

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



TOUS À L'EAU

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

NIVEAU D'EXPLOITATION À PARTIR DU CP

Cycle 2

LE FESTIVAL

Le Festival International du Film de La Roche-sur-Yon est un festival de cinéma dont la 15ème édition aura lieu du 14 au 20 octobre 2024. Cet événement festif se déroule chaque année à la même période. Il propose au public de voir des films en avant-première, venant du monde entier. La programmation complète est ainsi constituée de courts et longs métrages, de documentaires et d'œuvres de fiction, de films en prise de vues réelles et films d'animation, pour tous les publics à partir de 3 ans. D'autres activités sont proposées pendant cette manifestation culturelle : des rencontres avec les cinéastes, des ateliers d'analyses filmiques, des parcours dans les coulisses du festival, etc. L'événement se clôture par une cérémonie de remise des prix des films primés par des jurys professionnel-le-s, scolaires ainsi que le public.

Les séances du festival ont lieu dans plusieurs lieux de la ville : au cinéma le Concorde, la salle du Manège au Grand R et dans l'auditorium du Cyel. Des séances décentralisées s'organisent également dans d'autres communes la semaine précédant le festival : au Carfour d'Aubigny-Les Clouzeaux, au Roc de La Ferrière et au Cinétoile d'Aizenay.



LE VISUEL

Cette année l'affiche du Festival est une peinture de l'artiste Cyrielle Gulacsy. De loin, celle-ci représente un dégradé vibrant de lumière tel qu'on le perçoit lors d'un lever ou d'un coucher de soleil. De près la toile s'anime dans chaque détail à travers le pointillisme de l'artiste.

Comme sur cette peinture, le festival nous invite à questionner notre rapport au monde, et à travers les films, jouent avec les points de vue tout en proposant de faire l'expérience du temps, avec des formats plus ou moins courts.

PISTES DE TRAVAIL SUR L'AFFICHE

- Regarder les différents éléments qui composent une affiche : le titre, les dates, le lieu, le logo du festival...
- Décrire ce qu'on voit sur l'image.
- Décrire ce qu'elle évoque, les émotions ressenties...

TOUS À L'EAU

Durée : 51 min

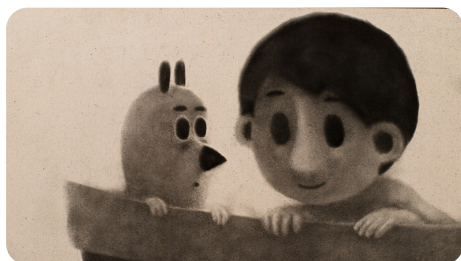
À travers une cellule microscopique, d'une mare ou accompagné d'une famille en vacances en bord de mer, ces cinq histoires nous permettent de découvrir l'eau sous toutes ses formes. Cet élément intrigue autant qu'il procure du plaisir. Faites le grand saut dans ces aventures du quotidien !



TOTTI

Maëlle Chevallier
Suisse - 2024 - 06 min

Deux cellules se lient d'amitié et explorent le monde qu'elles habitent. Elles grandissent ensemble jusqu'au jour où elles sont obligées de prendre des chemins différents.



LES BOTTES DE LA NUIT

Pierre-Luc Granjon
France - 2024 - 12 min

Alors qu'un enfant doit aller se coucher, il part dans les sous-bois avec ses bottes en caoutchouc. Il rencontre une étrange bête solitaire qui l'entraîne à la rencontre du monde nocturne.



L'ÉTÉ BLEU

Camille Tardieu
France - 2023 - 08 min

Un matin d'été, Lou se retrouve seule avec ses sœurs. En puisant dans leur imagination, les filles vont inventer des jeux pour s'amuser et affronter leurs peurs.



LULINA ET LA LUNE

Alois di Leo, Marcus Vinícius Vasconcelos
Brésil - 2023 - 14 min

Lulina adore dessiner : elle dessine partout et pourrait même dessiner sur la surface blanche de la lune, si elle pouvait l'atteindre... Elle pousse une barque à la mer et la voilà partie : que va-t-elle découvrir en chemin vers sa prochaine esquisse ?



HELLO SUMMER

Martin Smatana, Veronika Zahavorá
Slovaquie, République Tchèque, France - 2024 - 11 min

La plage, la mer et le soleil promettent des vacances parfaites. Mais qu'arrive-t-il lorsque rien ne se passe comme prévu ? Il reste toujours la famille pour profiter ensemble.

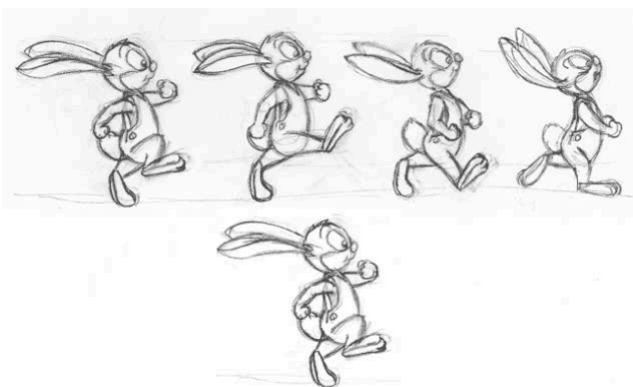
- *Qu'est-ce qu'un court métrage ?*



Un court métrage se définit comme un petit film. Officiellement, il doit durer moins de 60 minutes. Néanmoins, on considère généralement un court comme d'une durée de moins de 30 minutes.

Ici, ce programme contient 4 courts-métrages différents, ce qui signifie des histoires singulières à chaque fois avec des personnages et des lieux distincts en fonction de l'intrigue.

- *Tous ces programmes sont des films d'animation. Sais-tu ce que cela signifie ?*



Un film d'animation ne filme pas des personnes réelles. Il provient d'une illusion où des objets inanimés (des dessins, de la pâte à modeler, etc.) prennent vie. Animer, c'est donc donner l'illusion du mouvement à partir d'une suite d'images fixes. On décompose un mouvement en une série de dessins qu'on projette ensuite tellement vite que l'œil ne perçoit pas séparément chaque phase du mouvement, mais un mouvement continu.

Les animateur-ice-s découpent donc tous les mouvements de leurs personnages.

EN SAVOIR PLUS

Le thaumatrope est un jouet d'optique qui permet de comprendre facilement les illusions que l'œil retrouve dans le cinéma d'animation.

Vous pouvez réaliser votre propre thaumatrope ou en voir [ici](#) :
[Modèle thaumatrope facile à découper - Hugo l'escargot](#)



- *Comment les personnages qui ne sont pas réels arrivent à parler dans les films d'animation ?*
- *Connais-tu des films d'animation ? Si oui, lesquels ?*

Comme dans un film en prise de vues réelles, les réalisateur·ice·s choisissent des acteur·ice·s pour doubler les voix des personnages. Ils et elles s'enregistrent alors dire les dialogues devant les images.

Pour te donner un exemple concret, cela fonctionne comme lorsque tu veux que tes

jouets (Playmobil, Barbie, Lego, etc.) parlent : tu effectues leurs voix derrière leur visage pour donner la sensation qu'ils discutent entre eux. Les acteur·ice·s font la même chose et s'enregistrent en plus devant un micro.

MOTS-CLÉS : organismes, microscopiques, rencontres, grandir, évoluer, couleurs, formes géométriques

Totti est un film d'animation 2D à l'ordinateur, réalisé par Maëlle Chevallier. C'est son premier film en tant que réalisatrice. On suit deux cellules qui se rencontrent et décident d'explorer l'organisme dans lequel elles vivent.

UN MONDE AU MICROSCOPE

- *D'après toi, pourquoi avoir choisi de raconter cette histoire dans un rond ?*

Dans ce film, on découvre un mini-monde, invisible à l'œil nu, que les humains ne peuvent voir que grâce à une loupe ou un microscope, cette lunette ronde qui réduit notre champ de vision en tant que spectateur·ice·s. Dans cet univers, on voit nos cellules évoluer dans un monde de bactéries, atomes, virus, anticorps, microbes, etc.

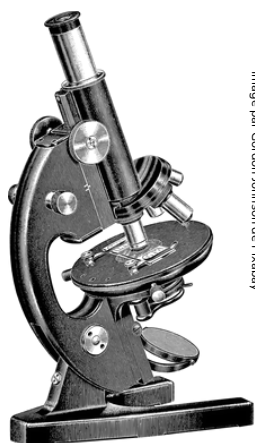


Image par Gordon Johnson de Pixabay

- *Sais-tu ce qu'est un microscope ?*

C'est un instrument que les scientifiques utilisent pour voir des éléments, objets et organismes trop petits pour être vus à l'œil nu. C'est une sorte de très grosse loupe.

LE CYCLE DE LA VIE

Ces deux petites cellules que l'on suit tout au long du film représentent bien les grandes étapes de la vie : elles naissent, se rencontrent, apprennent à se connaître, elles se forgent grâce au monde qui les entoure (par exemple, l'une devient orange en touchant de l'orange), elles grandissent et changent de forme. Malheureusement, elles sont obligées de se séparer et vont devoir évoluer chacune de leur côté dans des environnements différents, qui vont continuer de les forger. Puis elles se retrouvent enfin, très différentes l'une de l'autre.

- *D'après toi, que veut dire la fin du film et comment se termine l'histoire ?*
- *As-tu ressenti des émotions différentes tout au long du film ? Entoure les émotions correspondantes et discute en classe des moments forts du film :*



Colère



Tristesse



Interrogation



Joie

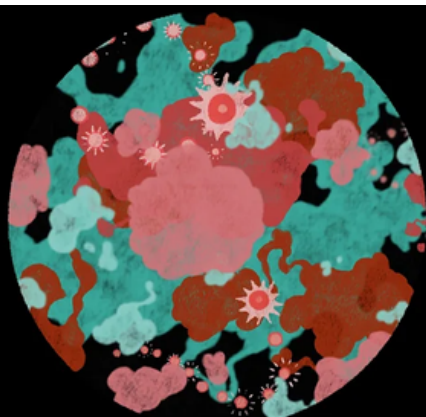


Surprise



Peur

- *Imagine leurs dialogues au début du film, quand elles se rencontrent, et à la fin, quand elles se retrouvent.*



UNE EXPLOSION DE COULEURS ET DE FORMES

Ce monde que nous présente la lunette du microscope est très coloré. L'utilisation d'un fond noir permet à ces couleurs vives de ressortir d'autant plus et crée un vrai contraste entre l'arrière-plan et les éléments qui composent ce monde. On voyage à travers celui-ci, découvrant des décors ronds, puis géométriques et angulaires, parfois aux couleurs vives, ou parfois plutôt pâles voir transparents, et rencontrant d'autres organismes, chacun avec son graphisme particulier. Nos personnages eux-mêmes commencent d'ailleurs noirs et gris avant de développer chacun sa couleur respective.

- *Dessine, toi aussi, ton monde microscope en utilisant des pastels pour qu'elles ressortent sur le fond noir.*



POUR ALLER PLUS LOIN

Présentation de la réalisatrice :

<https://www.swissfilms.ch/fr/person/maelle-chevallier/8F17FBE770CB44F2A0B13F4F5488938D>

LES BOTTES DE LA NUIT

de Pierre-Luc Granjon

MOTS-CLÉS : amitié, rencontre, peur, monstre, lac, déménagement, noir et blanc, écran d'épingle

Suivons le fil de l'eau pour arriver au bord d'un lac. Alors que ses parents reçoivent des amis, un enfant sort de chez lui en pleine nuit et entre dans les sous-bois, bottes en caoutchouc aux pieds. Là, une étrange bête, curieuse et solitaire, va l'entraîner au cœur de la forêt à la rencontre des créatures nocturnes qui y vivent, dont une, pour ne pas être seule à nouveau, tentera de retarder le plus possible le départ de l'enfant.

L'ÉCRAN D'ÉPINGLES

Le film a été réalisé grâce à une technique particulière qui s'appelle l'écran d'épingles. Comme son nom l'indique, c'est un tableau avec 277 000 épingles dessus avec lesquelles on peut jouer. C'est comme ça que le réalisateur a pu créer une fluidité entre les plans, et ce jeu avec les ombres et la lumière.

L'écran d'épingle est un objet très rare. Celui qu'il a utilisé appartient au CNC (Centre National du Cinéma et de l'Image Animée). Il avait déjà eu la chance de pouvoir le tester pendant un mois sur un tout petit film de 2 minutes, intitulé *Le Chien*. C'est ce test qui lui a donné envie de faire un film un peu plus long. Il a donc pu de nouveau utiliser l'écran, plus longtemps cette fois-ci, pour réaliser *Les Bottes de la Nuit*.

DÉSAMORCER LES PEURS

- *Est-ce que l'histoire t'as fait peur ? Si oui, à quels moments et saurais-tu dire pourquoi ?*
- *Te souviens-tu de l'histoire que le père raconte au début pour faire peur à son enfant et faire une blague ?*
- *D'après toi, l'étrange créature que l'enfant rencontre dans la forêt a-t-elle peur ? De quoi ?*

Le film est dans des tons marrons, du beige au noir, et se passe dans la forêt à la tombée de la nuit. Tous ces éléments peuvent faire peur, d'autant que le père du protagoniste raconte une histoire sur les loups-garous ! Mais le réalisateur désamorce doucement les peurs des spectateurs-rices et des personnages. Le monstre dont on parle est en fait la représentation qu'on se fait de l'inconnu et de la solitude : le premier personnage qu'on rencontre devient un ami, l'étrange créature qui sort de l'eau est un simple gobeur de nuages, qui permet d'ailleurs d'enlever les nuages et donc de mieux voir grâce à la lueur de la lune dégagée. Et le monstre qu'on voit dans l'eau, un simple reflet de la solitude. La musique également très douce et apaisante, aide à désamorcer les peurs évoquées dans le film.



SOLITUDES ET AMITIÉS

- *De quoi l'étrange créature a-t-elle vraiment peur ?*
- *Que va faire le garçon pour prouver son amitié à son nouveau camarade ?*

Le monstre que l'étrange créature croit voir dans le lac, c'est en fait son propre reflet, qui lui rappelle qu'il est seul et est triste de ne pas avoir d'ami-e-s dans la forêt. Il le dit d'ailleurs, que le monstre avait l'air triste. C'est donc de la solitude que cette petite créature a peur.

Le garçon aussi est seul (au milieu des adultes) car il vient d'emménager dans cette maison, c'est donc un nouveau monde qu'il découvre.

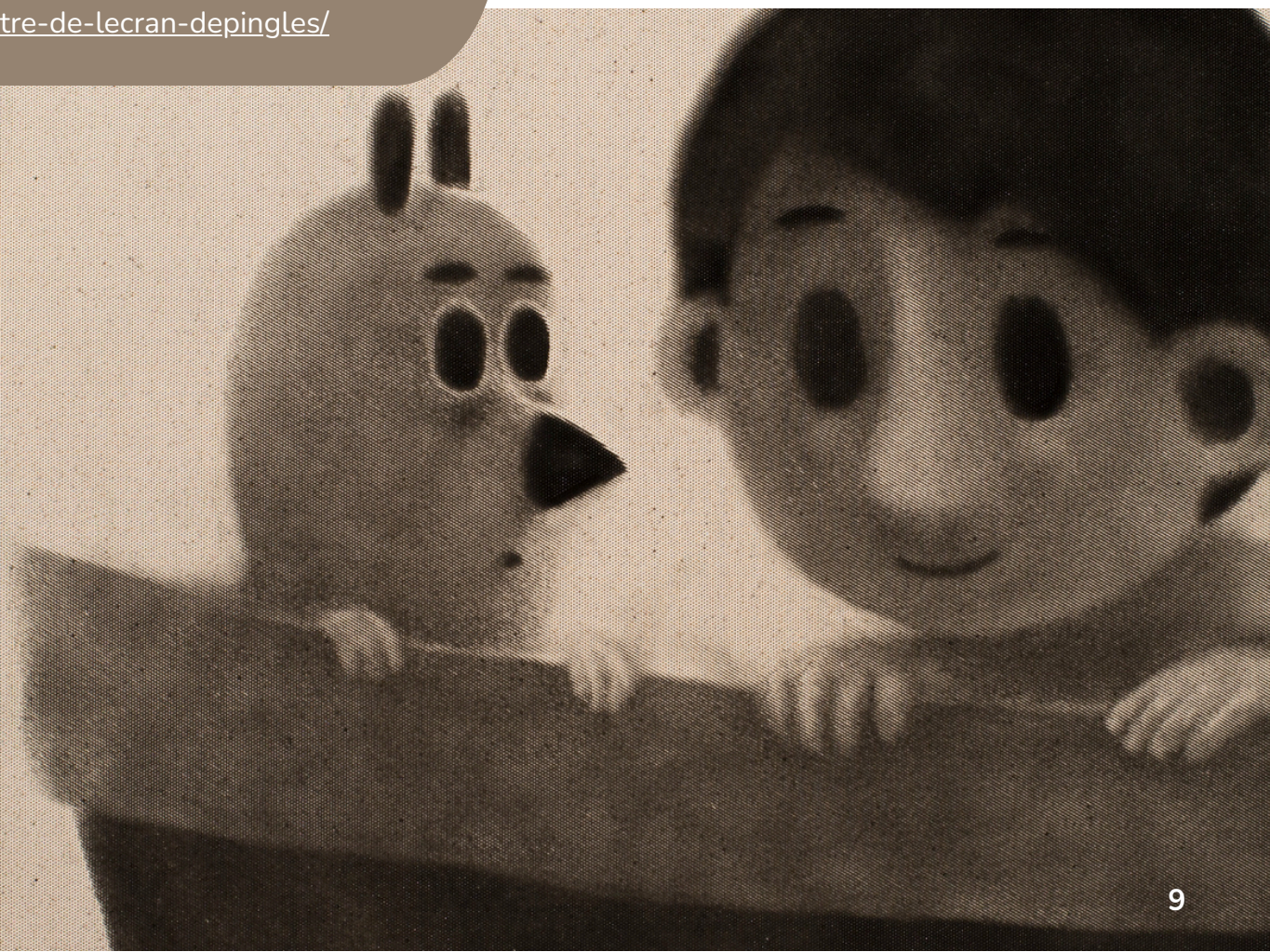
Il doit rentrer car il a école demain, mais il promet à son nouveau copain de revenir. Pour marquer cette promesse, il lui confie ses bottes. Il sait que cela fera plaisir à son ami, car il avait envie d'avoir ses propres bottes. C'est un beau signe d'amitié. Et le garçon saura maintenant d'où proviennent les bruits étranges qu'il peut entendre venir de la forêt.

- *Et toi, que fais-tu pour montrer à tes copains-copines que tu tiens à eux et elles ?*
- *Toi aussi quand tes copains-copines viennent chez toi, tu ne veux pas qu'ils ou elles repartent ?*

POUR ALLER PLUS LOIN

Présentation du tableau d'épingles :

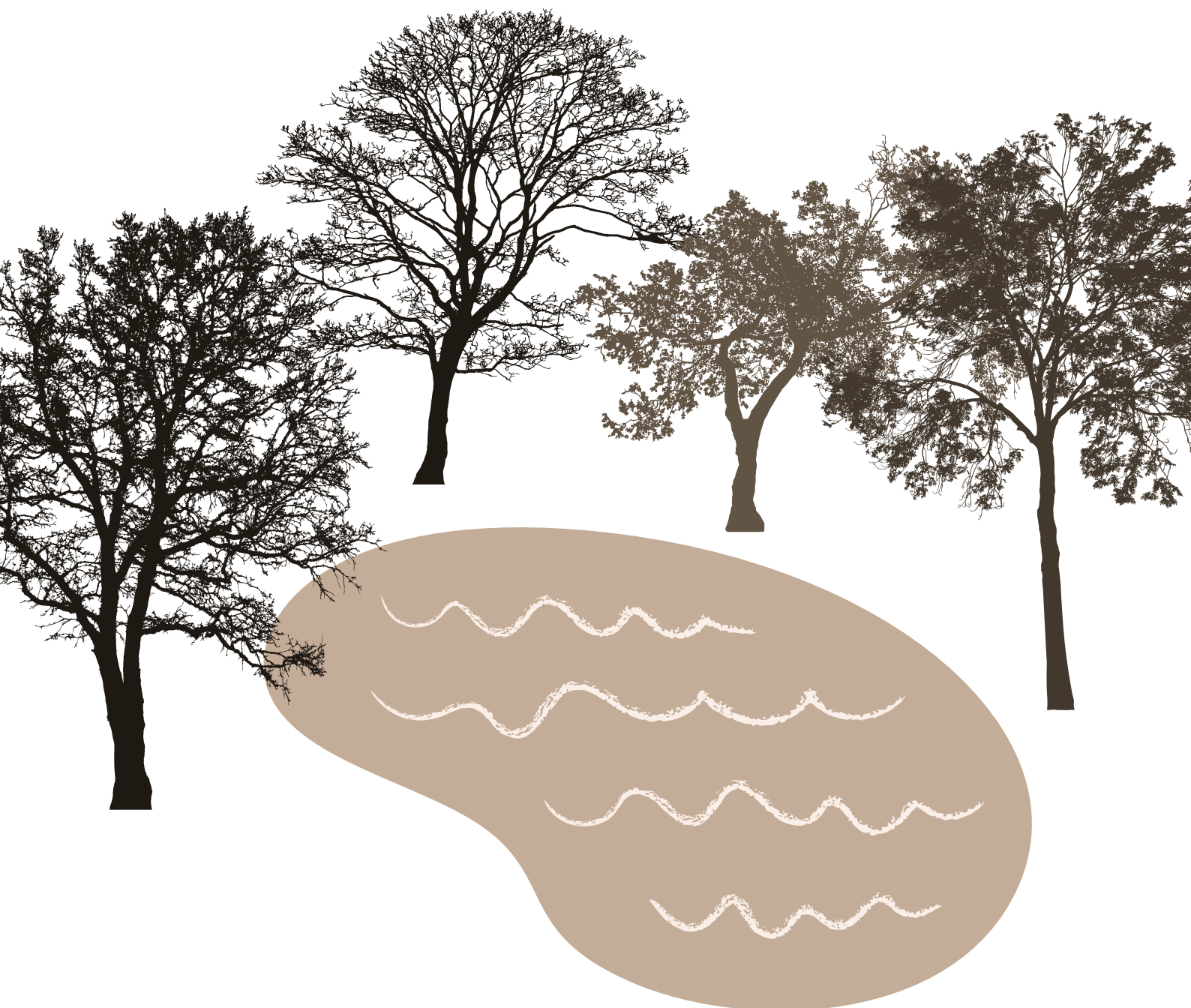
<https://www.lacartoucherie.fr/news/a-la-rencontre-de-lecran-depingles/>



LE MONDE ÉNIGMATIQUE DE LA FORÊT

Dans cette forêt, il y avait des créatures très étranges. Quand on se balade en forêt la nuit, l'absence de lumière fait travailler notre imagination, les ombres peuvent devenir des monstres, les reflets dans l'eau peuvent devenir des créatures étranges.

- *Voici une forêt, de nuit avec un lac, imagine et dessine les créatures que tu peux y trouver.*



MOTS-CLÉS : imagination, prise de vues réelles et dessin, sororité, été, montagne, espoir, peur, monstre, rivière

Le cycle de l'eau continue, et la goutte s'écoule maintenant dans une rivière de montagne. C'est ici que se passe l'histoire de *L'été Bleu*, dans une maison au bord du cours d'eau. Trois sœurs y attendent le retour de leur mère, faisant face à leurs peurs, et à leur imagination. Camille Tardieu, réalisatrice du film, a voulu mêlé animation et prise de vues réelles pour raconter cette histoire, qui nous permet d'entrer au cœur de l'imaginaire luxuriant et coloré des protagonistes.

UNE HISTOIRE DURE POUR OUVRIR L'IMAGINAIRE

L'histoire s'ouvre sur une voix-off, d'adulte, qui explique se souvenir de cet été particulier. Elle explique qu'elle s'est retrouvée longtemps seule avec ses sœurs dans cette maison, qui a l'air de se situer au milieu de nulle part, en montagne. La voix off finit « après tout, maman, elle allait bien finir par rentrer ». On imagine aisément que cette voix off est la plus grande des trois sœurs, devenue adulte, qui se souvient d'une période où elle a eu la responsabilité de ses sœurs car leur mère a été absente, peut-être plusieurs jours.

« Jouer, dessiner, jouer, dessiner, jouer, dessiner ». Ce cadre, mêlant la douceur d'une maison de montagne en été, et la dureté de l'absence d'une mère, est propice au développement des imaginaires des protagonistes. Imaginaire peut alors à la fois dire peurs que ces derniers peuvent développer, mais aussi jeux libres et sans contrainte, sur un terrain de nature sans limite. Cette imagination, littéralement débordante dans le film, est représentée ici par la technique du dessin animé par-dessus la prise de vue réelle.





L'ÉTÉ BLEU, TITRE ÉGNIGMATIQUE

- *Le titre du film peut paraître énigmatique. D'après toi, que signifie-il ? Que t'évoque-t-il ?*

A l'origine, la réalisatrice souhaitait appeler son film *Wakayaja*, mot sioux qui a pour signification « enfance ». Au final, il s'appellera *L'été Bleu*, titre poétique qui évoque le souvenir d'enfance, la douceur estivale avec un ciel bleu sans nuage, le cours d'eau de la scène finale, mais également cet oiseau bleu qui les suit tout au long du film.

- *On voit beaucoup d'éléments bleus tout au long du film. Peux-tu te souvenir de quelques-uns ?*

Les filles ont toutes un vêtement bleu : short, tee-shirt, salopette, ou même mèche de cheveux. Mais dans les décors et les accessoires, le bleu est aussi très présent : le bracelet, la décoration, la peinture, l'armoire, le sac, le pistolet etc.

MONSTRES, ESPOIRS, SORORITÉ

- *D'après-toi, le monstre noir qui jaillit du cellier est-il réel ? Que représente-il ?*

En l'absence de figure rassurante, les peurs prennent forme physiquement. C'est l'aînée qui voit le monstre en premier. Représente-t-il cette peur de la responsabilité qu'elle a récupérée, en l'absence de sa mère, de s'occuper de ses plus jeunes sœurs ? C'est en tout cas en trio, forgé dans la sororité, et armées de leur imagination, que les protagonistes vont combattre cette peur.

On peut observer le vrai contraste entre les monstres en noir, qui deviennent presque mignon quand elles les affrontent ensemble, et les filles, dont les armes imaginaires sont toutes en couleurs, bleu bien sûr, mais aussi jaune, rouge, orange...

- *Vient aussi l'oiseau bleu. D'après toi, est-il réel ? Que représente-il ?*

L'oiseau bleu est le fil conducteur de l'histoire. Premier élément dessiné au début du film, c'est lui qui va sauver l'aînée des griffes du monstre, dans une scène totalement en animation. Le bleu est la couleur de l'apaisement, la stabilité, la loyauté. Ce fil conducteur peut donc représenter cette fameuse phrase « maman finira bien par rentrer » dans ce qu'elle porte d'espoir, être l'incarnation de la figure maternelle, mais aussi être la représentation de la force que les trois sœurs ont ensemble.





POUR ALLER PLUS LOIN

Grattage de pellicule :

<https://www.cinematheque.fr/article/876.html>

<https://ciclic.fr/ressources/atelier-de-dessin-et-de-grattage-sur-pellicule>

DESSINS SUR PELLICULE

La particularité de ce film est le mélange entre prise de vues réelles et dessins animés. La réalisatrice explique que l'idée lui est venue en prenant en photo les filles dans la maison du film, photos qu'elle a par la suite agrémentées de dessins autour. Dans le film, elle utilise le même principe, les actrices ont tourné les scènes en faisant semblant d'avoir un arc ou de se battre avec les monstres, puis, des dessins, animés, ont été rajoutés par-dessus. Cette technique se rapproche de la technique de peinture et grattage de pellicule, qui consiste à prendre quelques secondes de film sur pellicule, et de rajouter, image par image des dessins sur la pellicule, qui s'incrusteront donc dans le film quand on diffuse celui-ci sur un projecteur.

- *Voici un photogramme du film, dessine autour des personnages, à l'image du film.*



LULINA ET LA LUNE

de Alois di Leo et Marcus Vinícius Vasconcelos

MOTS-CLÉS : dessiner, craies, peur, imagination, nouveau-né, lune, monde-marin, famille

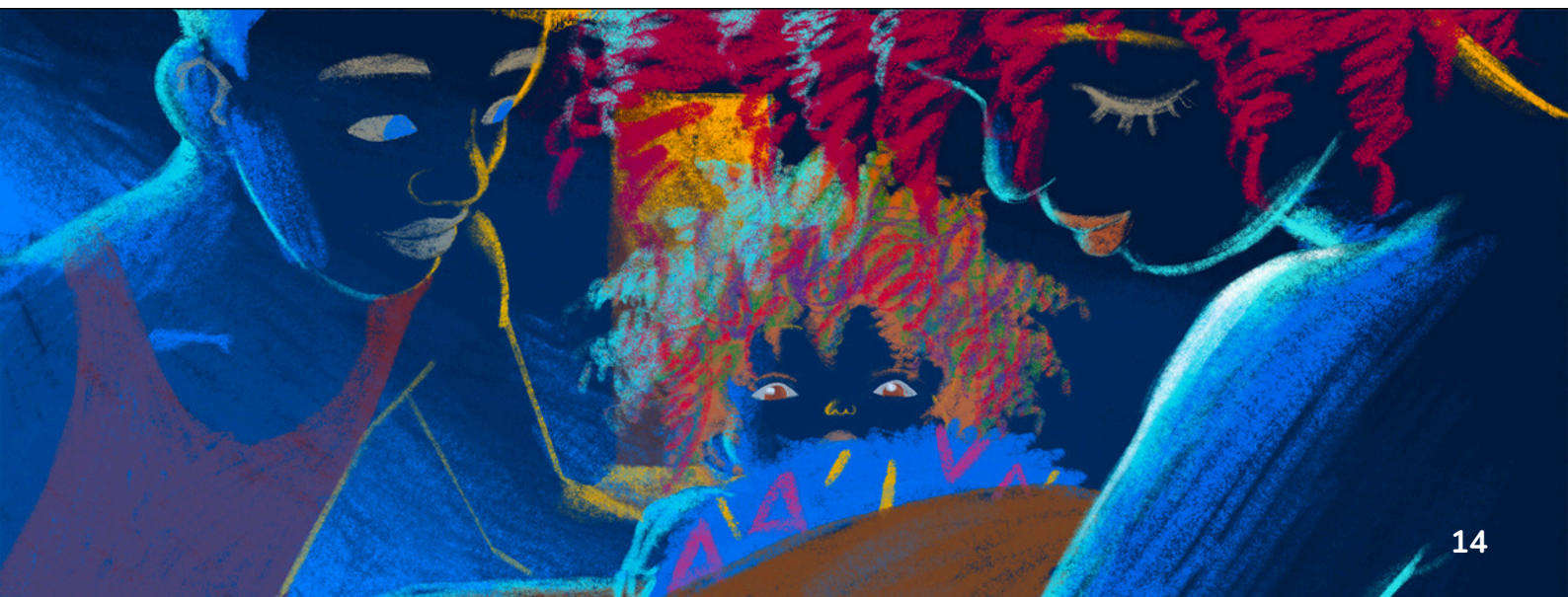
On part à la rencontre de Lulina, une petite fille qui va vivre un grand chamboulement familial. Lulina est passionnée de dessin, et pour évacuer sa frustration, elle dessine, dessine et dessine encore, jusqu'à la lune. Ce film doux nous donne à voir l'animation des dessins d'une enfant qui apprend à gérer ses peurs.

DESSINER PARTOUT

- *Lulina, notre protagoniste adore dessiner. Elle navigue même jusqu'à la lune pour faire ses dessins. Avec quel type de matériel dessine-t-elle : des crayons, des feutres, de la peinture, du pastel ?*
- *Aimes-tu dessiner ? Si oui, quel matériel utilises-tu le plus ?*
- *Lulina dessine sur tous types de surfaces et tous types de couleurs : sur la lune blanche, ou sur un fond noir dans la nuit. À ton tour, prends des pastels et effectue le même dessin sur un fond blanc, puis sur un fond noir. Sur quel papier la couleur ressort plus ? Trouves-tu ton dessin plus beau sur fond noir ou sur fond blanc ?*

Lulina dessine tout le temps, sur toutes les surfaces qu'elle rencontre. Elle crée des illustrations avec de la craie ou des crayons.

Le fait de dessiner sur un fond clair ou sombre permet d'accentuer les contrastes : sur du noir, le jaune, orange ressortent et donnent un effet d'illumination au dessin.





POUR ALLER PLUS LOIN

La bande-annonce du film :

<https://vimeo.com/947030676>

EXPRIMER SES PEURS

- Regarde l'image ci-dessus. De quoi Lulina a-t-elle peur lorsqu'elle découvre cette créature ?
- Qui est cette nouvelle personne qui arrive ?
- As-tu des petits frères ou des petites sœurs ? Qu'as-tu ressenti lorsqu'ils ou elles sont né-e-s ?

La protagoniste dessine ses peurs : les poissons dans la mer, les œufs qui contiennent des bébés tortues, etc. Souvent, elle a peur de ce qu'elle ne connaît pas.

Le deuxième œuf dessiné traduit la peur de la jeune fille de l'arrivée d'un nouveau membre de la famille : son petit frère ou sa petite sœur. Elle s'inquiète de sa venue dans l'équilibre de sa famille et de sa relation avec ce petit être. Pourtant, dès que la protagoniste apprend à le connaître, ses peurs se dissipent. Ses dessins permettent de l'apaiser et de comprendre que sa peur disparaît dès qu'elle apprend à découvrir l'inconnu.

Lorsque la petite fille voit le nouveau-né à la fin du court, elle reconnaît immédiatement le plaid qui l'entoure. Celui-ci a la même texture, les mêmes formes et couleurs que le "monstre" qu'elle a dessiné au départ. Elle comprend alors qu'elle n'a pas besoin d'avoir peur et lui donne un crayon pour partager sa passion avec le bébé.

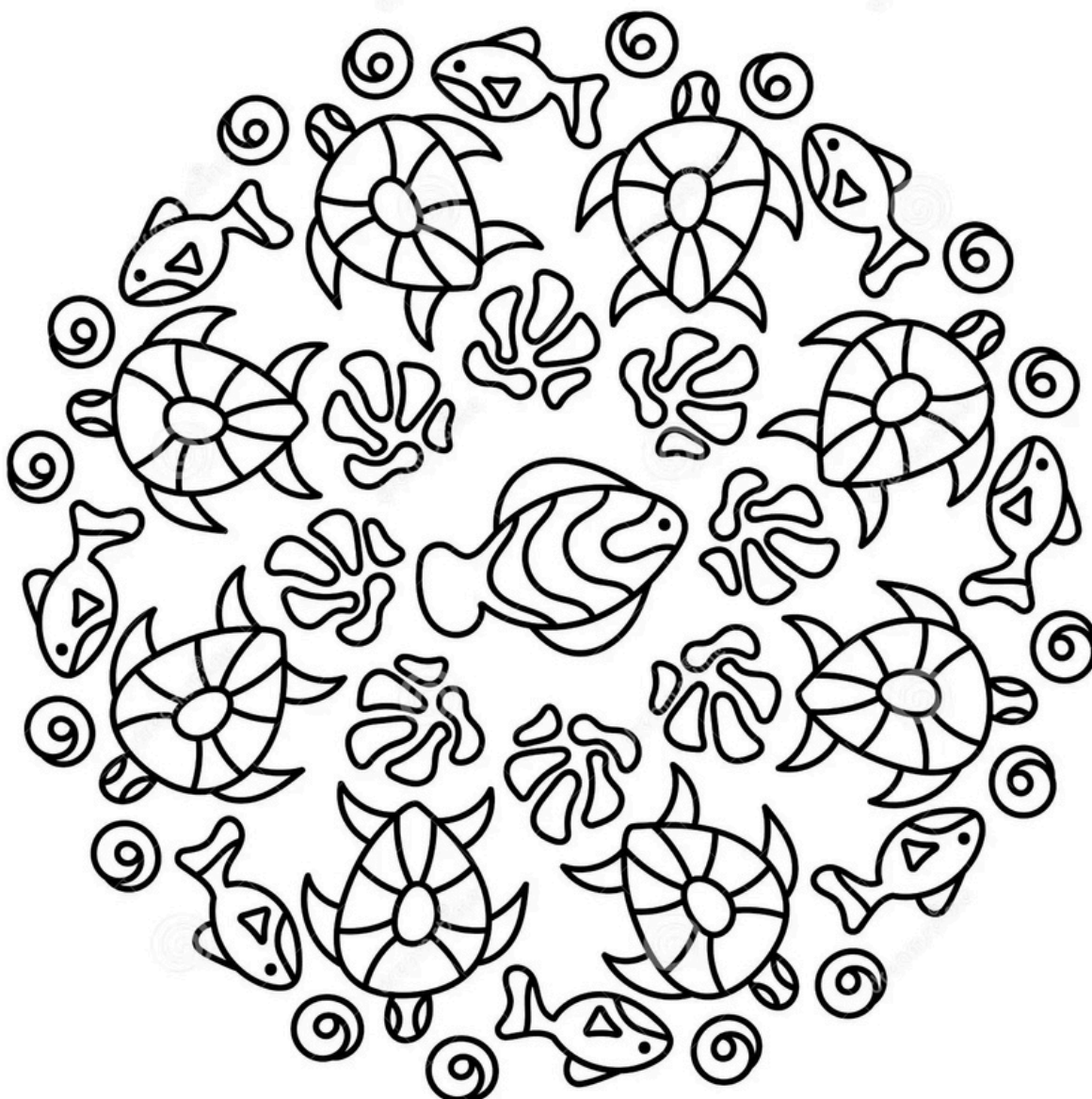
Ce geste traduit également le début d'une nouvelle histoire à quatre pour cette famille : une partie des murs avec les souvenirs ont été effacés pour pouvoir laisser place à de nouveaux moments tous ensemble. À la fin du film, Lulina est prête pour vivre avec le bébé.

LE MONDE MARIN

- *Lulina vit proche de la mer et e balade dans l'univers marin. Te souviens-tu des animaux qu'elle croise ?*



- *Comment Lulina se déplace-t-elle dans l'eau : à pied, à la nage ou sur un bateau ?*
- *Es-tu déjà allé-e à la mer ? Si oui, comment es-tu allé-e dans l'eau ? As-tu vu des animaux marins ?*
- *Est-ce qu'il y a d'autres endroits où l'on peut retrouver des poissons ?*
- *Lulina dessine une partie de ses dessins dans la mer, qui s'effacent avec les va-et vient des vagues. À ton tour, trouve une craie et va dessiner sur le sol de la cour. Combien de temps ton dessin reste au sol ? Penses-tu que la pluie va effacer ton dessin ? Pourquoi ?*
- *Comme Lulina, plonge-toi dans l'univers marin et colorie ton mandala plein de poissons.*



HELLO SUMMER

de Veronika Zacharová et Martin Smatana

MOTS-CLÉS : stop-motion, famille, vacances, objets du quotidien, déconvenues, vivre-ensemble, fraterie

Pour finir le trajet de l'eau, on arrive à la mer, et on y part avec les personnages principaux de *Hello Summer*, "Salut l'été" en français. Ce film réalisé par Martin Smatana et Veronika Zacharová, suit une famille de 4 (les parents, leur fils et leur fille) dans leurs chaotiques vacances à la mer, durant lesquelles il leur arrivera de nombreuses déconvenues. Mêlant animation 2D et détournement d'objets du quotidien en stop-motion, ce court métrage haut en couleurs fait passer de nombreux messages autour de l'importance de la famille, du vivre-ensemble, des joies simples et du partage.

LES DÉCONVENUES

- *Durant tout le film, la famille va subir de nombreuses déconvenues ? Desquelles te souviens-tu ? Comment réagissent-ils face à celles-ci ?*

Dès le départ, la famille enchaîne les problèmes entre le pneu crevé qui les met en retard à l'aéroport, les bagages perdus, l'hôtel en piteux état, la vue de la chambre quelque peu décevante, la pieuvre qui mange leur repas, la glace qui tombe, l'argent qui manque pour s'acheter des maillots de bain etc. La différence est alors grande entre ce qu'ils ont pu voir dans le prospectus qui leur présenter cette destination et la réalité qui s'offrent à eux.

Pour ajouter de la tension, chaque membre de la famille avait une idée bien précise de ce qu'il voulait faire pendant ses vacances, qui ne correspond pas forcément à ce que les autres avaient en tête : le père veut faire la sieste au soleil, la mère souhaite faire du shopping, la sœur veut jouer dans le sable tandis que le fils veut lire tranquillement.



LA SENSATION DE VACANCES

Tout le monde en short et en robe, la voiture chargée de valises, la famille un peu en retard. Le film est rempli de couleurs pétantes, à dominance bleue et jaune, et d'objets qui rappellent les vacances (le *boarding pass*, la serviette de plage, etc.). Après un voyage en avion, on arrive sur un paysage de mer. Pas de doute, on est en vacances, le film coche toutes les cases de l'imaginaire collectif du départ en famille en vacances.

Sur fond de musique entraînante avec *Douliou-douliou Saint Tropez*, musique composée par Raymond Lefebvre et Paul Mauriat, écrite par le parolier marseillais André Pascal, pour le film *Le Gendarme de Saint-Tropez*, en 1964. L'actrice Geneviève Grad interprète la chanson dans le film. C'est une musique qui inspire, dans l'imaginaire collectif, les vacances, la plage et le soleil

- *Et pour toi, qu'est-ce que t'inspire le mot vacances ? Est-ce un lieu en particulier ? Des personnes que tu retrouves chaque année ?*
- *Connais-tu Le Gendarme à Saint-Tropez ?*

L'ARGENT

Le rapport à l'argent dans ce film est très présent. On comprend que la famille a un budget limité pour leurs vacances grâce à la fameuse tirelire-cochon qu'ils brisent juste avant de partir.

La mère, qui a envie d'en profiter, va d'abord dépenser, avant de se rendre compte qu'elle doit faire attention, et qu'elle n'a plus assez pour acheter les maillots de bain. Ici encore, la solution va être trouvée, et tout le monde se fabriquera un pagne pagne pour aller à la plage.

Quand la glace de la petite fille tombe, on lui redonne une pièce pour s'en racheter une. D'abord, triste pour sa glace, elle retourne au stand de bonbons pour réfléchir à ce qu'elle veut. Elle s'arrêtera finalement devant un homme jouant de l'accordéon avec un porte-monnaie vide, homme à qui elle donnera sa pièce de monnaie.

Le père, quant à lui, n'arrivera pas à retirer plus d'argent. On ne sait pas si c'est un problème du distributeur ou s'ils n'ont plus de sous sur le compte, mais c'est sans argent qu'ils décident tous de quitter le marché et d'aller à la plage, lieu où ils pourront se réconcilier, autour de ce fameux château de sable, moment de joie qui ne coûte rien, et montre encore que la famille, ici, est la raison de leur bonheur.

POUR ALLER PLUS LOIN

Site du réalisateur :

<https://smatana.com/hello-summer>

<https://www.maurfilm.com/portfolio-items/hello-summer/>



LES RELATIONS FAMILIALES

Au début, chaque membre de la famille est content de pouvoir profiter un peu en solitaire de ses vacances et ne semble par trop se soucier des autres. Mais plus chacun-e vaque à ses occupations, plus la tension monte, ils finissent par être tous·tes déçu·e·s de leurs vacances, par s'ennuyer et surtout se sentir très seul·e. Petit à petit, ils vont donc faire un pas vers l'autre pour profiter de nouveau ensemble.

- *Te souviens-tu comment le frère fait un pas vers sa soeur ?*

Le petit frère, après sa tentative de lecture tranquille dans les rochers interrompue par sa rencontre avec une baleine qui va mouiller son livre, va voir le regard triste de sa sœur qui pensait jouer avec lui dans le sable et va venir vers elle. Dans le champ de la caméra subjective, du point de vue de la sœur, va alors apparaître la main de son frère tenant une pelle, comme pour enterrer la hache de guerre.

- *Comment toute la famille se réconcilie ?*

C'est autour de ce château de sable, et donc du frère et de la sœur, que la famille se réconcilie. Quand on croit que le père a disparu, il est en fait en train de jouer dans le sable, pour profiter de ses enfants. Chacun-e apportera à la construction un élément personnel, comme on construit une famille avec un peu de chaque membre. La famille peut alors partir sereine, plus unie qu'au début du film, car ils ont surmonté, ensemble, les petites déconvenues de la vie et des vacances.

- *Et toi ? T'arrives-tu parfois de te disputer avec ta famille ? Que faites-vous pour vous réconcilier ?*



STOP-MOTION ET DÉTOURNEMENTS D'OBJETS

- *As-tu remarqué tous les objets qui ont été détournés pour s'incruster parfaitement dans le film? De quels objets te souviens-tu et quelles étaient leur fonction dans le film ?*

Entre le boarding pass qui devient la navette de l'aéroport, le casque qui devient les roues de l'avion, les bouées qui sont les roues de la voiture, de nombreux objets du quotidien ont été ici intégrés au film.

- *Sais-tu quel est le nom de la technique qui permet d'animer image par image des objets dans un film ?*

C'est grâce au stop-motion que ces objets ont pu être animés dans ce film. C'est une technique que les deux réalisateurs-rices utilisaient déjà dans leurs précédentes œuvres et qui consiste à prendre une photo, déplacer légèrement l'objet, reprendre une photo, déplacer encore un peu l'objet etc. jusqu'à obtenir un mouvement fluide quand on fait défiler les photos.

- *Voici deux photos d'objets du quotidien, à ton tour de les détourner pour en faire complètement autre chose. Dessine autour comme dans le film. Tu peux aussi regarder les objets autour de toi et imaginer ce qu'ils pourraient devenir.*



CONTACT

JEUNE PUBLIC ET SCOLAIRES

HELENE HOËL

hhoel@fif-85.com

CLAIRE LEVY

clevy@fif-85.com

ÉLOÏSE CALVAR

ecalvar@cinema-concorde.com

02 51 36 21 56

www.fif-85.com

Conception du dossier pédagogique

Éloïse Calvar

Claire Levy