16e FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM
DE LA ROCHE-SUR-YON

MILLE ET UNE FEUILLES

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

CYCLE 1

INTRODUCTION AU PROGRAMME

MILLE ET UNE FEUILLES

Durée : 30 min

Papier plié, papier découpé, papier encré ou à musique, laissez parler les p'tits papiers, comme dit la chanson ! Ces feuilles blanches ou de couleurs se remplissent de mille et une histoires qui enchantent le quotidien et font la part belle à l'imagination des tout-petits.

TSURU

Pedro Anias
Brésil - 2024
6 min

IL ÉTAIT UNE FOIS À DRAGONVILLE

Marika Herz
France - 2024
9 min

WOLFIE

Philippe Kastner
République Tchèque - 2025
13 min

ZIZZANIZ

Nicolas Bianco-Levrin
France - 2024
2 min

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 courtmétrage fait jusqu'à 30 minutes. Les films de plus de 30 minutes (et moins d'une heure) sont d'ailleurs généralement appelés « moyens-métrages ». Ce nom de « court-métrage », nous vient des débuts du cinéma (à la fin du 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 des lieux différents.

QU'EST-CE QU'UN FILM D'ANIMATION ?

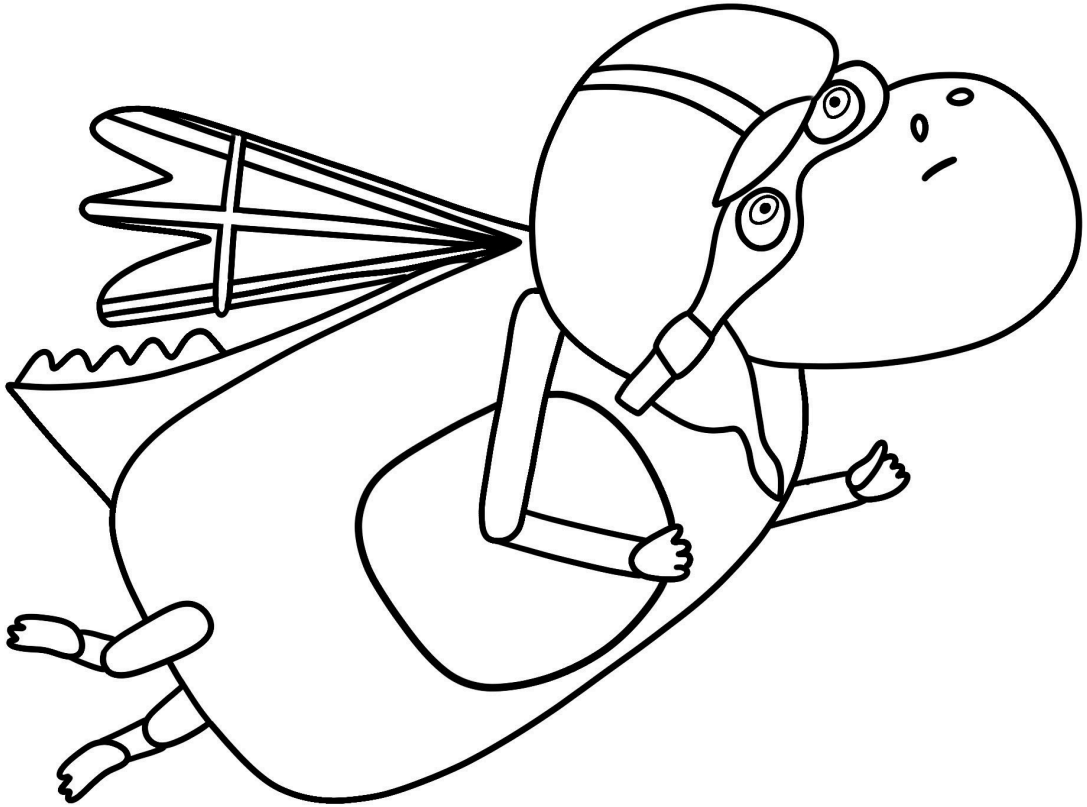
« Animer » signifie donner du mouvement, de la vie, faire bouger. Faire du cinéma d'animation, c'est donc faire bouger des objets qui sont censés être immobiles, inanimés. Ces objets peuvent être des dessins, ce qui donne des dessins animés ! Mais on peut aussi animer plein d'autres éléments : du papier, de la pâte à modeler, du plastique... Même tes Lego et Playmobil peuvent « prendre vie » ! Pour animer, il faut découper le mouvement, c'est-à-dire définir très précisément les étapes de chaque geste du personnage. Une fois que toutes les étapes sont faites, on fait défiler rapidement ces images les unes à la suite des autres. À cette vitesse, nos yeux nous donnent l'impression qu'elles se mettent à bouger : c'est ce qu'on appelle une illusion d'optique. Pour que celle-ci soit réussie, il faut faire défiler un certain nombre d'images par seconde. En ce qui concerne l'animation, 12 images par seconde suffisent à l'œil. À la différence de la prise de vues réelles, où le nombre d'images par seconde est généralement de 24.

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

Lorsqu'on fait défiler rapidement cette succession d'images un tout petit peu différentes les unes des autres, nos yeux nous donnent l'impression qu'elles se mettent à bouger. De la même manière qu'avec les dessins, on peut faire un film d'animation avec n'importe quel objet, comme par exemple une marionnette de papier découpé ou une figurine en pâte à modeler, du sable ou des allumettes... C'est la technique du « stop motion » (animation image par image): on prend une photo de chaque étape du mouvement (on prend une photo de l'objet, on le bouge un peu, on prend une nouvelle photo, on le bouge, etc.).

DRAGON

Colorie comme tu le souhaites Samson le dragon.



TSURU de Pedro Anias

SYNOPSIS

Réveillé par les battements d'ailes d'un tsuru (grue en origami, un morceau de papier se lance à sa poursuite et entame un voyage difficile à la recherche d'une transformation. Ce court-métrage réalisé en stop motion nous emmène à hauteur d'oiseau, entre herbes et fleurs sauvages, dans une quête d'identité et de rencontre à l'autre.

LE RÉALISATEUR

Pedro Anias est un réalisateur brésilien du Salvador. Pour réaliser ce court-métrage, il a travaillé deux ans et demi et il a reçu le soutien du Musée d'art moderne de Bahia.

LES THÈMES DU FILM

La transformation

Dans cette fable sans parole, il est question de rencontrer l'autre et de se rencontrer à travers lui. On assiste à la difficile transformation du morceau de papier en tsuru, rappelant celle de la chenille en papillon. En passant du monde terrien au monde aérien, il s'ouvre à de nouvelles rencontres et porte un regard nouveau sur son environnement.

Les arts japonais

Pedro Anias met en scène les codes de la culture japonaise : l'origami, le tsuru et le shodo.

L'origami
L'origami est l'art du pliage en papier. C'est un des plus anciens arts populaires d'Asie. Il est apparu en Chine au VI[e] siècle puis au Japon. Le bushi est la découpe et la création de fleurs en origami et elle est utilisée comme marque d'amitié. La grue en papier est l'un des origamis les plus populaires et la tradition japonaise dit que "quiconque plie mille grues de papier voit son vœu exaucer."

Le tsuru
Au Japon, la grue, ou tsuru, est un trésor national et est considérée comme l'oiseau du bonheur. Elle est représentée dans l'art, la littérature et la mythologie comme un symbole de chance et de longévité car on dit qu'elle vit 1 000 ans.

Le shodo
Le shodo est le nom donné à la calligraphie japonaise. C'est un art traditionnel qui signifie « la voie de l'écriture ». Il s'agit de tracer soigneusement des caractères élégants avec un pinceau imprégné d'encre de Chine.

Pour aller plus loin

Réaliser un tsuru en origami : https://www.youtube.com/watch?v=opYv7HcqK3Y
Réaliser une fleur en papier découpé : https://www.youtube.com/watch?v=AvNZ9aM5bVY
Comptine japonaise : https://www.youtube.com/watch?v=rYX_uy-INYA&t=8s
La calligraphie japonaise : https://universdujapon.com/blogs/japon/calligraphie-japonaise?srsltid=AfmBOooIM5XA91qPMlbEv5-lll1zD7Vgmv9JPT62juX5GhFXPxNRn5hQ
Écrire son prénom en japonais : https://val10.eklablog.com/prenoms-des-eleves-en-japonais-a125592764

IL ÉTAIT UNE FOIS À DRAGONVILLE de Marika Herz

SYNOPSIS

Samson, un dragon moqué des autres habitants de Dragonville, est contraint d'aller à Humainville. Il y rencontre Simon, un petit garçon qui l'aide à braver les difficultés. Samson va découvrir un nouveau monde mais surtout goûter à l'amitié.

LA RÉALISATRICE

Marika Herz est une cinéaste et scénariste française. "Il était une fois à Dragonville" est son premier court métrage, réalisé durant une résidence d'artistes Jeune Public au studio Folimage en 2024. Il a été sélectionné dans plusieurs festivals internationaux, notamment le Festival international du court-métrage de Clermont-Ferrand.

LES THÈMES DU FILM

Récit d'apprentissage

Tout au long du récit, Samson est confronté à des épreuves qui l'amènent à grandir. Pour réussir à voler, il va apprendre à fabriquer de nouvelles ailes. Poussé par son désir d'être accepté par ses pairs, il va partir à la découverte de l'inconnu. En dépassant ses limites, il va rencontrer un humain pas comme les autres.

À quelles épreuves doit faire face Samson le dragon tout au long de l'histoire ?

Amitié et Solidarité

Samson est moqué par les siens mais il peut compter sur le soutien de son ami l'oiseau qui l'accompagne tout au long de cette aventure. Au même moment, comme un présage, un jeune garçon rêve de voir voler un dragon. Le lendemain, ils se rencontrent de façon inopinée et entre eux naît une belle amitié. Ensemble, ils vont amener les habitants de humainville à porter un regard nouveau sur le dragon qui, loin d'être une menace, va s'avérer être un sauveur au grand cœur.

Les émotions

Les personnages sont traversés par une palette d'émotions.
La tristesse de Samson quand il est moqué par ses congénères.
La joie de Simon lorsqu'il découvre qu'il peut voler.
La suspicion des vieilles dames qui croient apercevoir un dragon à Humainville.
La colère du chien qui flaire la présence du dragon.
La peur de ses maîtres lorsque le chien se retrouve attaché à un cerf-volant.
Le courage de Samson qui vole au secours du chien.
La surprise des habitants d'Humainville en découvrant qu'un dragon s'est introduit chez eux.

Quelles sont les émotions ressenties par Samson ? Par Simon ?
As-tu déjà ressenti ces émotions ?

Pour aller plus loin

Faire un film en stop motion : le tuto du cinéaste Michel Gondry :
https://www.youtube.com/watch?v=9Sw7y-iZ2DM
Comptines de dragon : https://www.youtube.com/watch?v=ArYFdfpR_hI
Autour des dragons : https://www.lesfilmsdupreau.com/a/pdfs/guides/zld_0.pdf

WOLFIE de Nicolas Bianco-Levrin

SYNOPSIS

Une dessinatrice perfectionniste doit faire face à ses propres erreurs lorsqu'elle crée accidentellement une tache d'encre qui donne vie à Wolfie, un petit loup au nez d'encre.

LE RÉALISATEUR

Philippe Kastner est réalisateur et scénariste tchèque. "Wolfie" est son troisième court-métrage après "Deniska Umrela" et "O lykozroutce". "Wolfie" a été sélectionné dans plusieurs festivals et a reçu un prix au Zlin Festival en Tchéquie.

LES THÈMES DU FILM

L'artiste et sa création

Le film interroge le lien de l'artiste à son œuvre qui, une fois créée, ne lui appartient déjà plus. Il encourage la liberté d'expression même si le résultat ne correspond pas à ce qui avait été imaginé.

L'imagination

L'arrivée du loup espiègle oblige la dessinatrice à sortir de sa rigidité intérieure pour ouvrir son imaginaire et oser partir à la rencontre du vivant, de l'imprévu et des couleurs.

L'erreur

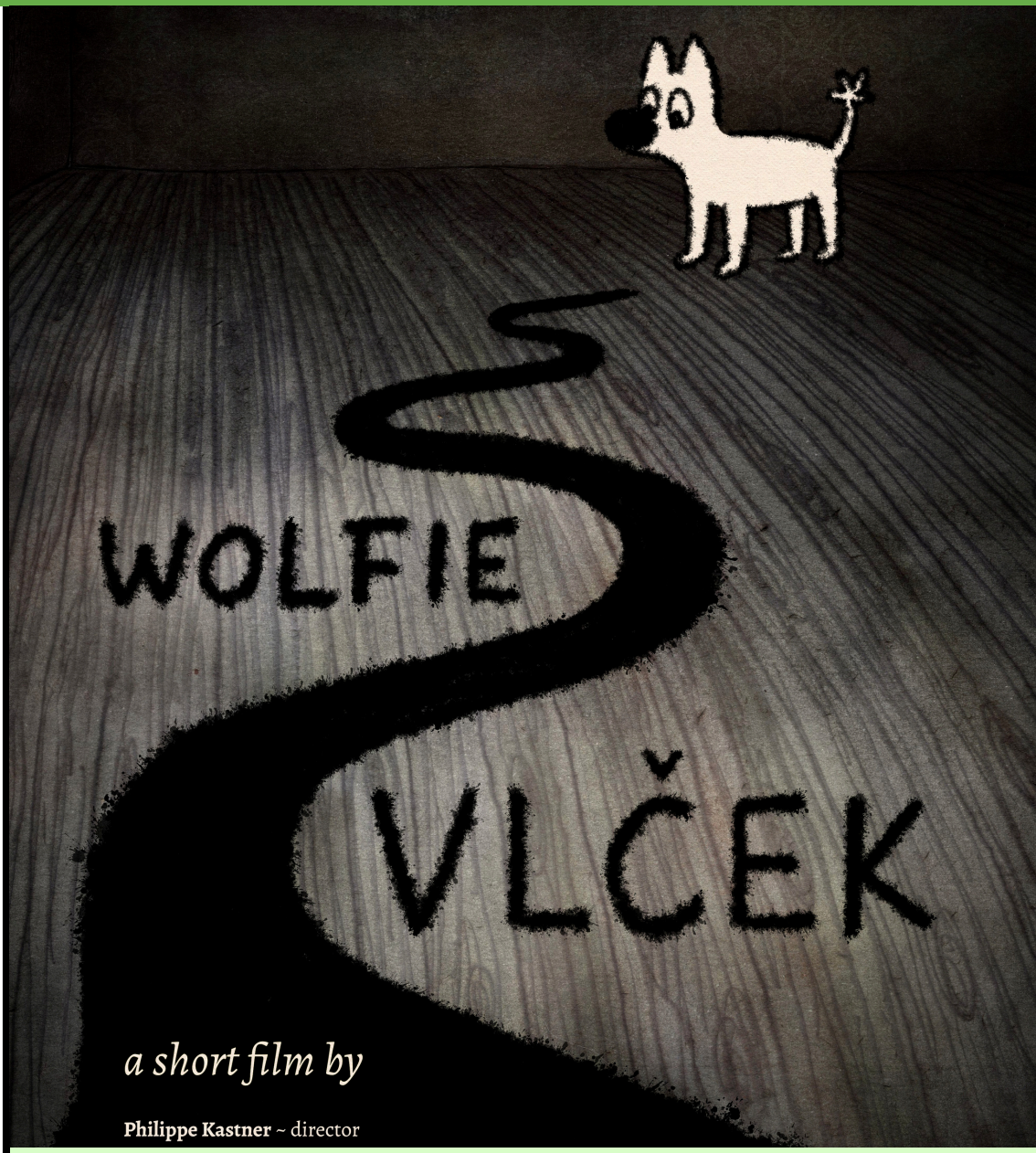
Si au commencement, elle perçoit la tâche comme une erreur et une imperfection, elle va finalement la transformer en force créative et embellir les animaux qui l'entourent.

La solitude et la rencontre

La dessinatrice vit seule et ses dessins, comme son intérieur, sont sombres et muselés. L'arrivée de Wolfie vient déranger ses habitudes et la confronte à des émotions refoulées. Au fil de la rencontre, elle quitte un monde intérieur devenu trop étroit pour ouvrir la porte d'un paysage en couleurs.

Les émotions

Au fil de l'histoire, la dessinatrice passe d'une émotion à l'autre. Elle ressent la surprise face au loup mal dessiné quittant la poubelle et déambulant chez elle.
Elle se met en colère quand Wolfie tâche sa maison et enrage qu'il pose ses empreintes dans toute la forêt. Elle est en désarroi lorsque la situation lui échappe et triste lorsqu' elle pense avoir perdu à jamais ce petit loup auquel elle commençait à s'attacher. Puis la tendresse s'installe peu à peu entre les deux.



Pour aller plus loin

Créer à partir des tâches : https://mitsouko.eklablog.com/l-art-de-faire-tache-a64134377
Autour des émotions : https://dessinemoiunehistoire.net/albums-emotions-sentiments/

ZIZANIZZZ de Philippe Kastner

SYNOPSIS

Une partition de musique a été laissée sur le bureau de travail d'un compositeur. Une mouche mélomane vient y poser sa patte. Elle virevolte et commence à semer la zizanie. À l'autre bout, une araignée n'entend pas laisser passer une si belle occasion de se régaler.

LE RÉALISATEUR

Nicolas Bianco-Levrin est auteur-illustrateur et graphiste. Il a publié une vingtaine d'albums. Il réalise également des courts-métrages d'animation : "Marcel le père Noël et le petit livreur de pizzas," "Kiki la plume"...et anime des ateliers avec des enfants.

LES THÈMES DU FILM

La musique classique

Ce film nous plonge dans l'époque des compositeurs classiques du 18ème et 19ème siècle qui écrivaient leur partition à l'encre de chine et à la lueur d'une bougie.
La musique du film est composée des instruments suivants : une flûte harmonique en terre en forme de serpent qui s'enroule, une flûte hongroise, un Kazoo ou mirliton, un mini ngoni (petite harpe d'Afrique de l'ouest)

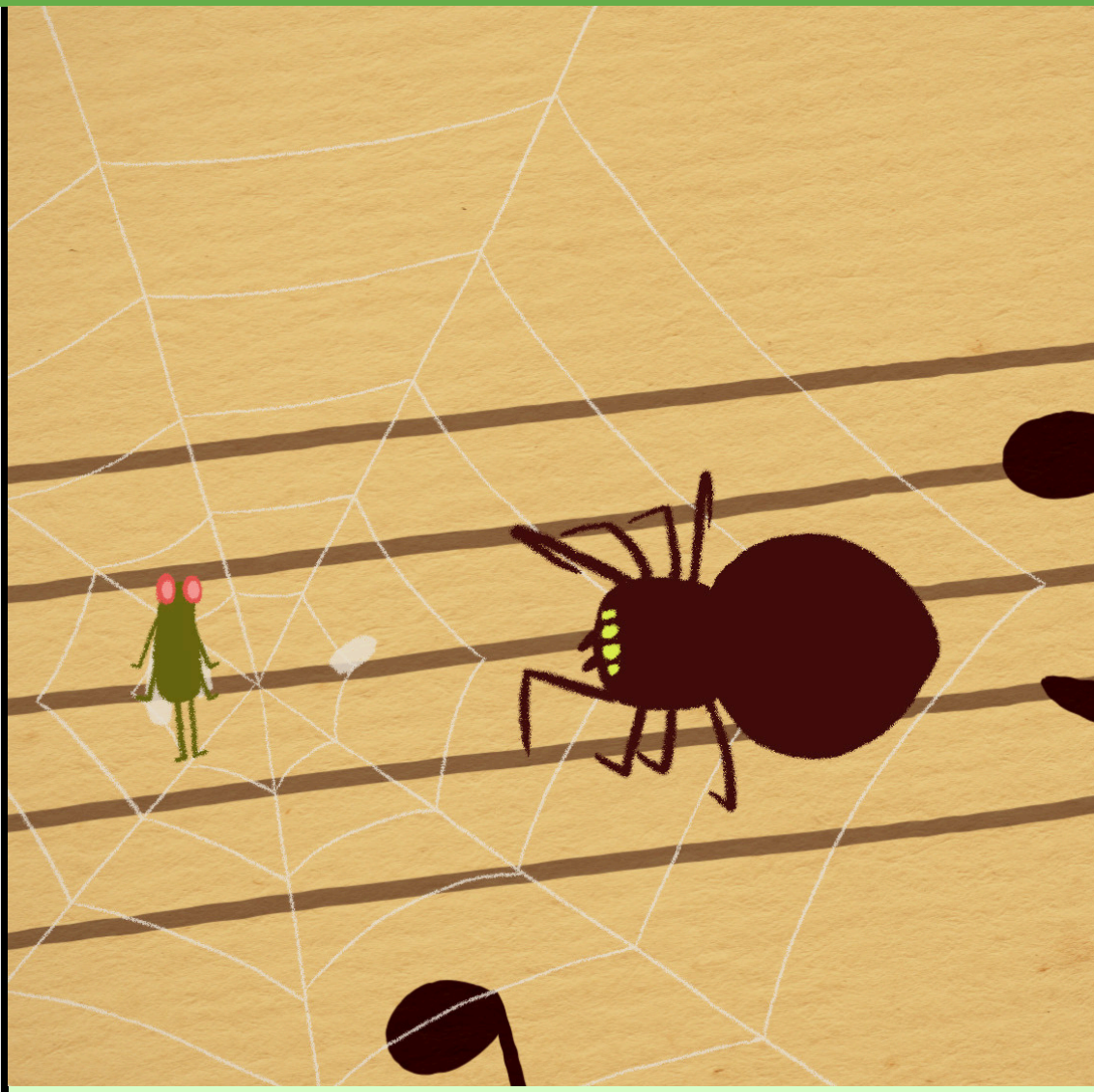
Quels instruments reconnaissez-vous ?
Observez le rythme de la musique tout au long du film. Comment la musique accompagne les scènes du film ?

La chaîne alimentaire

La mouche fuit l'araignée qui essaie par tous les moyens de l'attraper pour en faire son repas. L'araignée est un prédateur de la mouche. Certaines tissent des toiles très fines, capables de capturer les mouches en vol. Une fois piégées, elles se font rapidement neutraliser. Les araignées sauteuses ne tissent pas de toile mais attrapent les mouches par un saut fulgurant et parfaitement ciblé.

Le titre

"Zizanizzz" est la contraction du mot zizanie et du bourdonnement de la mouche, "zzz". Dans ce court-métrage, la mouche sème le trouble sur la partition musicale et vient déranger le repos de l'araignée.



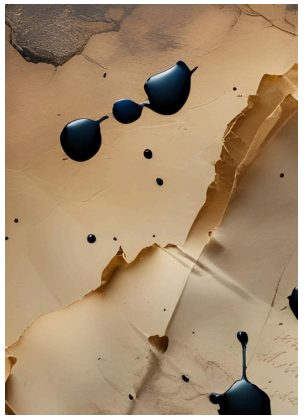
Pour aller plus loin

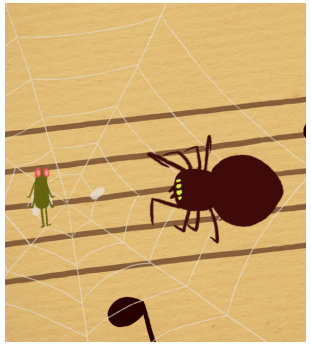
Jeu de L'araignée et les mouches:
http://epspourlesnuls.free.fr/eps/repjeuco/jeux/l_araignee_et_les_mouches.htm

Découvrir la musique classique au cycle 1
https://www.theatrechampselysees.fr/medias-hors-champs/lire/8-idees-pour-faire-aimer-la-musique-classique-aux-enfants
https://www.radiofrance.fr/francemusique/10-oeuvres-pour-faire-decouvrir-la-musique-classique-aux-enfants-9930322

LE PAPIER

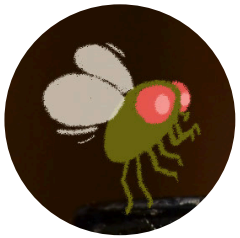
Chaque court-métrage utilise un type de papier et une technique différente : papier à encre, papier découpé, papier plié, papier musique.
Sauras-tu associer chaque papier aux films ?





LES RENCONTRES

Chaque histoire est faite de rencontres, de nouvelles amitiés et parfois de rivalités. Relie chaque personnage à son nouvel ami ou ennemi.



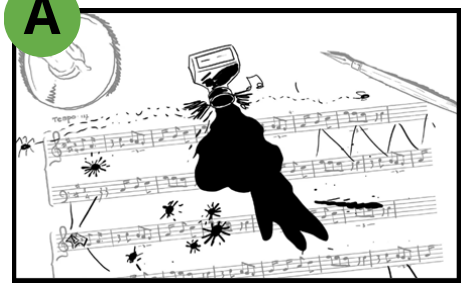
L'IMAGINATION

Chacun des héros fait preuve d'imagination pour se sortir des difficultés. Peux-tu expliquer avec tes mots comment font Wolfie, la mouche, Tsuru et Samson le dragon pour dépasser les obstacles ?

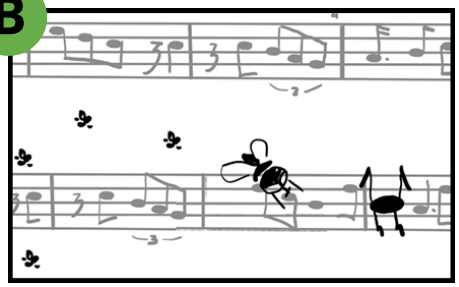
LA TRANSFORMATION

Chaque personnage grandit en vivant une transformation.
Ces images sont extraites du story board* du film. Remets-les en ordre pour observer comment va se transformer la partition.

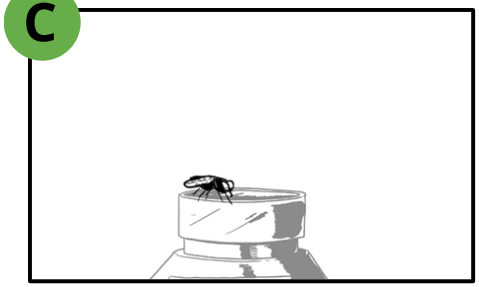
A



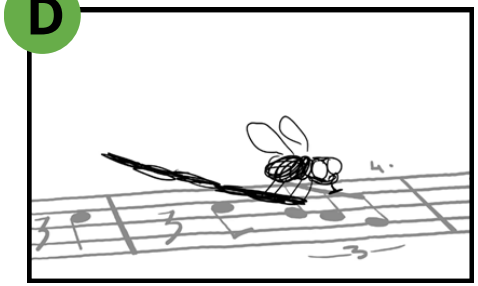
B



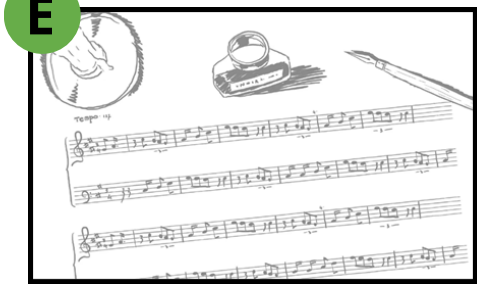
C



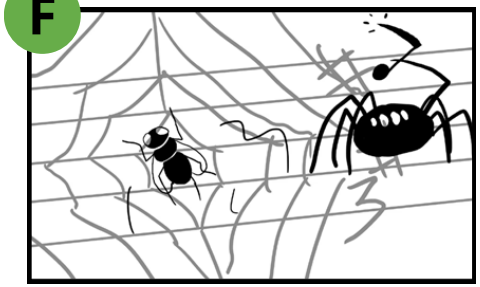
D



E



F

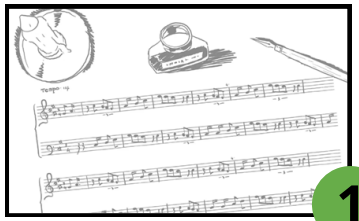


1 : 2 : 3 : 4 : 5 : 6 :

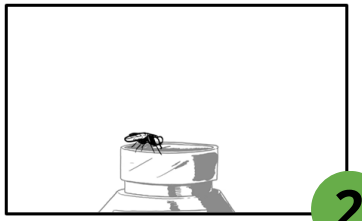
*__Le story board__ est un ensemble d'images qui reprend les grandes étapes du film. Sa mise en page ressemble à celle d'une bande dessinée et chaque vignette représente un plan. Le story board donne des indications techniques et artistiques et reprend l'ordre qui sera au montage.

Voici le story board, dans l'ordre, de Zizanizzz

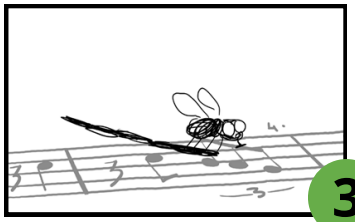
1



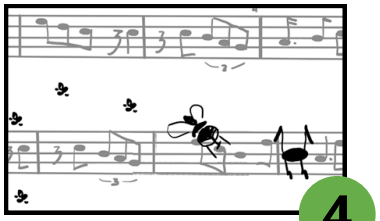
2



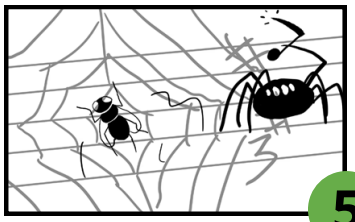
3



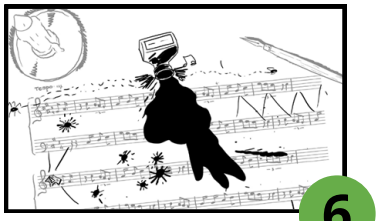
4



5



6



CONTACT
JEUNE PUBLIC ET SCOLAIRES

Hélène Hoël hhoel@fif-85.com
Nathalie Carudel ncarudel@cinema-concorde.com
Lisa Bertrand lbertrand@fif-85.com

0251362156 **www.fif-85.com**

Conception du dossier pédagogique :
Nathalie Carudel