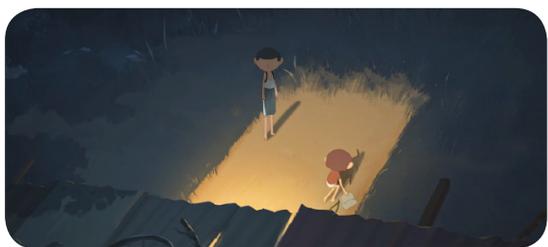
Pour voir le film : cliquez [ICI](#)  
Technique d'animation : 2D numérique

## Mots clés :

Traversée, frères, jeux, dangers, indépendance.

### Traversée d'univers différents

Où se trouve la maison des deux frères ? Que doivent-ils traverser ? Quand partent-ils et où arrivent-ils à la fin du film ? Reconstitue à partir des images leurs parcours et observe la luminosité de chaque espace.



La maison se trouve dans la forêt, il fait très sombre, seule la lumière de la maison illumine les personnages; le rapport entre ombre et lumière s'appelle le **CONTRASTE**. La forêt est assez sombre et les feuillages font de l'ombre tandis que la route est très lumineuse et dégagée.

### Montre moi ton visage et je te dirai quelle émotion tu ressens !

**A partir de ces images, devinez quelles émotions éprouvent les deux frères ?**

On peut percevoir beaucoup d'émotions simplement à travers les expressions du visage.



La crainte de se retrouver seul.



Le rire.

## Chamaileries entre frères

### Comment décririez-vous la relation entre les deux frères ?

Les deux frères se taquent, se moquent l'un de l'autre mais le grand frère pose souvent sa main sur l'épaule de son frère et se met devant lui lorsqu'il estime qu'un danger s'approche comme c'est le cas sur cette image lorsqu'ils voient le cerf. On voit ainsi la relation entre le grand-frère qu'on appelle L'AÎNÉ et le petit frère qu'on appelle le CADET.



Le petit frère taquine l'aîné en lui jetant de l'eau froide dessus.

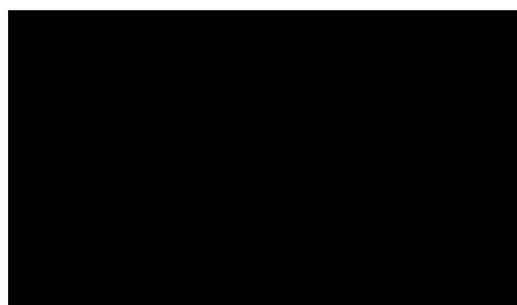
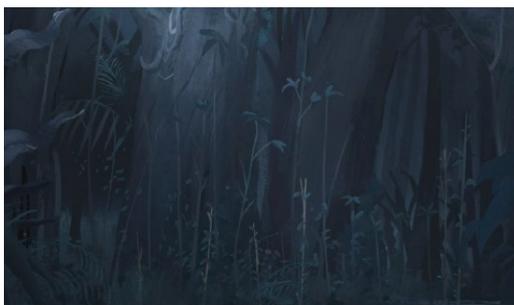


L'aîné pose sa main sur l'épaule de son frère et se positionne devant lui pour le protéger.

## Saut dans le temps

Le film saute parfois dans le temps et ne montre pas ce qui se passe pendant quelques heures. On appelle cela une ELLIPSE.

On peut voir ici sur ces trois images qu'un saut dans le temps a eu lieu. D'abord on voit une image de nuit puis l'image se fond dans le noir, on appelle cela un FONDU AU NOIR. Après cette image noire, on voit une image d'un arbre illuminé par la lumière du matin. On comprend ainsi à la lumière changée que du temps s'est écoulé.



## Écoute les bruits et la musique

Qu'ajoutent les sons et la musique au film ? Les bruits d'oiseaux rendent la forêt plus vivante, on ne voit pas les oiseaux mais ils sont présents dans la forêt, ils font partie de son ambiance. On entend le bruit des pas, les dialogues, le bruit de l'eau et on entend de la musique... Tous les bruits qu'on ajoute pour caractériser un espace qui ne font pas partie de la musique sont appelés BRUITAGES. Ferme les yeux pendant le film et essaie de reconstituer les images; où se trouvent les personnages ? Que se passe-t-il ?

### Quand apparaît la musique ? A quels moments du film ?

La musique apparaît au lever du jour, après le départ du cerf. Lorsqu'ils voient le cerf, on peut observer un silence, et aucun bruit alentour avant que la musique n'apparaisse. La musique est également présente à la fin lorsque les enfants montent dans la voiture.

Ainsi la musique soutient l'émotion du film, la crainte quand le cerf court, la beauté du matin, les aventures qui suivront la montée en voiture.

### Identifie les différents instruments de la musique :

Le tambour, la harpe, un xylophone. La musique s'inspire de la musique traditionnelle calédonienne puisque le film se déroule en Nouvelle Calédonie. Ainsi la musique va de paire avec le paysage et l'espace. Elle caractérise l'espace.



## Une histoire sans fin...

### Comment se termine le film ?

Le film se termine sur la route; on ne sait pas ce qui se passera après, on ne voit pas non plus la ville ni l'arrivée des enfants à l'école. Au cinéma on appelle cela une FIN OUVERTE.



**Laisse libre court à ton imagination et écris une suite à cette histoire !**

## Pour aller plus loin...

Le film se déroule en Nouvelle Calédonie. Cette île se situe au niveau de l'océan pacifique à seulement 1.500 kilomètres à l'est des côtes australiennes. Ce lieu déjà habité par différentes populations qu'on appelle AUTOCHTONES, fut découvert par James Cook en 1774 et le baptisa Nouvelle Calédonie, car le paysage montagneux lui rappelait sa terre natale en Ecosse. Parmi les différents peuples autochtones de Nouvelle Calédonie, on compte les Belema à Belep, les Nenema à Yandé, les Ndouméas à Nouméa désormais capitale de la Nouvelle Calédonie. On voit ainsi la richesse culturelle du pays avant l'arrivée européenne et en particulier l'installation de la puissance coloniale française. Les peuples autochtones seront mis en danger à la suite de la découverte de l'île. La Nouvelle Calédonie deviendra par la suite une « collectivité française ». En 1874, cette colonie devint française.

Cette île regorge de trésors insoupçonnés. Bien que dans le film nous ne voyons ni les plages ni le lagon qui est l'un des plus vastes au monde, nous observons la forêt humide par une grande diversité d'espèces animales. Dans le film on peut observer l'une des espèces animales typiques : le cagou :



Voici où se trouve la Nouvelle Calédonie sur une carte :



## Une esthétique qui rappelle l'animation japonaise des studios Ghibli

L'animation et la représentation de la forêt rappellent certains films de Miyazaki. On peut le remarquer en comparant ces deux images.



Pieds nus



Ghibli



Pieds nus



Ghibli

# MISCELLANÉES de Anne-Lise King

Pour voir le film : cliquez [ICI](#)  
Technique d'animation : 2D numérique

## Mots clés :

Montagne, accéléré, stop motion, feuilles, dessins, rythmes, cycle de l'eau, lumière.

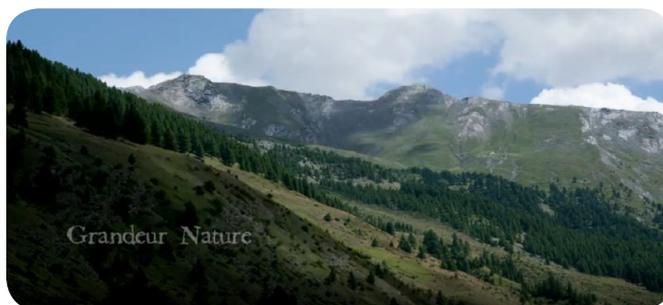
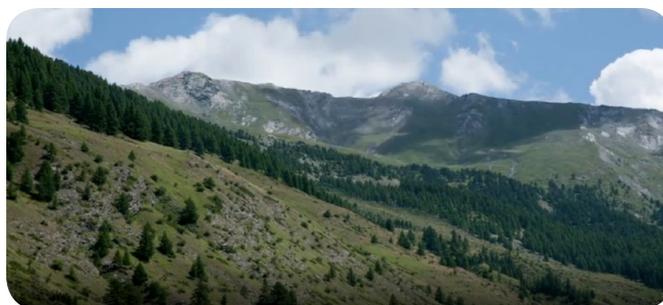
### Ouverture du film :

Le film s'ouvre à la manière d'un objectif ou d'une fenêtre, tout d'abord il s'ouvre horizontalement puis verticalement jusqu'à recouvrir la place offerte par l'écran.



### Je vois la vie en accéléré

On remarque que les images sont ACCÉLÉRÉES au changement de lumière et au passage des nuages. En quatre minutes de film sont concentrées une nuit et une journée, soit 24 heures !



## Une forêt bien animée !

Plusieurs types d'animation sont utilisés dans ce film. L'une des techniques consiste à rajouter des contours sur la pellicule pour rendre les contours visibles et lumineux. Ces contours sont présents lors des scènes de nuit et sont utilisés pour les feuilles et pour l'homme qui va planter une graine. Comment sont formés ces contours lumineux ?

On utilise un temps de pose long avec la caméra ou l'appareil photo.

Pendant tout le temps où le capteur est exposé à la lumière dans un environnement sombre, le moindre mouvement qui sera fait avec un objet lumineux sera enregistré sur la photo ou sur l'image du film. On appelle cela le LIGHT PAINTING qui signifie en anglais « dessiner avec la lumière ».



## Quelques images de techniques de light painting ou light graff



Une personne vêtue de noir agite une lumière. Pendant qu'elle agite la lumière, de nombreuses images de ce mouvement sont prises par une caméra qui enregistre. Les images rassemblées forment une sphère incandescente.

Pour voir ce procédé, vous pouvez cliquer sur ce lien :  
<https://www.anneliseking.org/grandeur-nature>

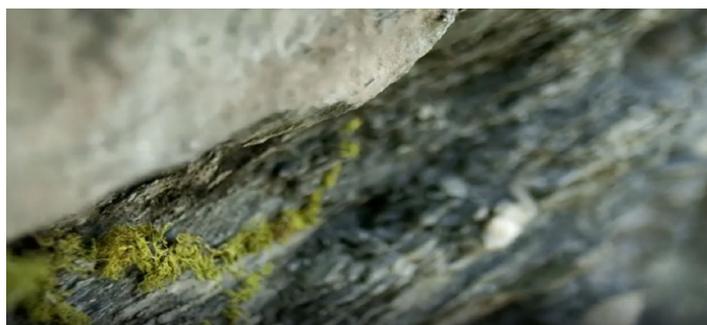
## Le stop motion

Un autre type d'animation image par image est utilisé dans ce film : le STOP MOTION. On prend une photo de chaque étape du mouvement d'un objet, ici par exemple des feuilles, on bouge un peu ces objets. On prend une nouvelle photo et en mettant ces photos à la suite les unes des autres, on a l'illusion d'un mouvement. Ici on voit des photos montrant plusieurs feuilles à différents endroits sur le sol qui les unes à la suite des autres donnent l'impression que les feuilles se déplacent d'elles mêmes.



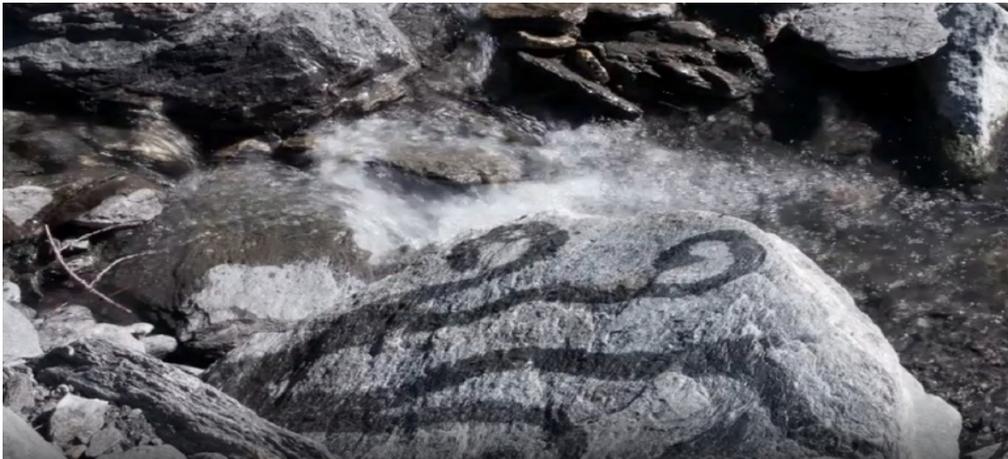
## Faisons le point

Certaines parties de l'image sont parfois floues pour mettre en valeur les parties dites nettes que l'on voit bien. Rendre une image nette se dit FAIRE LA MISE AU POINT.



## Mise en abyme de l'écoulement de l'eau

Les abymes sont des profondeurs et se rapportent parfois à l'eau ou l'océan. Une MISE EN ABYME est quelque chose dans quelque chose d'autre par exemple une animation de l'eau dans les ondulations de l'eau, un peu comme ce qui arrive dans ce film. L'écoulement du ruisseau est mis en valeur par les dessins animés sur les pierres qui sont en accord avec la musique rythmique composée de percussions. Les formes dessinées rappellent les ondulations de l'eau.



## Dernière image et première image

Le soleil se couche derrière les montagnes comme au début du film, 1 nuit et 1 jour se sont passés.



Première image



Dernière image

# MARAUDE ET MURPHY

## de Hélène Ducrocq

Un extrait du film : cliquez [ICI](#)  
Technique : Film d'animation, papiers découpés

### Mots clés :

Rencontre, animal nocturne, amitié, nourriture, ville, campagne.

### Deux univers opposés : La campagne et la ville

Maraude vient de la ville tandis que Murphy vient de la campagne, chacune va découvrir l'univers de l'autre et ses particularités.



La Forêt où vit Murphy.



La ville où vit Maraude.

### Où se trouvent les insectes en forêt et en ville ?



Murphy se nourrit entre les arbres.



Murphy se nourrit autour de la lampe qui attire les insectes.

Deux univers se dessinent par deux types d'animations différents. L'animation dominante dans le film consiste à utiliser plusieurs calques et à superposer différents décors et objets découpés. L'autre animation présente dans les scènes de courses est plus classique et est composée de dessins animés.



## Etapes de l'animation

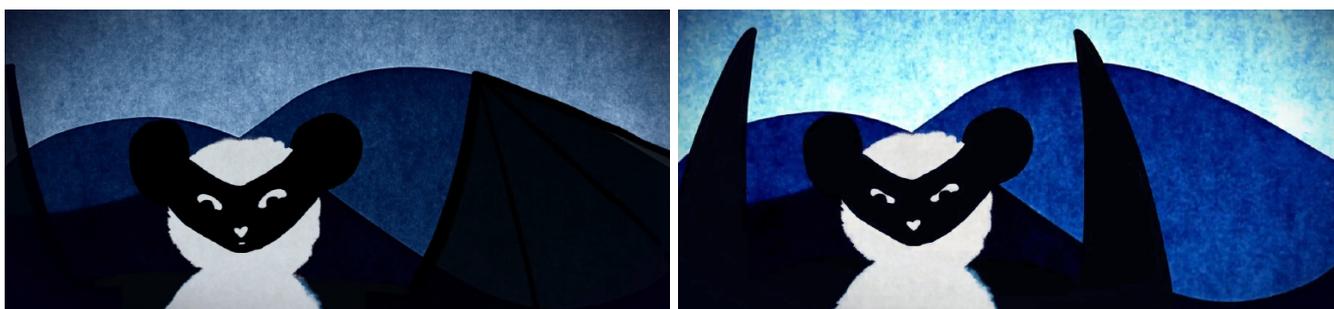
Tout d'abord, la réalisatrice a fait des repérages puis a dessiné des croquis, Elle a ensuite fait des découpages pour le décors et elle les a transposés sur différents calques, qu'elle a illuminé et retravaillé sur tablette.



Maintenant que nous avons discuté des environnements de Murphy et Maraude et de leur animation, revenons-en à leur rencontre et à la présentation de Murphy.

## Apparition de Murphy

Expliquez quelle impression donnent Murphy lorsque Maraude le rencontre. Etudiez les expressions de son visage et la luminosité qui souligne sa présentation.



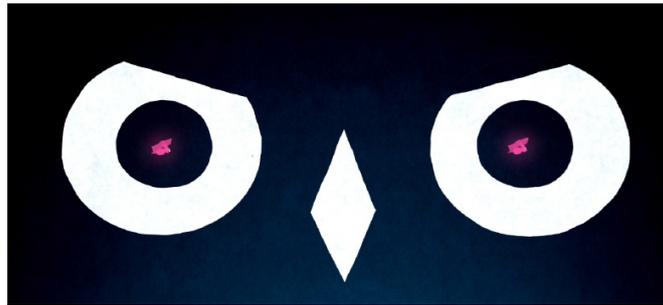
Au début Murphy a un regard sévère et sérieux, un éclair souligne sa sévérité. Lorsque de la musique apparaît (dans ce film elle est principalement constituée de percussions et de harpe), les émotions sont renforcées. Les changements de lumière participent également à sa sévérité dans un premier temps. Tous ces éléments font partie de ce que l'on appelle la MISE EN SCÈNE. Cette dernière regroupe également les choix de décors et les mouvements de personnages.

Dès que Murphy commence à parler avec Maraude, il change complètement d'attitude et sourit.



Nos deux chauves-souris, à la recherche de nourriture sont confrontées à certains dangers et notamment à une chouette, comment la chouette est-elle rendue terrifiante ?

Nos deux chauves-souris, à la recherche de nourriture sont confrontées à certains dangers et notamment à une chouette, comment la chouette est-elle rendue terrifiante ?



Avant de voir la chouette en entier, on voit une image de ses yeux et le reflet de sa proie : Maraude. Cette image rapprochée de ses yeux est appelée GROS PLAN.

## Doublage

Les voix des deux chauves-souris sont calées sur les mouvements de leurs bouches. Des acteurs lisent des dialogues qui sont ajoutés en même temps que ces mouvements pour donner l'impression que les chauves-souris nous parlent. Cette technique s'appelle le DOUBLAGE. Elle n'est pas seulement utilisée dans le cinéma d'animation, mais également pour les films étrangers. Avec le doublage on entend les voix françaises au lieu d'avoir besoin de lire les sous-titres. Les voix sont placées en même temps que les mouvements de bouches, on dit qu'elles sont SYNCHRONISÉS.

Amuse-toi à doubler les chauves-souris. Coupe le son du film et lis les dialogues ci-dessous en même temps que les chauve-souris bougent leurs lèvres.

### Liste de dialogues

 Murphy	 Maraude
Qui ose interrompre le repos du grand murphy !	Je suis Maraude, je viens juste me reposer quelques minutes avant de repartir.

## Pour aller un peu plus loin...

Cette technique d'animation s'inspire de la technique de Lotte Reiniger, une figure emblématique des tous débuts du cinéma. Cette histoire est également inspirée d'une histoire parue en livre : La souris des villes, la souris des champs.



# LE REFUGE DE L'ÉCUREUIL

de Chaitane Conversat

Le trailer du film : cliquez [ICI](#)  
Technique d'animation : 2D numérique

## Mots clés :

Découverte, histoires, Imaginaire, souvenirs, entassement, isolement, famille, complicité.

## Créer des histoires à partir de souvenirs

Reconstituez l'histoire du cerf se transformant en arbre à l'aide des images :

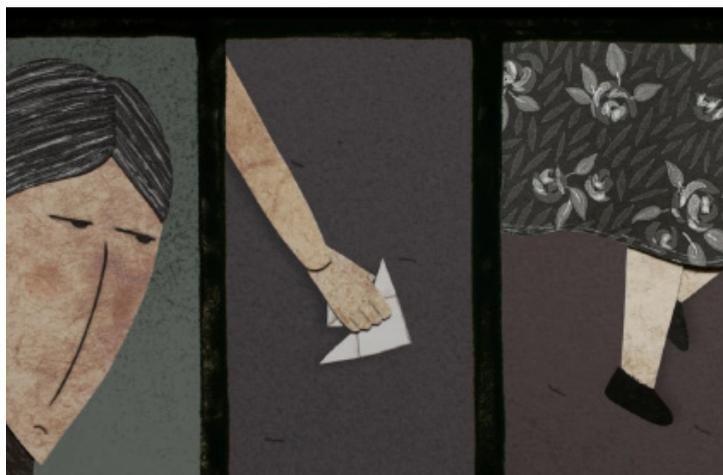


Des objets ravivent la mémoire de la grand-mère et laissent libre court à son imagination, quels objets la transportent dans quels espaces ?

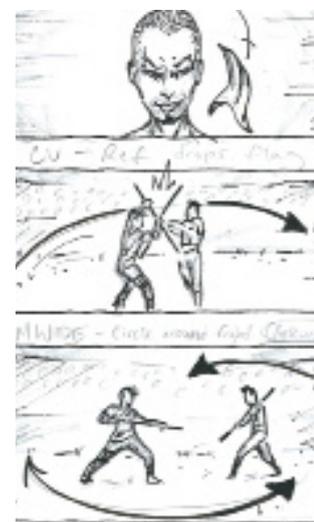


## Les saisons passent mais les cartons demeurent

Comment l'écoulement du temps est-il représenté ? Comment les saisons passent-elles à l'écran ? L'écran se divise en quatre images et chacune bouge à son tour. Ainsi on voit la répétition et le temps qui passe. Cette technique est appelée **SPLIT SCREEN**, qui signifie écran divisé. Cette technique est employée à deux reprises dans le film. La première fois elle apparaît pour signifier le temps qui s'écoule et la deuxième fois elle est employée pour découper le mouvement de la grand-mère qui va chez sa petite fille.



Le deuxième split screen rappelle un **STORYBOARD** comme ci-dessus à droite, un storyboard est une étape préparatoire d'un film pour découper le mouvement et prévoir le mouvement des acteurs dans l'espace. En anglais le mot storyboard signifie **PLANCHE** à histoire car on dessine l'histoire sur une planche à dessin à la manière d'une bande dessinée.



## Titre du film et interprétation

Le syndrome de l'écureuil se manifeste chez des personnes qui accumulent des objets de manière excessive. Maintenant que vous connaissez cette expression, pouvez-vous expliquer pourquoi ce film porte ce titre et pourquoi l'auteur a choisi cette expression en particulier qui se réfère à l'animal de l'écureuil. Un titre doit se référer à l'histoire du film mais ne doit pas non plus tout dévoiler, il doit laisser la surprise au spectateur, parfois le titre peut même aider à comprendre le sujet principal du film.

**Si vous deviez donner un autre titre à ce film, quel titre lui donneriez-vous ?**

## Aider ses proches à surmonter leurs craintes et obsessions

Comment la jeune fille attire-t-elle sa grand-mère en dehors de la maison ? En utilisant le désir de sa grand-mère de tout ramasser et collectionner et en posant des origamis sur tout le chemin menant à chez elle.



La jeune fille montre à sa grand-mère que donner les objets accumulés à des enfants ou les rendre à la nature fait encore plus plaisir que de les garder pour soi et que de nouvelles histoires peuvent être créées à partir de ces dons. La dernière image les montre toutes deux heureuses voyageant sur une route qui prend de nouvelles couleurs.



## De Bric et de broc

.....  
**Quels matériaux sont utilisés dans le film ? énumère les.** Certains sont naturels et d'autres dits artificiels car créés par l'homme. Tous ces matériaux sont assemblés et montés ensemble.



# POUR UNE POIGNÉE DE GIROLLES de Julien Grande

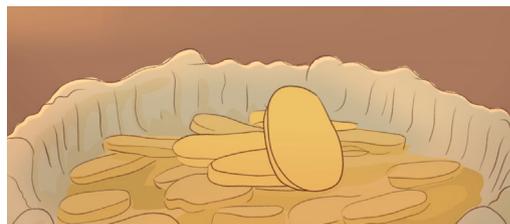
Pour voir le film : cliquez [ICI](#)  
Technique d'animation : 2D numérique

## Mots clés :

Famille, cuisine, cueillette, travail d'équipe, entraide, cultiver.

### A vos fourneaux

Reconstitue la recette des différents plats cuisinés par la famille en suivant les légumes cueillis dans le jardin et la forêt



Tous ces ingrédients ont été trouvés dans un jardin et dans la forêt, la famille utilise ses propres ressources en respect avec la nature.

## Une scène épique

Le rythme s'accélère au cours du film, une scène présente des séquences très courtes à la suite les unes des autres sur une musique qui rappelle un rythme de scène de bataille. Ainsi la tension monte pendant la préparation du repas et la recherche de champignons, Voici les différents plans s'alternant accentuant la coupe des aliments, le feu mis en marche.



Comment s'appelle le type d'instruments qu'on entend ?

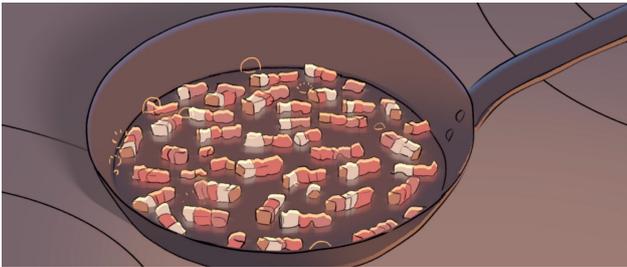
Des percussions :



Au cinéma, l'assemblage des scènes est appelé **MONTAGE**. Il peut être plus ou moins rapide, ainsi les scènes peuvent se succéder vite ou bien plus lentement. Cette technique influence notre compréhension et notre ressenti de la scène.

### Tout se passe si vite en même temps

Un procédé existe au cinéma pour montrer des actions se déroulant en même temps en alternant des images. Ici on peut voir les images des membres de la famille qui cuisinent et du grand-père qui cueille des champignons. Cette technique est appelée **MONTAGE ALTERNÉ**.



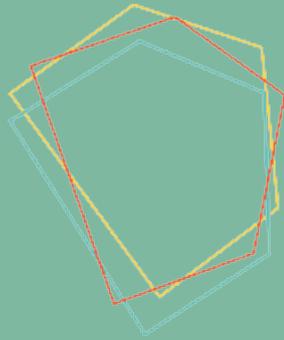
On voit ici que des images s'alternent entre la cuisine et la cueillette du grand-père. Le montage alterné montre que les deux actions se déroulent en parallèle, et permettent d'opposer le jardin domestiqué de la maison et la forêt avec ses dangers et obstacles.

## Retour sur l'ensemble du programme de courts-métrages

---

**Comment est représentée la nature dans tous ces courts-métrages ? Quels sont leurs points communs ? Comment les personnages interagissent-ils avec la nature ?**

La nature est représentée comme un espace changeant et reflétant les sentiments et émotions des personnages. Les personnages doivent traverser cet espace, il peut s'agir d'un trajet quotidien pour aller à l'école, d'un espace que l'on cultive ou bien d'un espace magique changeant de lumière. La nature peut aussi être un espace en opposition à la ville auquel il faut s'adapter ou enfin un lieu dans lequel il faut explorer et qu'il faut oser traverser pour être heureux et libre.



# 10<sup>e</sup> FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM DE LA ROCHE-SUR-YON

14 > 20 OCTOBRE 2019

*Inventez une histoire faisant se  
rencontrer les protagonistes de  
ces courts-métrages !*

*Comme dans une bande-dessinée,  
illustrez les grandes étapes de  
votre intrigue en six cases.*

## *Contacts*

Programmation et coordination Jeune Public et Scolaires

02 51 36 50 22

Hélène Hoël : [hhoel@fif-85.com](mailto:hhoel@fif-85.com)

Mariko Koetsenruijter : [mariko@fif-85.com](mailto:mariko@fif-85.com)

Ariane Labia-Gouachon : [scolaire@fif-85.com](mailto:scolaire@fif-85.com)

Conception du dossier pédagogique : Ariane Labia-Gouachon, Mariko  
Koetsenruijter

[www.fif-85.com](http://www.fif-85.com)