

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



À L'UNISSON

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU D'EXPLOITATION À PARTIR DE LA PETITE SECTION

CYCLE 1

LE FESTIVAL

Le Festival International du Film de La Roche-sur-Yon est un festival de cinéma dont la 14^e édition se déroulera du 16 au 22 octobre 2024. Un festival est un événement festif qui a lieu chaque année à la même période et qui propose de voir des films, des spectacles ou des concerts. Les séances ont lieu dans plusieurs lieux de la ville de La Roche-sur-Yon tel que le cinéma Le Concorde, la scène nationale le Grand R avec la salle du Manège, l'auditorium du Cyel ou dans d'autres villes comme dans les cinémas

le Carfour d'Aubigny-Les Clouzeaux, Le Roc de La Ferrière et le Cinétoile d'Azenay. Ce festival a la particularité de proposer de nombreux films provenant du monde entier et qu'il est possible, pour certains d'entre eux, de voir pour la première fois en France ou en avant-première, c'est-à-dire que le film n'est pas encore sorti en salle de cinéma. La programmation est ainsi constituée de courts et longs métrages, des fictions, de documentaires, de films d'animation pour tous les publics à partir de 3 ans.

LE VISUEL

Le visuel de la 14^{ème} édition du Festival est une photographie de Katsuyuki Matsugi. Elle représente des lucioles (des insectes qui brillent dans le noir) dans une forêt. Elle a été réalisée avec un procédé appelé une longue exposition qui permet de voir le mouvement des insectes, c'est-à-dire que l'appareil photo est resté longtemps au même endroit sans bouger.

En choisissant cette image, il y a la volonté de montrer que le Festival est un lieu qui permet des rencontres, et à travers les films, il propose des aventures merveilleuses et enchantées le temps d'une séance.

Regarde les différents éléments qui composent une affiche : le titre, les dates, le lieu, le logo du festival...

Décris ce que tu vois sur l'image. Comment la trouves-tu ?

Te fait-elle penser au cinéma ou à autre chose ?



A L'UNISSON

Durée : 35 min

Connaissez-vous les talents cachés de ces animaux si familiers ? Des fourmis musiciennes et un poisson chef d'orchestre accompagnent leurs acolytes de mélodies pour accomplir des exploits hors du commun ! Ces histoires pleines de poésie nous apprennent la force du faire ensemble, à la manière d'un harmonieux orchestre.

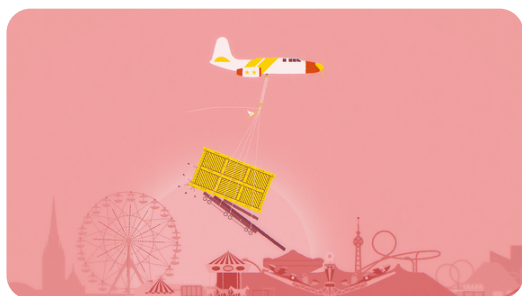


La Marche des fourmis

Fedor Yudin

Russie - 2022 - 5 min

Une fourmi part à la découverte du monde qui l'entoure et explore ses richesses sonores et musicales. Une véritable ode à la beauté de la nature.



Wat zit er in die kist ?

Bram Algoed et Pieter Gaudesaboos

Belgique - 2023 - 10 min

"Qu'y a-t-il dans la boîte ?" se demandent le capitaine, la conductrice de bus et le facteur en transportant leur cargaison. Ces voyages révéleront un secret bien gardé !

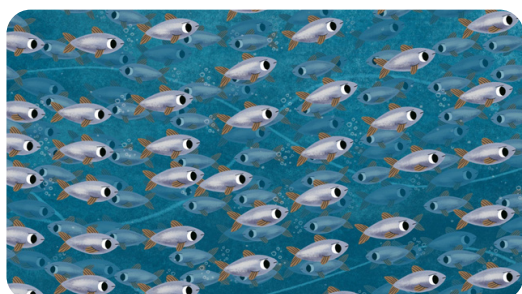


Lost Brain

Isabelle Favez

Suisse - 2023 - 6 min

Chaque fois que Louise le crocodile éternue, elle perd une partie de sa mémoire ! Elle doit alors trouver un moyen de redécouvrir le monde avant de tout oublier...



Tümpel

Lena Von Döhren

Suisse - 2023 - 9 min

Une attaque de mouettes vient perturber un banc paisible de poissons. L'un des leurs se retrouve alors coincé dans un bassin isolé, peuplé de nombreuses créatures marines.



Swing

Ignasi Tarruella

Espagne - 2022 - 5 min

Dans un monde de jouets, un robot en bois se sent seul. Quand un autre robot apparaît, leur rencontre fait des étincelles !

QU'EST CE QU'UN COURT MÉTRAGE ?

La définition officielle d'un court métrage est un film de moins de 60 minutes. Cependant, on considère généralement qu'un court métrage dure jusqu'à 30 minutes. Les films de plus de 30 minutes, et de moins d'une heure, sont d'ailleurs généralement appelés « moyens métrages ».

Ce nom de « court métrage », nous vient des débuts du cinéma (à la fin du XIXe siècle), lorsque la durée d'un film se mesurait à la longueur, en

mètres, de sa pellicule. Cette longueur est appelée le « métrage », d'où le terme « court métrage ». Les caméras d'alors ne permettaient pas encore de stocker une pellicule très longue. Un programme de courts métrages rassemble, le temps d'une projection, plusieurs films courts. Ainsi, plusieurs histoires sont racontées, avec des personnages différents dans divers lieux.

QU'EST CE QUE L'ANIMATION ?

« Animer » signifie donner du mouvement, de la vie, faire bouger. Faire du cinéma d'animation, c'est donc faire bouger des objets qui sont censés être immobiles, inanimés. Ces objets peuvent être des dessins, ce qui donne des dessins animés ! Mais on peut aussi animer plein d'autres éléments : du papier, de la pâte à modeler, du plastique... Même tes jouets peuvent « prendre vie » !

Pour animer, il faut découper le mouvement, c'est-à-dire définir très précisément les étapes de chaque geste du personnage. Une fois que toutes

les étapes sont faites, on fait défiler rapidement ces images les unes à la suite des autres. À cette vitesse, nos yeux nous donnent l'impression qu'elles se mettent à bouger : c'est ce qu'on appelle une illusion d'optique. Pour que celle-ci soit réussie, il faut faire défiler un certain nombre d'images par seconde. En ce qui concerne l'animation, 12 images par seconde suffisent à l'oeil. À la différence de la prise de vues réelles, où le nombre d'images par seconde est généralement de 24.

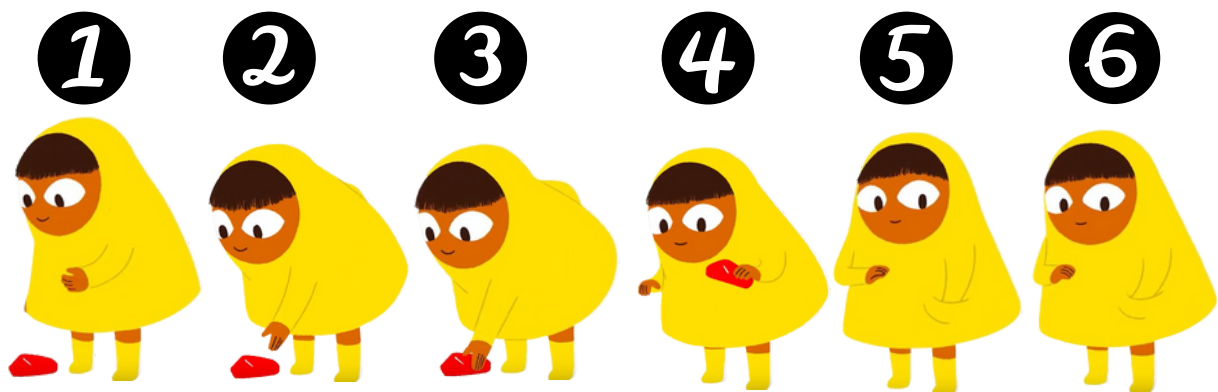
COMMENT FAIT-ON BOUGER UN DESSIN ? ET UN OBJET ?

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

De la même manière qu'avec les dessins, on peut faire un film d'animation avec n'importe quel objet, comme par exemple une marionnette de

papier découpé ou une figurine en pâte à modeler, du sable ou des allumettes !

C'est la technique du « stop motion » (animation image par image): on photographie 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.)

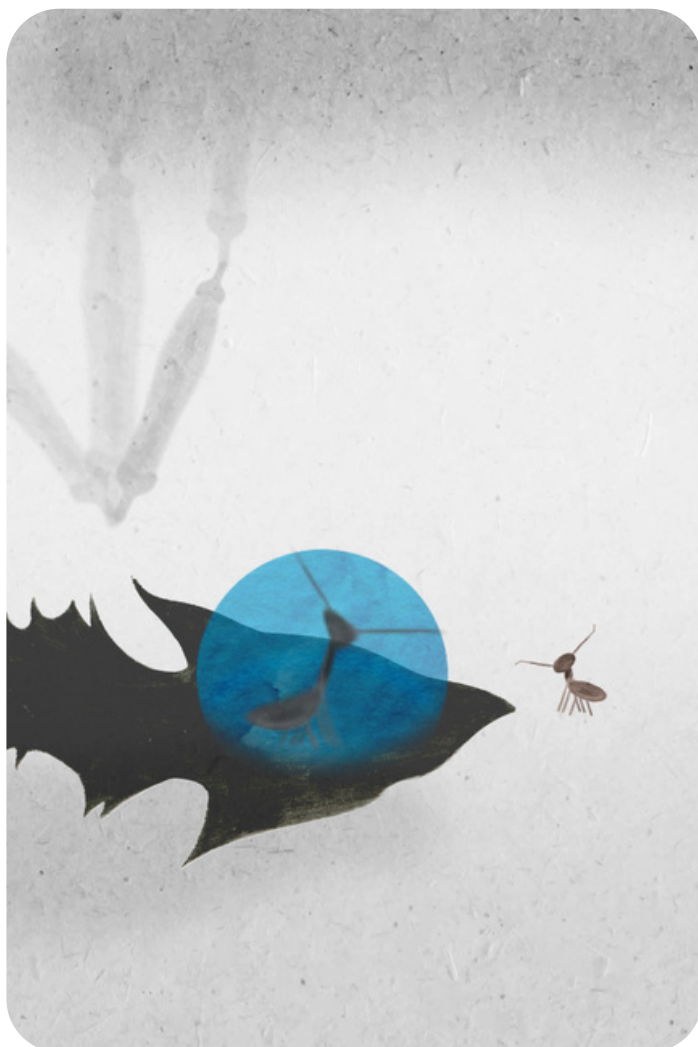


MOTS-CLÉS la faune et flore, musique et sons, le groupe et l'individuel, la contemplation, trouver sa place, aller à contre-courant

La Marche des fourmis invite le spectateur à la contemplation, à ralentir voire aller à contre-courant en se coupant d'un rythme effréné de vie et utilitaire lié au travail. Ainsi le film joue sur la musicalité des éléments où chaque partie végétale ou animale possède son propre son pour créer ensemble une mélodie harmonieuse.

Faune et flore

Le spectateur est amené à suivre la petite vie animale et toute sa biodiversité en partant du haut de la fleur suivi d'une descente sur sa tige pour nous conduire vers la petite vie au sol. Toute la beauté de la nature est ici représentée. La flore et le végétal à travers les brindilles, les pissenlits, les feuilles, les akènes... La faune et le système animal via les chenilles, insectes, escargots, libellules, araignées... en ombre, presque en filigrane, à la fois spectateur et figurant de la scène, en tant qu'éléments vivants du décor.



Musique et son

La nature ici est sensorielle, exprimée par le mouvement du vent dans les brindilles, des vibrations accompagnés d'un son de souffle doux, du chant des oiseaux ou encore par le bruit des gouttes d'eau qui ruissellent. Ce bruissement, constitué d'une multitude de bruits, est créateur de cette atmosphère sonore unique et enveloppante.

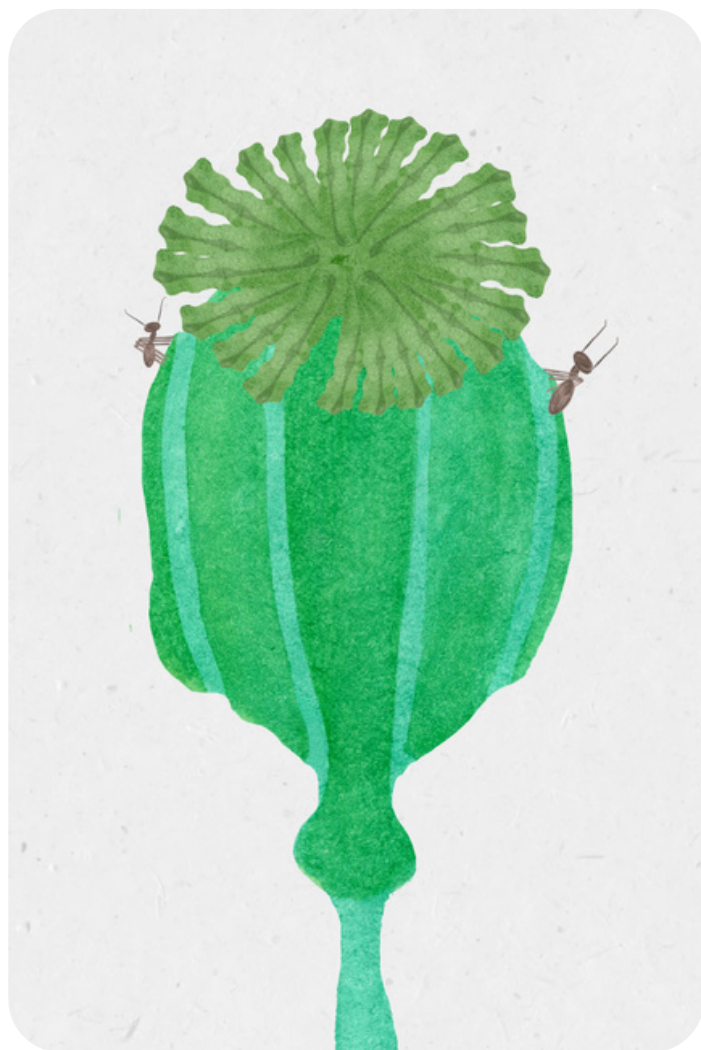
L'écoulement final d'une goutte d'eau éclate sur une petite motte de terre et vient réveiller tout un régiment de fourmis qui se mettent à communiquer via le claquement de leurs antennes. Ces dernières s'activent et le fourmillement de leur pas est illustré par un rythme de percussion rapide et continu.

Les sons émis par le végétal que découvre la fourmi, a contrario seule, a un intérêt enchanteur et doux qui interpellera à son tour une autre fourmi qui ne rentre pas dans le rang du collectif.

Atmosphère

La Marche des fourmis nous interpelle d'abord par sa forme épurée, voire japonisante, par de simples touches de couleurs unies et végétales (vert, bleu et jaune), minéral et terreuse (gris et marron), des touches en pointillé ou en ligne qui se rejoignent. La douceur de la peinture à l'eau, translucide, posée sur le relief du grain de papier donne une réelle texture à l'univers imaginé par Fedor Yudin

Le film joue sur la symétrie ordonnée des fourmis face à l'individu : l'ordre du groupe vient en opposition avec l'aspect virevoltant de la fourmi seule.



La soif de découverte

On quitte le calme de la hauteur vers l'effervescence et activité des fourmis en contrebass. Face à cette agitation, notre regard se porte vers la droite pour nous montrer un individu qui a du mal à suivre, défaitiste il lâche sa brindille. Dans la même séquence, une fourmi grabataire est vite éliminée du décor par les autres, efficacité est le maître mot, la place doit rester nette. Pourtant la fourmi contestataire invite à s'interroger et à ralentir, à jouer avec son environnement, le découvrir, s'en étonner. Quand elle s'approche de la goutte d'eau au bout de la feuille de pissenlit, elle s'ébahit de son reflet déformé. Elle monte sur une grande feuille rouge, la touche en fait ressortir de nouveaux sons tout comme le contact avec une branche de pins et l'aigrette des akènes. A opposition, il n'y pas le temps pour s'arrêter, le groupe rappelle incessamment le retour au travail. La fourmi seule va d'ailleurs se rebeller en retournant une brindille qu'on lui intime de porter. C'est sur les hauteurs que les fourmis exploratrices vont enfin trouver un moment pour jouer au sommet de la fleur, elles créent une mélodie qui s'amplifie avec l'ajout de sons cordes et autres percussions. En contrebass, les fourmis continuent à s'activer avec le port des akènes, pour s'arrêter finalement et écouter cette musique.

Discutons du film en classe !

- Quelles sont les caractéristiques des fourmis ? Pourquoi dit-on qu'elles sont travailleuses ?
- Comment comprends-tu le comportement de la fourmi qui fait de la musique ?
- Te souviens-tu des animaux qui se trouvent dans le décor ?

MOTS-CLÉS transport, voyage, animaux, amitié, ville, campagne, paysage, imagination

Wat zit er in die kist qui se traduit par “Qu’y a-t-il dans la boîte” est une ode au voyage et au pouvoir de l’imagination où tout se concentre autour de cette mystérieuse caisse. Grâce à univers unique, son auteur Pieter Gaudesaboos invite le jeune spectateur d’aller de surprises en surprises par la multitude des détails, paysages et personnages.

Le transport

Le film débute sur une ouverture centrale de portes immenses d’un hangar, signe que nous sommes invités à participer à un grand voyage pour suivre la pérégrination d’une caisse colossale aussi bien dans les airs, que via les routes ou sur l’eau. Le voyage débute de manière impressionnante en avion et le survol de montagnes, se poursuit sur un bateau de marchandises écumant les océans mais aussi par le biais un long voyage en train qui sillonnent les paysages.

Le voyage baisse en intensité avec le bus, plus proche du temps réel en se terminant par la course en vélo et le rythme qui ralentit.

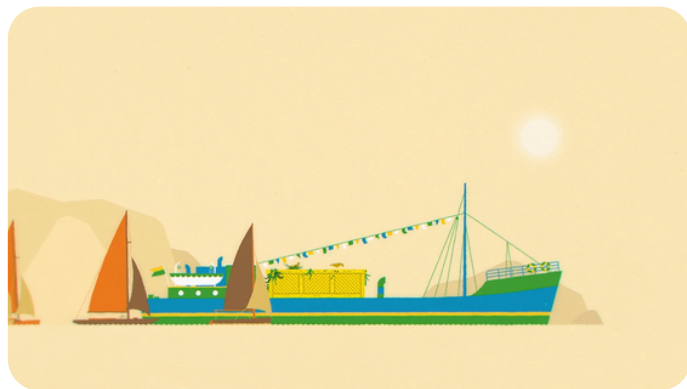
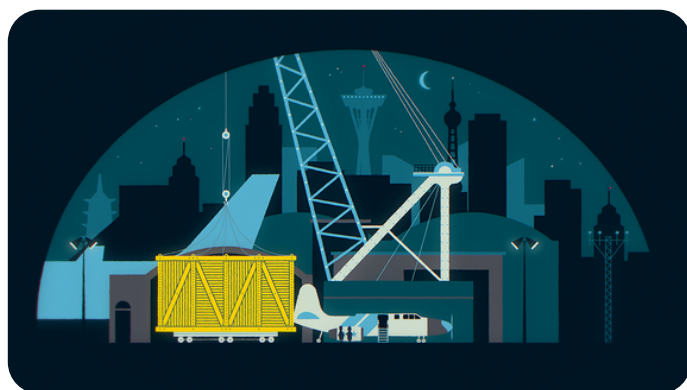
Les différents postes et métiers liés aux moyens de transport sont ici présentés : les pilotes d’avion; le capitaine de bateau, le conducteur de train, la chauffeuse du bus, le coursier à vélo.

La succession des décors

Les décors et les paysages s’enchaînent au fil du voyage et des lieux traversés par les différents moyens de transports. De la forêt amazonienne, aux pyramides d’Egypte, en passant par une fête foraine en Europe.... En premier lieu, l’avion semble être parti d’une région d’Asie pour terminer dans la chaleur du Moyen-Orient. Pour le bateau, c’est une traversée des glaciers des zones polaires au bord des côtes océaniques qui nous est proposé. Le train nous fait traverser un paysage d’usines s’enchaîne par la montagne et de campagne pour terminer sur une belle gare d’Europe d’où va partir le bus pour parcourir la ville et les routes rurales. Le vélo, lui, présente la périphérie de la ville et son agitation avec l’image de la discothèque et de la station service avant de traverser à son tour la campagne avec la rencontre d’autres vélo et d’un tracteur dans le champ.

Le voyage n’est pas de tout repos, les éléments se déchaînent et les événements s’enchaînent

ce qui engendre des dégâts sur la caisse et des transformations. Le tableau de bord à bord de l’avion s’agite et une rencontre avec un vol d’oiseau fait exploser en éclat la caisse, une tempête en mer et un éclair éclate la boîte, un éboulement en montagne et un rocher s’échoue sur le caisson. Plus tard, le bus manque de peu de toucher un cerf et dévie de sa route pour partir dans les arbres auxquelles s’accroche la caisse ou encore un sursaut sur les cailloux brise la caisse, dans la remorque du vélo

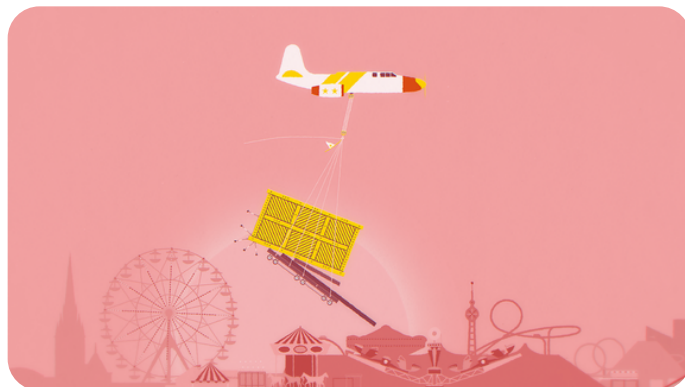


Le mystère

Le mystère est amené par une succession de saynètes avec toujours un mouvement qui nous amène vers une destination inconnue. Le déplacement vers la droite annonce une réelle avancée, un événement positif, la caméra accompagne la caisse, son voyage avec le décor qui se dévoile au fur et à mesure de l’histoire et change progressivement aux yeux du spectateur.

Le fil de ces pérégrinations cesse une fois que le colis est livré. Nous arrivons au bout de ces poupées gigognes avec l'apparition de la dernière pièce, l'objet final que contient le colis. Ainsi au fur et à mesure que la caisse diminue de la caisse et de ses pérégrinations, l'imagination de ce qui peut bien se trouver à l'intérieur varie : un éléphant porté par un avion dans les airs, le rhinocéros à côté des conteneurs sur un bateau, l'ours sur le wagon, un lion sur le toit du bus, un singe transporté par le vélo. Une fois le colis livré, la question se pose encore : serait-ce peut-être un chat ? Nous découvrons finalement une flûte qui a le pouvoir de faire revivre tout le voyage et de convoquer les animaux phantasmés, toute l'imagination est condensée dans cet instrument, en y jouant les animaux apparaissent les un derrière les autres et accompagnent la fillette dans son quotidien : école, piscine, course de vélo....

Ces nuances renvoient à différentes atmosphères, aussi bien la chaleur que le froid, le passage du jour à la nuit, par les couleurs primaires du rouge, jaune et bleu. Très méticuleux, le film est rempli de détails et anecdotes qui participent à son effet drôle et merveilleux : comme le tableau de bord multicolore qui s'agite, la diversité des wagons, le détail de la gare, la rencontre avec les cyclistes, l'intérieur de la maison...

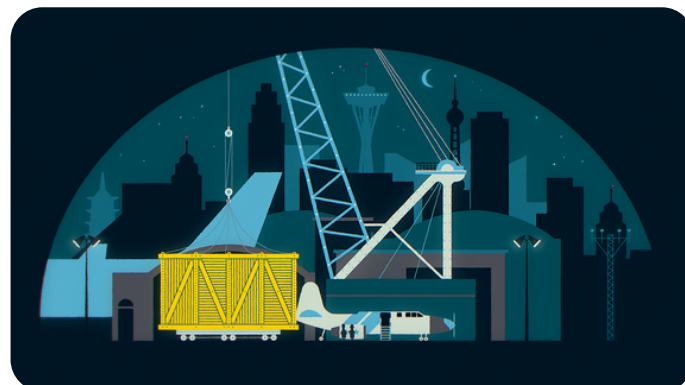


L'adaptation

Pieter Gaudesaboos possède un univers bien singulier, extrêmement soigné, avec un dessin géométrique aux couleurs et nuanciers uniformisés et qui évoluent au fur et à mesure des avancées du récit. Un monde cartésien et en même temps plein de mystère par la superposition et le suivi de ces différents éléments, très alignés, très ordonnés.

La flûte a un caractère magique puisqu'elle a la capacité d'appeler tous les animaux. Elle permet de s'inventer des histoires et a aussi la capacité de les rendre réelles. Un univers à la limite du psychédélisme et de l'absurde par la représentation des animaux : rhinocéros marron, éléphant rose, la peau bleue de la fillette.... ou encore des actions comme le comique de l'homme canon qui pimente un peu l'histoire.

Les émotions et sensations sont signifiées ici par les couleurs ainsi que l'évolution des paysages autour du monde.



Discutons du film en classe !

- **Discutons du film en classe !**
Quels sont les différents appareils qui sont utilisés pour transporter la caisse ? Connais-tu les métiers qui y sont associés ?
- As-tu pu repérer les différents paysages, décors et région du monde ?
- Regarde sur une carte et imagine le voyage réalisé par la caisse



Pour aller plus loin : lire le livre original *Wat zit er in die kist* de Pieter Gaudesaboos (édition La Pastèque)

MOTS-CLÉS milieu marin, gag, peur de se perdre, se faire de nouveaux amis, se défendre

Lena von Döhren est connue pour sa série “Le petit oiseau” qui raconte les aventures d’un merle à chaque saison. Pour “Tümpel” (le bassin en allemand), elle est accompagnée d’Eva Rust pour nous raconter une histoire qui mêle force et vulnérabilité, différence et solidarité avec beaucoup d’humour. Elles souhaitent aussi aborder la richesse des êtres vivants du monde marin, et sensibiliser à leur protection

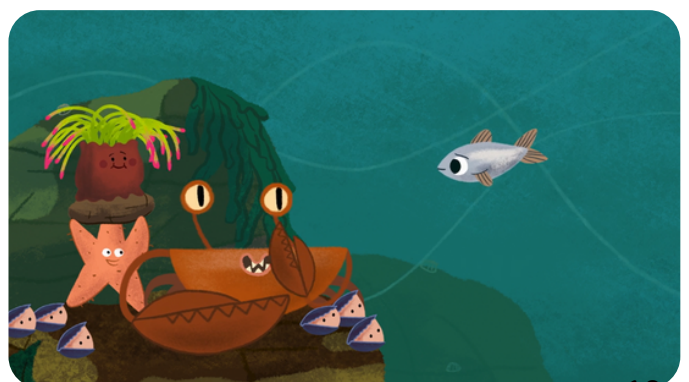
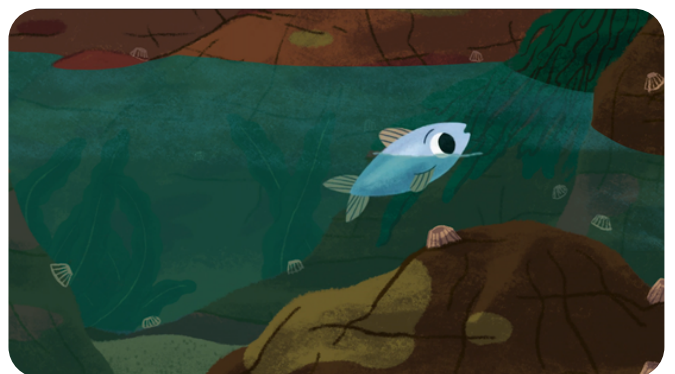
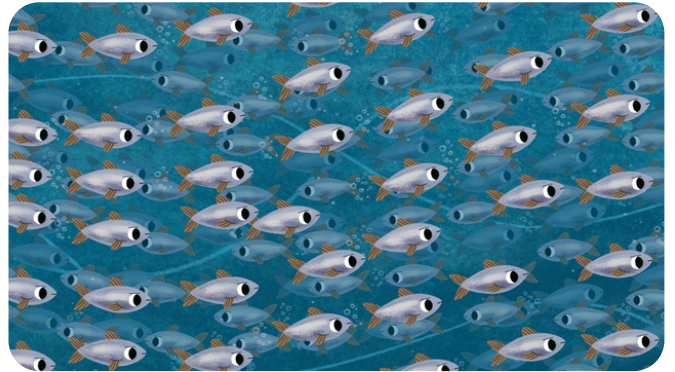
Les fonds marins

La caméra va du ciel vers la mer pour s’enfoncer dans l’eau, nous savons que l’action va se dérouler entre deux, à la surface et sur les petites profondeurs du bord de mer, le moment où la marée descend, le ciel orangé nous suggère que c’est une fin de journée. La musique fanfresque de trompette et au kazoo sonne les premières minutes, et annonce le banc de poissons, en rang et au rythme militaire. Ce banc uniforme et compact est soudain interrompu par la plongée d’un régiment de mouettes, comme une attaque aérienne.

Un jeune poisson arrive à s’échapper et trouve refuge à l’intérieur d’un creux de mer, en passant au-dessus des rochers. Malheureusement il se retrouve pris au piège de son abri, la marée descendant.

La succession des rencontres

Dans son abri, c’est le moment de rencontrer une nouvelle faune. Intrigué par le mouvement des algues, suivi d’un gros plan des pattes qui se déplacent sur le côté, puis d’une pince qui coupe le végétal et d’une bouche qui engouffre l’algue, nous découvrons un crabe qui fait peur au petit poisson. Ce dernier part se faufiler derrière ce qu’il pense un rocher. Pour se soulager de la peur, il pète ce qui ne manque pas de réveiller une énorme pieuvre camouflée dans le sable. Maladroitement en reculant, le poisson fait tomber des pierre en équilibre, ce qui énerve rapidement la pieuvre qui devint rouge de colère et chasse avec une pichenette le poisson. Il est renvoyé vers un banc de moules qu’il renverse. Les jeunes moules s’ouvrent alors et se mettent à pleurer, le poisson va les amuser avec ses pets et calmer leur peur. Puis une anémone de mer va taquiner notre héros jusqu’à l’effrayer. Enfin, une étoile de mer va voir en lui un compagnon de jeu.





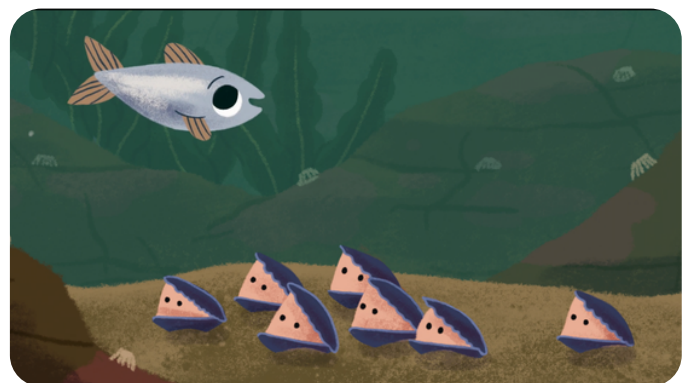
Le gag du pet

Le film fonctionne par des gags en succession, un procédé narratif récurrent chez la réalisatrice et en particulier le pet, cet effet qui fait rire à n'importe quel âge. Ici le pet peut tout aussi bien faire des dégâts que réparer une situation et faire vivre de drôle d'aventures au petit poisson. Le pet met dans l'embarras quand il réveille la pieuvre et dérange son sommeil. A contrario, il fait rire et amuse les petites moules et il attire l'attention du goéland pour libérer le mollusque en leur permettant de s'échapper d'une mince affaire.

Ensemble, l'union fait la force

Grâce à cette extraction du banc de poisson, le petit hareng découvre un univers qu'il ne connaît pas et d'autres habitants de la mer. Il va alors sympathiser avec l'étoile de mer avec qui va démarrer un jeu musical et un concert improvisé. Cette drôle de mélodie est animée par les tapes sur les berniques, les pets du poissons, le cliquetis des pinces du crabe, le synthé de l'anémone et le chant des moules. Le balancement de la musique s'alignent avec différents sons au rythme du mouvement de l'eau.

Un goéland affamé vient déranger cette joyeuse agitation en enlevant une moule. Ils se mettent à plusieurs pour faire fuir l'oiseau, et s'attaquent à différentes parties du géant : l'anémone l'effraie, l'étoile de mer lui lance une bernique, le crabe lui pince une patte, et de nouveau l'étoile et le poisson se réunissent pour l'attaquer directement pour finir par un jet d'ancre de la pieuvre en pleine tête. L'ordre est revenu, symbolisé par l'équilibre des cailloux et le retour du banc de poisson. A plusieurs, il triomphent, une complicité qui fera tirer quelques larmes lorsque le petit poisson les quitte pour retrouver le banc de ces semblables avec la marée montante.



Discutons du film en classe !

- Comment expliques-tu que le poisson reste coincé dans le bassin ?
- Peux-tu lister les différents compagnons que le petit poisson rencontre dans l'eau ?
- Comment réussissent-ils à échapper au goéland ?



Pour aller plus loin : visionner la série *Le petit oiseau* de Lena von Döhren

<https://www.derkleinevogel.com/fr/>

MOTS-CLÉS

perte de repères, quotidien, alzheimer, folie, musique, couleur et noir & blanc

Lost Brain évoque la perte des repères dans un quotidien si bien huilé. Un perte de repère qui peut être aussi bien dû à la dépression, la maladie d'Alzheimer ou la folie. Raconté avec beaucoup de poésie la maladie se déclenche par une série d'éternuements. Louise, le crocodile, se retrouve désorientée car son cerveau est perdu.

Le quotidien

Tout semble bien régler dans le quotidien de Louise. Elle sort se balader au parc, et chaque action est bien décomposée : elle ouvre la porte avec la clé, le parapluie sous le bras, comme cela semble à son habitude. Elle évolue dans son environnement. Puis de retour chez elle, elle arrose, comme il à l'accoutumé, sa plante.



Les éternuements

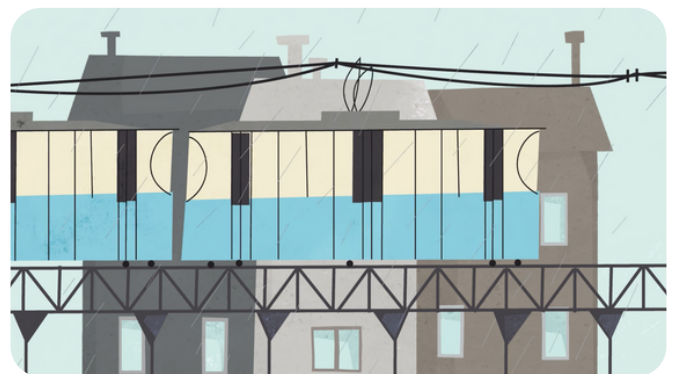
Pourtant l'univers de Louise va prendre une toute autre tournure quand les éléments autour d'elle vont commencer à se ternir. Le premier éternuement étonne car ce n'est pas un éternuement classique, il accompagne la disparition des couleurs : le rouge du parapluie devient blanc, puis l'arrosoir, la cafetière, le grille-pain, le banc du parc, la clé... jusqu'à ce que tout l'environnement du crocodile devient noir et blanc et que les éléments se confondent.



La perte de repères

L'environnement devenu noir et blanc évoque la perte de repères, son environnement lui devient étranger. Il se transforme en tourbillon avec la récréation de nouveaux espaces et le renversement total de la vie du crocodile. Même le reptile ne se reconnaît plus, son environnement est morcelé, détaché de la réalité. Il se déplace sur les différentes surfaces du cadre, comme sur le côté, à part,, et apparaît dans une autre case des éléments qui ne sont plus assemblés.

Louise se met à faire les choses de travers et l'usage des objets est oublié : la lampe est utilisée comme grille-pain, elle arrose les bottes, prend sa douche avec un parapluie.... Elle n'arrive plus à sortir. Tout se mélange, elle rêve en couleur de naviguer dans une tasse qui passe dans la serrure pour pouvoir sortir tel *Alice au Pays des merveilles* sur une musique mélancolique aux tonalités désaccordées.



L'univers visuel et sonore

Des couleurs franches, sans contour, des formes trapézoïdales forment l'univers de *Lost brain* illustré d'un univers sonore composé d'une musique originale et de bruits urbains comme le train qui grâce à son allure en forme de touche de piano crée sa propre mélodie . La musique accompagne les gestes de cette matinée et la préparation du petit déjeuner : le café sur le feu, l'utilisation du grille-pain, le beurrage des tartines, ponctués, par le son du coucou

Au moment de la perte de contrôle, la peur que la clé s'envole et l'impossibilité de sortir lui fait verser des larmes colorées sur les touches du piano. Ces larmes vont aider à reprendre goût aux choses via les ondes qui s'étendent sur les éléments et leur redonne de la couleur. Le coucou siffle en réponse à la mélodie et interpelle le crocodile. Il ranime Louise en l'aidant à sortir, comme cette dernière l'a fait sortir de son horloge. Elle trouve dans la pratique et dans l'écoute de la musique un remède et une ancre pour s'accrocher de nouveau à la réalité.



Discutons du film en classe !

- Peux-tu décrire ce que fait Louise pendant sa journée ?
- Quel moment te fait comprendre qu'il y a quelque chose qui ne va pas bien chez le crocodile ?
- Pourquoi les éléments deviennent-ils noir et blanc ?

SWING de Ignasi Tarruella

MOTS-CLÉS jouets, duo, amitié, musique, danse

Swing fait la part belle à l'amitié avec le plaisir de trouver son pair. Grâce à une animation en stop-motion d'objets, Ignasi Tarruella nous transporte dans la magie d'une chambre d'enfants où les jouets peuvent aussi ressentir des sentiments et avoir l'envie de jouer ensemble.

Une chambre d'enfant

Au ras du sol, nous devinons une chambre d'enfant : en arrière-plan le coin des pieds d'une chaise, une chaussure jetée au sol, des peluches, poupées, animaux en plastique et jouets en bois se côtoient. Tout est resté en plan après une séance intense de jeu. Comme dans *Toy Story*, où les jouets prennent vie quand les enfants sont absents, les éléments vont à leur tour commencer à s'animer et s'amuser entre eux.



De un à deux

Le film démarre par une toupie qui tourne en solitaire, suivi par le regard d'un robot bleu, figé sur place, comme si son existence tournait en rond et signifiant sa solitude.

Autour de lui les autres éléments de déplacement autour de lui, le robot, lui est isolé au milieu. Sa solitude est ainsi amplifiée par le travelling arrière de la caméra qui accentuent l'agitation en opposition à la position statique du robot. Des playmobils en ski, deux personnages sur un skateboard, des voitures qui avancent ensemble.... tous les autres fonctionnent à deux.

Soudain, une main venue de l'extérieur fait apparaître un autre robot de couleur rouge. Curieux, notre robot s'approche de celui-ci.

Trouver une passion commune !

Le jeu peut commencer, il sera néanmoins suivi de plusieurs péripéties pour le robot bleu via une succession de gags. Le roulement des skateboards accompagné d'une musique hip-hop annonce le début de la partie ; malheureusement le robot bleu chute de sa planche. Le robot rouge ramène alors une voiture en bois, pour aller à la plage comme le montre le transat et la bouée sur la banquette arrière et la musique surf rock, mais au démarrage la voiture explose. Plus tard, on pense que les robots vont s'amuser avec des ballons gonflés à l'hélium, pourtant notre robot va s'envoler en en prenant un bouquet.

Les robots arrivent à trouver un accord et fonctionnement en duo avec le numéro de claquette et une improvisation de danse sur une musique jazz. Les deux amis finissent ensemble sur un swing.



Discutons du film en classe !

- C'est quoi avoir un.e ami.e.s pour toi ?
- Peux-tu raconter ce que tu aimes faire avec tes ami.e.s ?
- As-tu toi aussi déjà imaginer tes jouets prendre vie ? Que se passerait-il ?



CONTACT

JEUNE PUBLIC ET SCOLAIRES

HELENE HOËL hhoel@fif-85.com
MIREILLE LE RUYET mleuyet@fif-85.com
VICTORINE OUVRARD scolaire@fif-85.com

02 51 36 21 55 www.fif-85.com

Conception du dossier pédagogique
Mireille Le Ruyet