

## FORÊTS ANIMÉES CYCLE 1

PROGRAMME DE COURTS-MÉTRAGES INÉDIT



## INTRODUCTION AU PROGRAMME

Genre : Films d'animation

Durée : 33'

A l'abri de grands arbres et éloignée des sentiers se cache toute une vie joyeuse et animée ! Course-poursuite d'animaux, cache-cache dans le noir ou encore fête de l'automne, autant d'occasions qui nous montrent la nature d'un peu plus près. Ces histoires rythmées et colorées, aux techniques d'animation variées, illumineront petits et grands, nous rappelant combien les forêts sont précieuses et recèlent de mystères...

### LES COURTS-MÉTRAGES

#### **LE DERNIER JOUR D'AUTOMNE** de Marjolaine Perreten

**France/Belgique - 2019 - 8'**

Des animaux de la forêt rassemblent secrètement des pièces de vélos. Une grande course se prépare, celle du dernier jour d'automne.

**Focus sur le MONTAGE ALTERNÉ**

#### **RACCOON AND THE LIGHT** de Hanna Kim

**Etats-Unis - 2018 - 4'**

Un raton laveur trouve une lampe torche dans la forêt lui offrant un nouveau regard sur son environnement.

**Focus sur la LANTERNE MAGIQUE**

#### **DU IZ TAK ?** de Galen Fott

**Etats-Unis - 2018 - 8' - Dialogues dans une langue imaginaire**

Une communauté d'insectes observe avec fascination l'apparition d'une petite pousse verte.

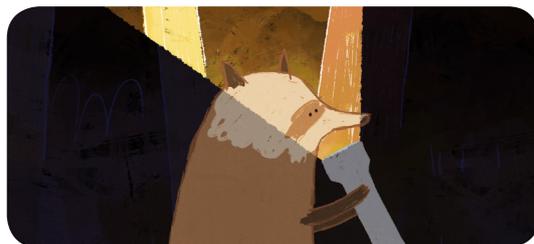
**Focus sur le FONDU ENCHAÎNÉ**

#### **COEUR FONDANT** de Benoît Chieux

**France - 2019 - 12'**

Pour partager son « cœur fondant » au chocolat avec son ami, Anna doit traverser une forêt glaciale. Cette forêt est hantée par un effrayant géant barbu mais l'immense barbe est bien plus chaleureuse qu'on ne pourrait le croire...

**Focus sur la VOIX OFF**



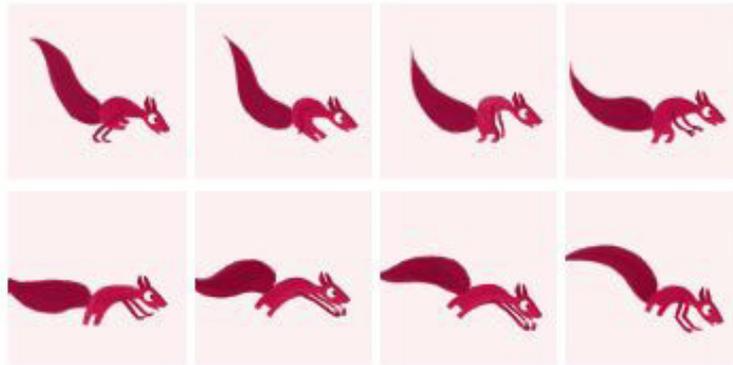
## DES FILMS D'ANIMATION

### 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 !

### 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 !).

### Comment anime-t-on un objet ?

De la même manière qu'avec les dessins, on peut faire un film d'animation avec n'importe quel objet, comme par exemple une marionnette de papier découpé ou une figurine en pâte à modeler...

C'est la technique du « stop motion » (animation image par image) : on prend une photo de chaque étape du mouvement (on prend une photo de l'objet, on le bouge un peu, on prend une nouvelle photo, on le bouge, etc.).

### La technique de l'ordinateur 2D

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

On appelle cela l'animation 2D numérique (ou 2D digitale) :

les dessins sont faits à la main puis scannés ou élaborés directement sur une tablette graphique.

On ajoute des couleurs ou certains effets spéciaux, ainsi que le compositing (assemblage des différentes couches de l'image) par ordinateur. C'est ainsi que l'on peut créer un film d'animation.

C'est cette technique qui est adoptée dans LE DERNIER JOUR D'AUTOMNE, RACCOON AND THE LIGHT, DU IZ TAK ?.

CŒUR FONDANT fait exception, puisqu'il s'agit d'une animation mélangeant peinture, carton et coton.

# AUTOUR DU PROGRAMME

## Autour des titres

Le titre donne souvent un indice sur l'histoire qui va nous être racontée...

Associez le titre du film à l'image qui lui correspond.



**Le raton laveur et la lumière**



**Cœur fondant**



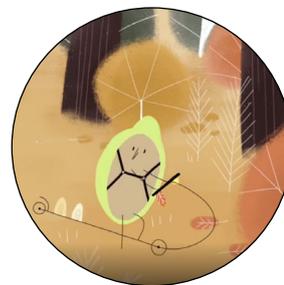
**Le dernier jour d'automne**

## De jour comme de nuit !

Quels sont les films se déroulant entièrement en journée et les films se déroulant principalement de nuit ?



**Raccoon and the light**  
Film nocturne

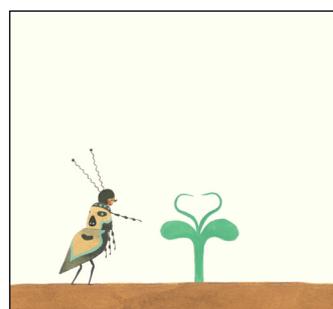


**Le dernier jour d'automne**  
Film diurne

Quels films montrent les changements de saison ?



**Cœur fondant**  
Passage de l'automne à l'hiver.



**Du Iz tak ?**  
Printemps, été, automne, hiver, printemps.

## Ensemble, on est plus fort !

Entraide et solidarité permettent de se sortir de situations compliquées ou difficiles.

Dans chaque film, qui vient en aide à qui ?



### Le dernier jour d'automne

Le paresseux aide le hérisson à ajuster sa trottinette.



### Du iz tak ?

La coccinelle et les deux abeilles s'entraident pour fabriquer une cabane.



### Cœur fondant

Le géant aide tous les petits animaux à traverser la forêt par ce temps glacial.

## Que d'émotions !

Identifiez et verbalisez les émotions ressenties par les personnages dans leurs aventures.

Par exemple : la compétition, la solidarité pour échapper à l'hiver dans *LE DERNIER JOUR D'AUTOMNE*.

La curiosité, le rire et la crainte dans *RACCOON AND THE LIGHT*.

L'émerveillement, puis la peur et la nostalgie de voir disparaître la plante puis la joie d'en voir plusieurs identiques dans *DU IZ TAK ?*.

Le courage, la détermination, la crainte, puis l'amitié se créant entre l'araignée, la taupe et le géant; enfin la générosité dans *COEUR FONDANT*.

## Quelques mots pour parler de points de vue au cinéma !



Les images montrant les personnages d'en haut sont appelées **PLONGÉES**  
Les personnages semblent être observés, tout petits.



Les images montrant les personnages d'en bas sont appelés **CONTRE-PLONGÉES**  
Au contraire, le personnage semble très grand et important.

# LE DERNIER JOUR D'AUTOMNE

## de Marjolaine Perreten

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

### Mots clés :

Course, passage de l'automne à l'hiver, familles

### Quels animaux participent à la course ? Enumère les :



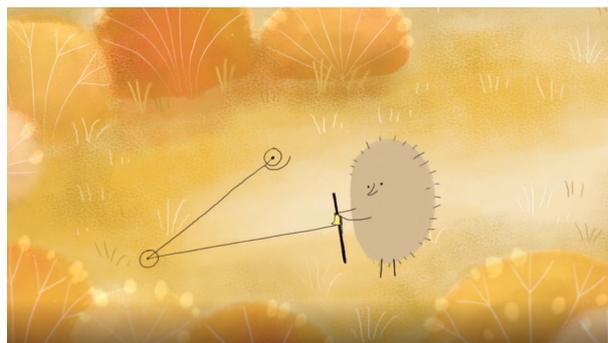
Un procédé permet de montrer que les différents animaux sont en même temps en train de participer à la course à des endroits différents, c'est grâce au **MONTAGE ALTERNÉ**. Les images qui se passent en même temps se succèdent et s'alternent.

**A quoi te fait penser ce serpent avec la roue sur son dos, un animal généralement considéré comme lent et qui peut se manger ?**



## A partir de quoi les animaux ont-ils construit leurs véhicules ?

Ils réutilisent les objets laissés par les humains dans la forêt.



Les humains, dont on ne voit pas la tête, laissent des déchets que les animaux vont s'approprier pour échapper à l'hiver qui approche et qu'on repère grâce aux changements progressifs de couleurs et à l'apparition de la brume.



**Notre prochain court-métrage commence également par la trouvaille d'un animal qui découvre une lampe torche probablement abandonnée par des humains. Il va découvrir les différents rôles de la lumière et dont celui de la projection à l'origine du cinéma !**

# LE RATON LAVEUR ET LA LUMIERE (RACCOON AND THE LIGHT) de Hanna Kim

Le lien du film : cliquez [ICI](#)

*Mots clés :*

Technique d'animation : 2D numérique

Lumière, jeu d'ombres chinoises, découverte, curiosité

## Une sacrée découverte suivie d'une révélation !

Quelles sont les différentes utilisations de la lampe ?



Observation des fourmis dans la nuit.



Jeux d'ombres chinoises.



Réveiller les animaux nocturnes.

Comment le raton laveur forme-t-il les ombres ? Le cinéma fonctionne avec le même principe (avec de la lumière, on projette des images). L'ancêtre du projecteur était la lanterna magica que nous allons à présent découvrir.

## Faire un théâtre d'ombres, atelier pratique à faire en classe :

Programme pour 1 heure

Objectifs :

Réalisation des silhouettes à partir de gabarits, réalisation éventuelle de décor, initiation à la manipulation.

L'atelier est prévu pour un groupe d'enfants à partir de 6 ans. Chacun réalise une ou plusieurs silhouettes parmi un choix varié.

Le nombre d'enfants dépend du nombre d'animateurs. On compte en général 10 enfants pour un animateur

Réalisation des personnages et des décors

- découper les personnages pré-dessinés sur des feuilles de carton bristol
- assembler les pièces
- consolider les personnages si besoin
- fixer les baguettes et les tiges
- pour ceux qui ont fini en avance les faire réaliser des décors à leur manière

Apprentissage de la manipulation des personnages

- découvrir les possibilités de mouvement et d'expression des personnages
- si possible par petits groupes imaginer et jouer des petites scènes, utiliser les éventuels décors

Matériel :

silhouettes et personnages découpés sur feuille bristol, attaches parisiennes, baguettes en bois, paires de ciseaux, cutters, agrafeuses

Exemple à échelle réduite de gabarits par Le Théâtre des Ombres



## La lanterne magique !

Les premiers spectacles de projection d'images sont sans doute les théâtres d'ombres chinoises. Puis a été inventée la lanterne magique, également appelée lanterne de projection, par un grand scientifique du XVIIe siècle, Christian Huyghens.

Elle permet de projeter à travers un objectif des images peintes sur des plaques de verre, à l'aide de la lumière d'une chandelle ou d'une lampe à huile. On parle de lanterne magique du fait que le public d'alors est fasciné par ces images. On regarde une image qui n'existe pas, qu'on ne peut pas saisir et qui est agrandie.

Par ailleurs, la lanterne magique permet de projeter l'image qu'on veut – il suffit de la peindre, quand on veut - grâce à un matériel facilement transportable. Différentes sortes d'images étaient projetées : lieux exotiques, personnages et actions remarquables, images effrayantes, éducatives...

Certaines plaques de verre permettent de petites animations : par exemple, en faisant glisser une plaque représentant un personnage sur une autre, immobile, présentant un décor, cela donne l'impression que le personnage circule dans le décor.

**Le raton laveur projette son ombre à l'intérieur d'un arbre tout comme la lanterne magique pro-**



**Ci-dessous on voit la lanterne et les plaques des images qui étaient projetées à l'aide de la lumière dans la lanterne.**



## DU IZ TAK ? de Galen Fott

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

### Mots clés :

Langue imaginaire, pousse, graines, saisons, cabanes, amitié

Comment évolue la pousse ? Ranger dans l'ordre chronologique ce qui se passe :



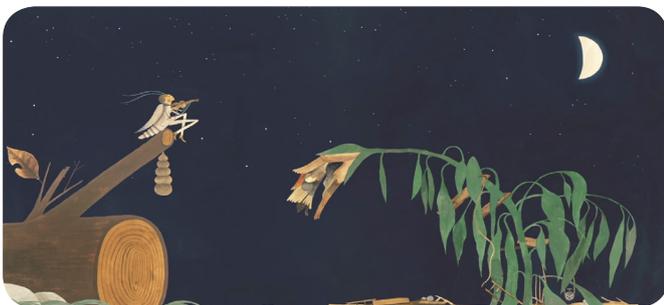
Une pousse apparaît.



La plante grandit et les insectes construisent une cabane à plusieurs étages.



La plante se fane.



La plante meurt.



Plusieurs plantes poussent grâce aux graines tombées de la plante avant de mourir. La nature suit son cours.

## La communication non verbale !

Même si la langue est imaginaire, on comprend les émotions par les intonations des animaux, on comprend le sens visuellement également.

Selon toi, que signifie Du Iz Tak ?  
Qu'est ce que c'est ? Regarde ?

Les personnages répètent le son «su» qui semble vouloir signifier «oui» ou encore «super».

## Passer d'une scène à l'autre au cinéma c'est facile !

Dans ce film on peut voir le passage du temps lorsque deux scènes commencent à se fondre l'une dans l'autre jusqu'à ce que la dernière image remplace la première comme c'est le cas ici, observe ce passage d'une image à l'autre suggérant le passage du temps. Au cinéma, on appelle cette transition un FONDU ENCHAÎNÉ.



1



2



3



4



5

## Du Iz tak ? est adapté d'un livre pour enfants !

Il s'agit de l'adaptation du livre de Carson Ellis. Une adaptation signifie que l'on garde l'histoire et qu'on la transpose au cinéma, on fait un film à partir de l'histoire du livre. On appelle cela une ADAPTATION LITTÉRAIRE.

# COEUR FONDANT de Benoît Chieux

Des informations sur le film : cliquez [ICI](#)

Technique d'animation : 2D, décors peint et assemblage de papier, coton  
et autres matériaux

## Mots clés :

Amitié, courage, acceptation de l'autre, générosité, entraide, traversée, forêt, hibernation

## Un conte !

**Cette histoire vous rappelle-t-elle un conte, si oui lequel ? Un enfant qui traverse une forêt pour apporter quelque chose à un proche et va devoir affronter un animal ? Quel conte vous rappelle cela ?**

Le petit chaperon rouge par exemple.

## Qu'est ce qu'un conte ?

Le conte est un récit d'histoires imaginaires généralement court. Il existe des contes dans la littérature, certains sont adaptés au cinéma et il existe des films qui sont des contes. Ces histoires montrent souvent les évolutions de personnages qui surmontent des aventures avec courage. Les contes comportent souvent une morale et nous apportent des clés pour comprendre comment agir. Lorsqu'un personnage voyage et surmonte de nombreuses aventures qui vont le changer, on appelle cela un VOYAGE INITIATIQUE.

## Il était une fois... la voix off

Ce film présente une certaine particularité, une voix de narrateur raconte l'histoire et structure le court-métrage.

## Comment appelle-t-on une voix externe au récit ?

Une VOIX OFF. OFF signifie «en dehors» en anglais, c'est parce que cette voix est en dehors de l'action et qu'on ne voit pas la personne parler. Cette voix off vous rappelle-t-elle un type de personne qui raconte l'histoire dans les livres, comment appelle-t-on cette personne ? Le NARRATEUR.

**Selon toi, quel âge aurait la personne faisant la voix off ?** Plutôt une personne âgée.

## Quel type de voix a la taupe, quel âge semble-t-elle avoir en jugeant par sa voix ?

La taupe a une voix de petite fille. Les voix donnent de la personnalité aux différents personnages et sont déterminantes pour exprimer les émotions des personnages comme la peur de l'araignée par exemple.

**Pourquoi la taupe ne remarque-t-elle pas les panneaux de danger ?** Parce qu'elle est myope. D'ailleurs il existe une expression en français : être myope comme une taupe.

**A quoi remarque-t-on l'arrivée du monstre avant même de le voir à l'écran ?** Le sol tremble et on entend le gros bruit des pas. Encore une fois le son accompagne et fait même son apparition avant l'image, il complète l'image et nous informe.

## Quelle mise en matière !

**Quels sont les matériaux que tu reconnais dans l'animation de ce court-métrage ?**



Le carton est utilisé pour les arbres et le coton pour le corps du monstre.

Le monstre se révèle bienveillant et aide nos petits personnages, quels espaces abrite t-il comme espaces ? Nomme les différents espaces dont tu vois les images et numérote des étages plus élevés aux plus bas.



La discothèque  
n°



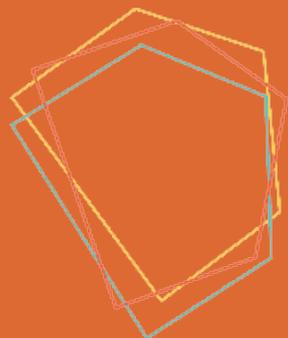
La chambre à coucher  
n°



la salle de jeux  
n°



L'observatoire  
n°



# 10<sup>e</sup> FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM

DE LA ROCHE-SUR-YON

14 > 20 OCTOBRE 2019

Parmi tous les films du  
programme, dessinez votre  
personnage préféré !

## 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 Koetsenruitjer : [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, Mathilde André, Mariko Koetsenruitjer

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