

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



VOYAGE(S)

CYCLE 3

VOYAGE(S)

Durée : 53 min

Fermez les yeux et ouvrez votre imaginaire vers des mondes magiques et lointains. Telle est la magie du cinéma : nous permettre de voyager vers des ailleurs inventifs ou inaccessibles, comme un village isolé des Andes, ou un monde en création. À travers ces quatre courts métrages, on s'échappe de son quotidien ou on se projette en un double facétieux. Un vrai voyage vers des univers fantastiques !



FIRE IN MY POCKET

Janka Feiner
Hongrois - 2026
10 min



AMÉRICA

Javier Arias-Stella
Pérou - 2025
16min - VOSTFR



KOSMOGONIA

Karolina Chabier
France, Pologne, Belgique, Portugal - 2025
16 min



EENY, MEENY, MINY, MOE !

Andrea Szelesová
République Tchèque - 2026
11 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 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 ». 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 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.

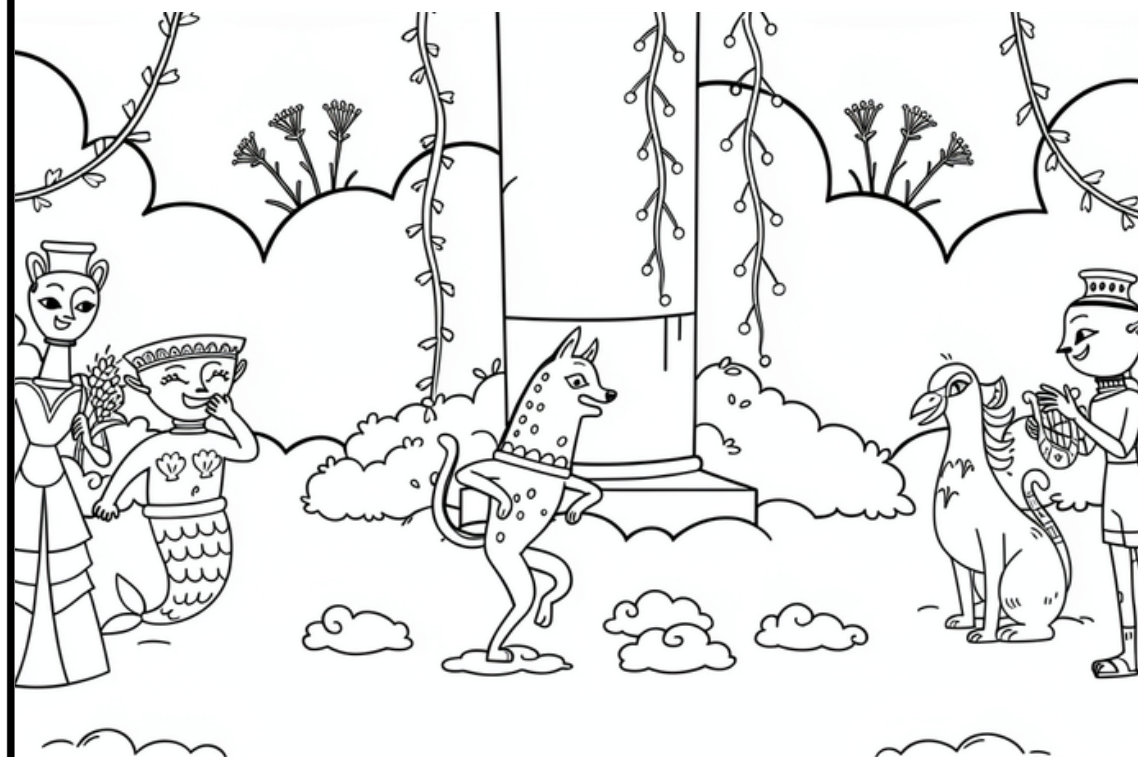
COMMENT FAIT-ON BOUGER UN DESSIN ? ET UN OBJET ?

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.).

COLORIAGE

Colorie les personnages comme tu le souhaites.



SYNOPSIS

Attiré par un esprit du feu, un garçon qui s'ennuie abandonne la construction de son lit pour se rendre dans un royaume magique peuplé de champignons, où les possibilités sont infinies.

LA RÉALISATRICE

Janka Feiner est une cinéaste hongroise qui a étudié l'animation à l'Université d'art et de design Moholy-Nagy de Budapest. Elle se consacre à l'animation en volume (stop-motion), expérimentant de nouveaux matériaux et techniques tout en privilégiant l'esthétique de l'imperfection.

LES THÈMES DU FILM

S'évader par l'imaginaire

Un jeune garçon s'ennuie en construisant un lit pour sa chambre avec son père. Attiré par une petite créature de feu, il se laisse entraîner dans un monde magique et surréaliste.

Une liberté sans limites

Dans cet univers enchanté, l'imagination et la liberté semblent infinies. Le jeune garçon et son alter ego imaginaire peuvent tout faire : voler, allumer du feu, croquer des champignons géants. En opposition aux tentatives du père de fixer des limites et de maintenir l'ordre.

Apprendre et grandir

Bien que ce monde onirique offre une liberté totale, le film démontre de manière subtile que chaque action finit par avoir des conséquences, comme la destruction par les flammes de leur repère aux merveilles.

La technique du film

Le film utilise un mélange expérimental de deux techniques : le stop-motion et le dessin numérique en 2D pour évoquer l'alternance entre le monde réel et le monde imaginaire.



Pour aller plus loin

Art visuel : une séance de stop motion en classe, c'est possible !

danslaclassedemarion.com/2020/09/25/le-stop-motion-en-classe-cest-possible/

Atelier philosophique : la liberté

www.phileasetautobule.be/wp-content/uploads/2017/11/33-pour-vivre-en-liberte-il-faut-des-regles.pdf

SYNOPSIS

América, une fillette de 10 ans originaire d'un village isolé des Andes, rêve d'acheter un vélo pour ne plus jamais être en retard en classe.

LE RÉALISATEUR

Javier Arias-Stella est pathologiste de formation. Originaire du Pérou, il vit aujourd'hui à Los Angeles. "AMÉRICA" a été présenté en avant-première mondiale au Festival international du film pour enfants de New York. Ce film lui a permis d'accéder au deuxième tour de la compétition de courts-métrages du festival du film d'Austin en 2022, en tant que scénariste.

LES THÈMES DU FILM

L'accès à l'éducation

America vit dans un village isolé des Andes. Elle doit parcourir chaque jour des kilomètres à pied pour se rendre à l'école. Le film met en lumière les difficultés auxquelles font face les enfants de ces régions isolées pour accéder à l'éducation. Le manque de transport transforme le fait d'aller à l'école en un défi quotidien.

Prendre en main son destin

Loin de renoncer face à l'adversité, la jeune América fait preuve d'une grande détermination pour obtenir une bicyclette, sésame pour accéder plus facilement à l'école. À travers cette histoire, le cinéaste explore la résilience, la force de volonté et l'autonomie des enfants face à l'adversité.

La culture des Andes

Le film est tournée en langue quechua et espagnole et immerge le spectateur dans la culture andine authentique. Il aborde l'identité à travers les traditions et le quotidien d'une communauté autochtone, tout en refusant le statu quo des inégalités sociales.

Le rêve d'une enfant

Il existe un contraste entre la beauté du rêve de cette enfant, symbolisé par le vélo, et les difficultés socio-économique des familles rurales des Andes. Le film capte la pureté de la motivation d'une enfant face à un environnement exigeant qui laisse peu ou pas de place au rêve.



Pour aller plus loin

Géographie : Pérou, à la découverte des Andes

www.youtube.com/watch?v=xHjWOKIfBO4&t=4s

Géographie : Les chemins de l'école au Pérou

vimeo.com/214369027

Album "De la glace aux pommes de terre ?" de Satomi Ichikawa

verty.eu/products/de-la-glace-aux-pommes-de-terre?srsltid=AfmBOor8bmoPt1ZPBOXhsyYM4LvolnZtDWqeqiPGZ0VnUltGsJRggl_S

SYNOPSIS

Dans une nuit infinie, la Grande, déesse bison, rencontre la Petite, déesse chèvre. Une amitié naît et avec elle un monde nouveau : les étoiles, le soleil, la terre et les êtres vivants. Tandis que le monde évolue, les deux déesses sont dépassées par leur pouvoir de création.

LA RÉALISATRICE

Karolina Chabier est arrivée de Pologne en 2015 pour étudier à l'EESI, à Poitiers, où elle s'est intéressée au domaine de l'art contemporain. Attirée par l'animation, elle est ensuite entrée à l'EMCA où elle a réalisé son film de fin d'études, "Dans les bois" (2017), qui a eu plusieurs sélections en festivals.

LES THÈMES DU FILM

La création du monde

"Kosmogonia" fait référence au mot "cosmogonie", issu du grec kosmos (monde) et gonia (naissance). C'est un mythe qui explique la naissance et la formation du monde et de l'univers. Comme l'indique explicitement son titre, le film s'articule autour d'un récit mythologique originel. À partir d'un vide et d'une nuit infinie, l'histoire met en scène la naissance des éléments fondamentaux : le soleil, les étoiles, la Terre, l'eau et la vie végétale et animale.

La dualité des forces créatrices

Deux entités divines : la "Grande" (la déesse bison) et la "Petite" (la déesse chèvre) vont créer l'univers ensemble, entre collaboration et discorde. Parfois, la Petite détruit ce que la Grande invente, illustrant le cycle de mort et de renaissance de l'univers.

La perte de contrôle

Le pouvoir créateur des deux déesses finit par totalement les dépasser. Le film aborde la frénésie créatrice et ses conséquences. Les deux divinités se retrouvent submergées par l'évolution rapide, l'expansion et la complexité du monde foisonnant qu'elles ont engendré.

Une nature indépendante

Une fois la faune sortie des eaux et la forêt solidement ancrée, ce nouveau monde devient totalement autonome. Il continue à croître et à vivre sa propre vie, détaché de la volonté et du contrôle direct de ses deux créatrices d'origine. En ce sens, le film aborde un thème important : le vivant fonctionne de façon autonome et indépendante.



Pour aller plus loin

Littérature : "La création du monde" de Jacques Cassabois

www.fnac.com/a8786018/Jacques-Cassabois-La-creation-du-monde

Art visuel : créer un bestiaire fantastique

sites.ac-nancy-metz.fr/arts-plastiques/wp-content/uploads/Cycle-3-Bestiaire-fantastique.pdf

SYNOPSIS

Dans les cieux se cache un terrain de jeu mythique où viennent jouer les enfants des Dieux. Parmi eux, Yios, un soleil brillant sur la tête, est déterminé à se faire des amis, mais peine à contrôler son énergie éclatante. Un incident l'amène sur Terre, où il fait la rencontre d'un jeune aveugle...

LA RÉALISATRICE

Andrea Szelesová est une réalisatrice et animatrice slovaque. Elle a réalisé son premier film d'animation, "Malady", à l'école supérieure Václav Hollar, puis a poursuivi ses études à la FAMU, où elle a réalisé "Mon Ami", le documentaire d'animation "19 20 18" et le film de marionnettes "Afternoon Tea". Elle a achevé son cursus avec le film "Sisters", présenté en avant-première en 2021 au Festival international du film d'animation d'Annecy. Ses films ont été projetés dans de nombreux festivals à travers le monde et ont remporté plusieurs prix.

LES THÈMES DU FILM

ÊTRE DIFFÉRENT

Yios est l'incarnation du dieu soleil dans la mythologie grecque. Il est ici représenté sous les traits d'un jeune garçon dont les rayons brillent si forts qu'il met à distance les autres enfants. Une métaphore d'un enfant rejeté parce qu'il "rayonne" trop ou différemment des autres.

L'EXCLUSION

Le titre du film fait référence à une célèbre comptine anglaise qui correspond au jeu « Am stram gram » dans lequel on doit désigner quelqu'un au hasard. Agacés par les catastrophes involontaires de Yios, les autres enfants du terrain de jeu mythique lui tendent un piège cruel qui le fait chuter du ciel et atterrir sur Terre.

LA DÉCOUVERTE DE L'EMPATHIE

Yios atterrit dans le jardin d'un garçon curieux qui vient l'accueillir les "yeux fermés". Cette rencontre inattendue modifie sa trajectoire, basculant le récit vers des valeurs d'acceptation, de compréhension mutuelle et de reconnexion avec les autres.

UN FILM INSPIRÉ DE LA MYTHOLOGIE GRECQUE

Le film puise sa force nostalgique et primitive dans la mythologie grecque. On y retrouve l'univers esthétique des fresques minoennes de Cnossos, célèbre palais du roi Minos en Crète. Il est fait également référence à des personnages mythiques comme la célèbre Méduse et sa chevelure de serpents qui pétrifie de son regard quiconque ose la regarder directement ou encore le Minotaure au corps d'homme et à la tête de taureau.



Pour aller plus loin

Histoire : Le mythe de Thésée et du minotaure

www.lumni.fr/video/thesee-et-le-minotaure

Histoire : Le mythe de Méduse et Persée

www.lumni.fr/video/la-gorgone-meduse-et-persée

LES 3 ERREURS

Le synopsis est un texte court qui présente les éléments principaux d'un film : les personnages, le lieu, l'époque, le contexte de l'histoire...

Chacun de ces synopsis de films contient trois erreurs. Sauras-tu les retrouver ?

AMERICA

Amérique est une fillette de 10 ans qui vit avec sa mère dans un village isolé des Andes, au Brésil. Elle rêve d'acheter un scooter pour ne plus jamais être en retard en classe.

KOSMOGONIA

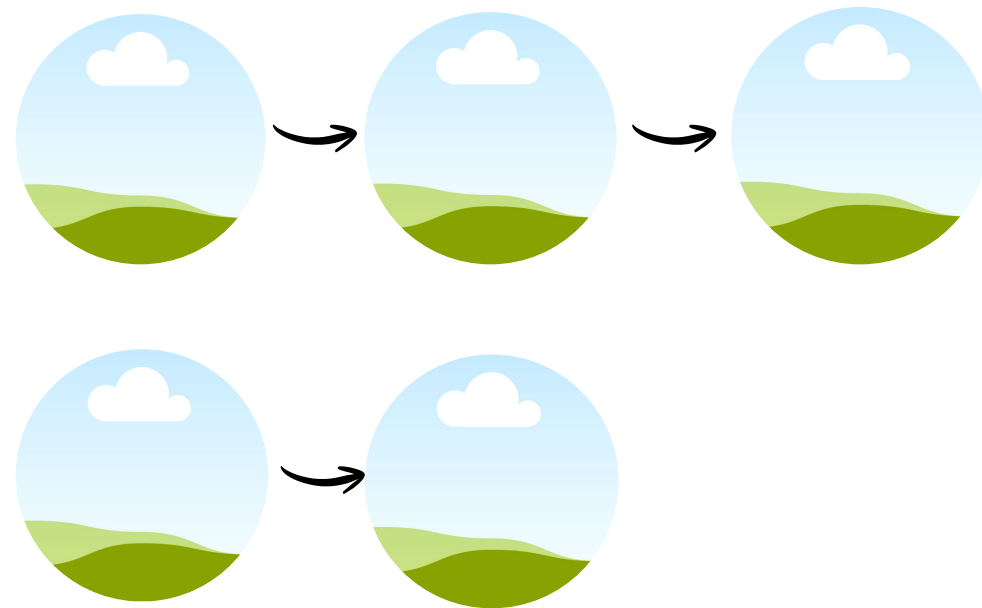
La Grande déesse singe rencontre la Petite déesse lapine et de leur amitié naît un monde nouveau : les étoiles, le soleil, la terre et les êtres vivants. Tandis que ce monde évolue, les deux déesses gardent totalement le contrôle sur leurs créations.

EENY, MEENY, MINY, MOE !

Sur la planète Alpha se cache un terrain de jeu mythique où viennent jouer les enfants des Dieux. Parmi eux, Yios, un feu d'artifice brillant sur la tête, est déterminé à se faire des amis, mais peine à contrôler son énergie éclatante. Un incident l'amène sur Terre, où il fait la rencontre d'un vieil homme aveugle...

LA CHRONOLOGIE

Sauras-tu remettre les images de "EENY, MEENY, MINY, MOE !" dans le bon ordre ?



A découper



LES 3 ERREURS

Le synopsis est un texte court qui présente les éléments principaux d'un film : les personnages, le lieu, l'époque, le contexte de l'histoire...

Chacun de ces synopsis de films contient trois erreurs. Sauras-tu les retrouver ?

AMERICA

Amérique est une fillette de 10 ans qui vit avec son père dans un village isolé des Andes, au Pérou. Elle rêve d'acheter un vélo pour ne plus jamais être en retard en classe.

KOSMOGONIA

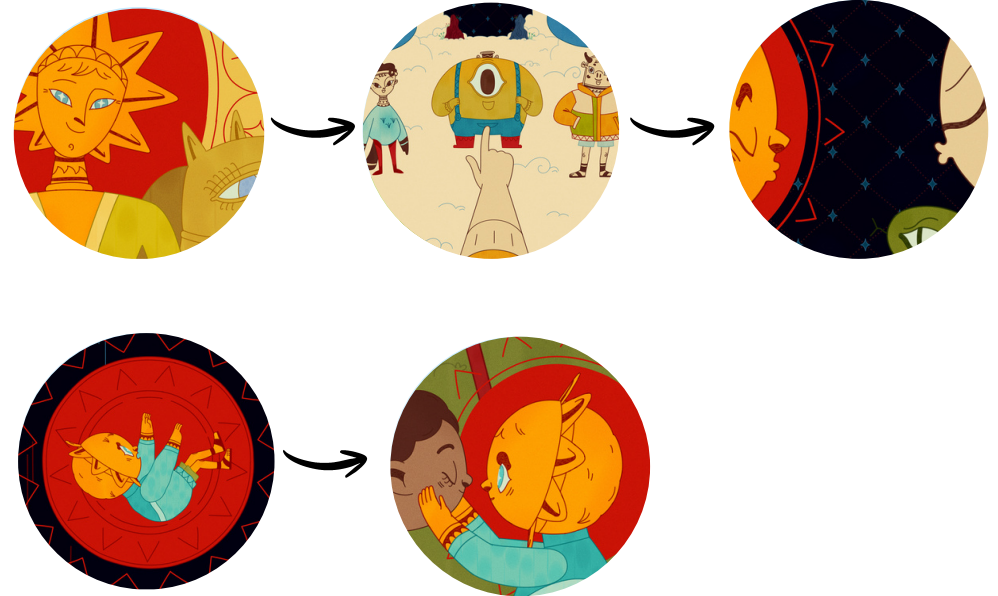
La Grande déesse bison rencontre la Petite déesse chèvre et de leur amitié naît un monde nouveau : les étoiles, le soleil, la terre et les êtres vivants. Tandis que ce monde évolue, les deux déesses perdent le contrôle sur leurs créations.

EENY, MEENY, MINY, MOE !

Dans les cieux se cache un terrain de jeu mythique où viennent jouer les enfants des Dieux. Parmi eux, Yios, un soleil brillant sur la tête, est déterminé à se faire des amis, mais peine à contrôler son énergie éclatante. Un incident l'amène sur Terre, où il fait la rencontre d'un jeune garçon aveugle...

LA CHRONOLOGIE

Sauras-tu remettre les images de "EENY, MEENY, MINY, MOE !" dans le bon ordre ?



CONTACTS
JEUNE PUBLIC ET SCOLAIRES

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

02 51 36 21 56 **www.fif-85.com**

Conception du dossier pédagogique :
Nathalie Carudel