

AU BORD DE L'EAU

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



28^e Festival Ciné Junior

31 janvier - 13 février 2018

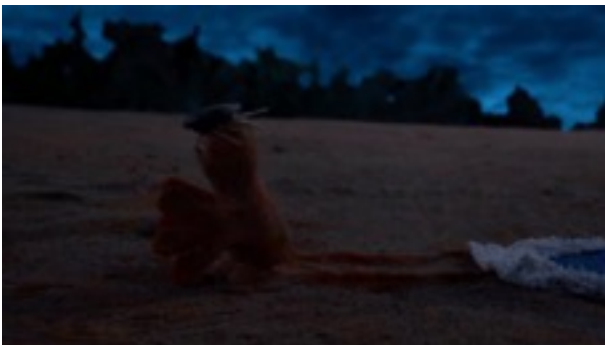
Que peut-on trouver **Au bord de l'eau** ? Un terrain de jeu idéal pour les enfants et deux matériaux fascinants pour les cinéastes de films d'animation. L'eau et le sable inspirent petits et grands !

Les six courts métrages qui composent ce nouveau programme célèbrent les histoires nées de ce lieu ainsi que les défis techniques pour représenter ces deux matières insaisissables.

LE PROGRAMME

Le Bonhomme de sable de Pärtel Tall, Estonie, 2013, 15 min

Quel est donc cet étrange bonhomme de sable qui lutte chaque nuit pour préserver son petit bout de plage contre les assauts des vagues, la négligence d'un cycliste et la marée noire ? Quels sont les liens qui l'unissent avec l'enfant qui l'a créé ? Vers quel ailleurs se dirige-t-il ?



The Sandpixies : Sous le sable (saison 1, épisode 7) de Ralf Kukula, Allemagne, 2006-2013, 5 min

Agathe et Georges sont prêts pour une nouvelle aventure nocturne. À l'aide d'un bateau en plastique Agathe part explorer les fonds marins cachés sous leur bac à sable. Elle découvre un monde enchanteur. Mais comment fera-t-elle pour remonter à la surface ? Heureusement, elle peut toujours compter sur son grand frère !



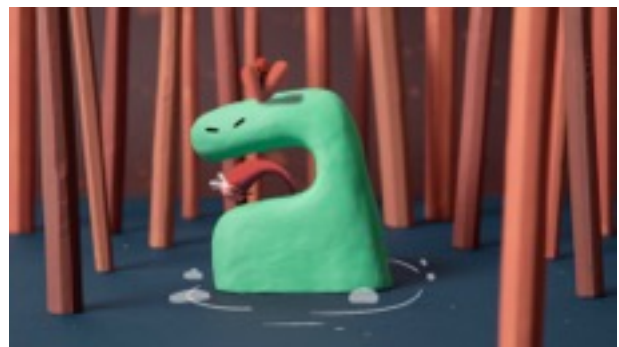
Boris Noris de Laura-Beth Cowley, Royaume-Uni, 2017, 4 min

Lorsque la compétition entre deux frères jumeaux est portée jusqu'à l'absurde. Laura-Beth Cowley met en scène une dispute explosive sous le regard impassible d'un crabe qui aura l'oeil de la fin !



Island de Robert Löbel et Max Mörtl, Allemagne, 2017, 2 min

Tout semble calme sur cette petite île perdue dans l'immensité de la mer. Mais quand le vent se met à souffler dans d'étranges tuyaux, tous ses habitants participent à un ballet frénétique.



Mer belle à peu agitée de Emmanuel Cerdan, France, 2002, 7 min

Une villa au bord de la mer en plein été offre un terrain d'aventure pour trois jeunes enfants.



Crab Story de Filippo Rivetti et Tatiana Poliektova, Australie, 2017, 4 min

Les crabes honorent un dieu étrange échoué dans leur crique.

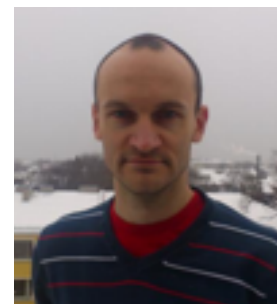


LES RÉALISATEURS

Deux ou trois choses que l'on sait d'eux...

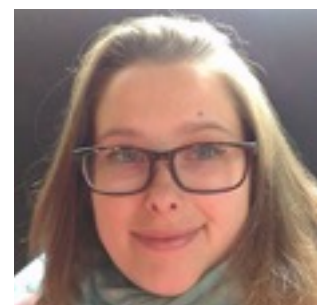
Ils viennent d'Estonie, d'Allemagne, d'Angleterre, de France, de Russie ou d'Italie.... Certains ont grandi ou vivent près de la mer, d'autres non...

Pärtel Tall est né au bord de la mer Baltique à Tallinn, la capitale de l'Estonie. Il enseigne l'art de l'esquisse à l'université. Il est également décorateur au théâtre national estonien et réalise des films en pâte à modeler au studio Nukufilm. *Le bonhomme de sable* est son quatrième film.
<http://www.nukufilm.ee/index.php?menyyq=sevendat&lisaks=rezi&sort=rezi&keel=est&id=78>



Ralf Kukula est né à Dresde (Allemagne), il y vit et y travaille. Après des études d'arts (peinture et graphisme) il se spécialise dans le cinéma d'animation. Il y occupe différents postes selon les projets : animateur, scénariste, caméraman, réalisateur, producteur et critique. Il gère actuellement la société de production BalanceFilm, <http://www.balancefilm.de/en/>, dans laquelle il a développé la série des *Sandpaxies*.

Laura-Beth Cowley est née à Weymouth, célèbre ville balnéaire anglaise. En 2013, elle est diplômée de l'école d'art de Cambridge (animation et illustration). Grâce à une bourse d'étude (BAFTA), elle poursuit sa formation à l'école d'animation de Bristol. Elle travaille comme animatrice indépendante notamment pour les studios Aardman. Elle a tenu un blog pendant toute l'aventure de Boris et Noris, <https://boris-norisfilm.weebly.com>





Robert Löbel a grandi à Dresde (Allemagne). En 2008, il intègre l'Université des Sciences Appliquées de Hambourg où il étudie l'animation dans la classe d'Almut Schneider. Il y rencontre son complice Max Mörth. Son film de fin d'étude, *Wind* (<https://vimeo.com/80883637>), présenté à Ciné Junior en 2014, remporte de nombreux prix dans les festivals. Il travaille à Berlin comme cinéaste indépendant et s'est spécialisé dans l'animation 2D.

Max Mörth est né à Munich en Allemagne. Après avoir étudié le design de communication à Augsburg, il intègre l'Université des Sciences Appliquées de Hambourg où il rencontre son complice Robert Löbel. Il travaille entre Hambourg et Munich. Il réalise essentiellement des films en Stop-Motion. Il a créé un clip musical interactif, *Visual Beat* (<https://vimeo.com/146607772>)



Emmanuel Cerdan est né en France. *Mer belle à peu agitée* est son film de fin d'étude réalisé à l'ENSAD (Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs). Il a quitté ensuite Paris pour vivre dans un petit village de haute montagne des Alpes du Sud. Depuis 2013, il est directeur et enseignant à l'atelier des beaux arts de Briançon.

Tatiana Poliektova est née à Saint-Petersbourg en Russie. Elle est diplômée de l'Université d'Etat du Cinéma et de la Télévision de Saint-Petersbourg. Elle travaille avec sa soeur jumelle en tant que réalisatrice et animatrice. Leur dernier film *Le nageur* est une coproduction franco-allemande. Leur site <https://www.poliektovs.com/>



Filippo Rivetti est né en Italie. Il est photographe et cinéaste. Il se spécialise dans la réalisation de timelapse (<http://www.filipporivetti.com/blog>). Il parcourt le monde entier pour son travail mais il est basé depuis une dizaine d'années à Sydney (Australie).

DES IMAGES ET DES SONS

Les films d'animation se construisent sur un principe simple, les images ne sont pas captées automatiquement par une caméra mais créées une à une par des animateurs patients et méticuleux. Les réalisateurs ont à leur disposition une boîte à outils de plus en plus riche pour créer des mondes et des créatures imaginaires. Les six courts métrages d'**Au bord de l'eau** ont été fabriqués avec des techniques traditionnelles associées à des technologies de pointe.

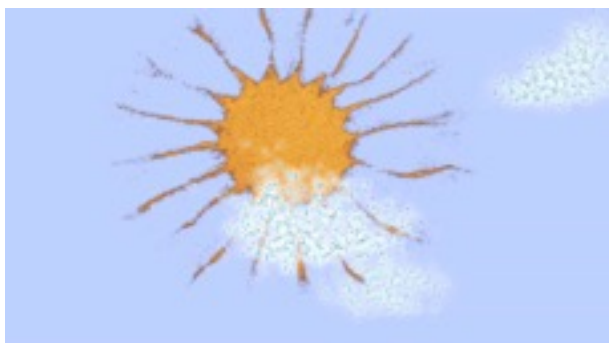
L'animation peut être identifiée à un tour de magie dont les secrets se dévoilent au cours des making-of.

Andrew Thomas Huang, créateur de *Solipsist*

le film : <https://vimeo.com/37848135>

le making-of : <https://vimeo.com/38040196>

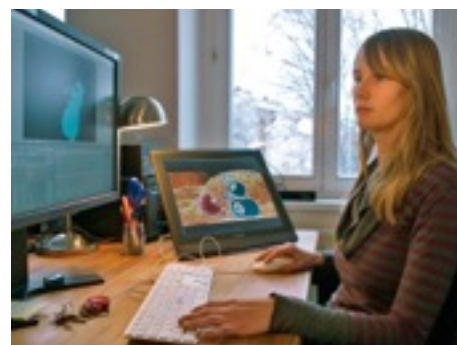
ANIMATION 2D



Observons la première image du générique des **Sandpaxies**. Le soleil est constitué d'une multitude de grains de sable, il semble vibrer. Les nuages quant à eux sont formés par de petites perles blanches, autant de gouttelettes d'eau mobiles.

Ces deux motifs annoncent la technique utilisée pour créer les deux personnages principaux de la série.

Agathe et Georges sont constitués par un ensemble de petites perles colorées, rouges pour l'une, bleues pour l'autre. Deux petits tas informes lorsqu'ils dorment le jour, ils prennent une forme humaine la nuit. Forme malléable en lien avec les aventures qu'ils vont vivre...



© Balance Film GmbH

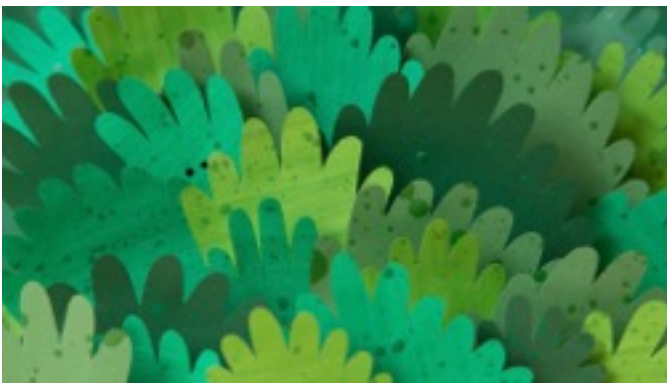
L'animateur, Fritz Penzlin, modifie sous la caméra l'agencement des perles afin de créer image par image les mouvements des deux héros. Ces images sont ensuite insérées dans les décors par Anne Kochan grâce au logiciel *After Effects*. Elle insère aussi des photographies d'objets réels à la composition finale. Cinq semaines sont nécessaires pour fabriquer les 5 minutes de chaque épisode.

Crab Story de Filippo Rivetti et Tatiana Poliektova associe également deux types d'images. Les décors où évoluent les crabes et autres mollusques sont des photographies réalisées par la technique du timelapse. Les prises de vue photographiques sont enregistrées à intervalles réguliers d'un point de vue unique. Lors de la projection des images assemblées, le temps semble s'accélérer, le ressac de la mer et la course des étoiles paraissent irréels. Décor idéal pour accueillir les personnages de Tatiana Poliektova, créés à l'aide du logiciel *After Effects*.



Un film. Deux artistes. Deux techniques

Le duo allemand Mörtl-Löbel, est animé du même désir de créer un univers hybride. Il invente des créatures étranges qui sont réalisées par un mélange magique de stop-motion et d'animation numérique 2D. Saurez-vous retrouver sur ces deux photogrammes les éléments qui ont une origine analogique et ceux qui ont une origine numérique ?



Island



Island



Mer belle à peu agitée

Emmanuel Cerdan met ses dessins en couleur avec de la peinture à l'huile. Il associe ainsi une technique traditionnellement liée aux beaux-arts avec des logiciels de composition et d'effets visuels numériques. Ce choix accentue la délicatesse et la nostalgie qui émanent de son court-métrage rappelant que la technique est toujours au service d'une intention.

Découvrir « l'animation avec du sable » :

- Animer du sable

<http://upopi.ciclic.fr/apprendre/les-secrets-du-cinema-d-animation/animer-du-sable-comment-est-ce-possible>

Le hibou qui a épousé une oie de Caroline Leaf, 1977

<https://www.youtube.com/watch?v=fusYZ7elhps>

- Vasco de Sébastien Laudenbach, 2010

le film : <https://vimeo.com/66150192> le making-of : <https://vimeo.com/11431155>

- Paris de Robert Desnos, un court métrage de Justine Vuylsteker, 2015

<https://vimeo.com/122323568>

ANIMATION 3D

L'animation en volume nécessite un temps important de préparation matérielle pour la réalisation des décors et des marionnettes.

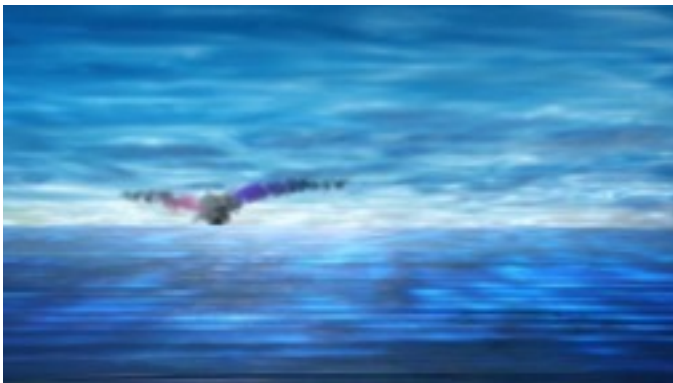


Plateau de tournage du *Bonhomme de sable*

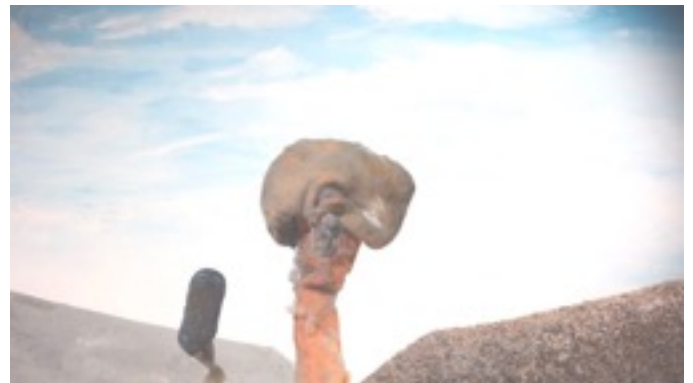


Fabrication des marionnettes du crabe et de Boris © Laura-Beth Cowley

Certaines scènes sont plus difficiles que d'autres à tourner. **Le Bonhomme de sable** et **Boris-Noris** comportent tous les deux une scène d'explosion, motif difficile à enregistrer « image par image ». Il est intéressant de comparer les choix de mise en scène des deux réalisateurs...



Le Bonhomme de sable



Boris Noris

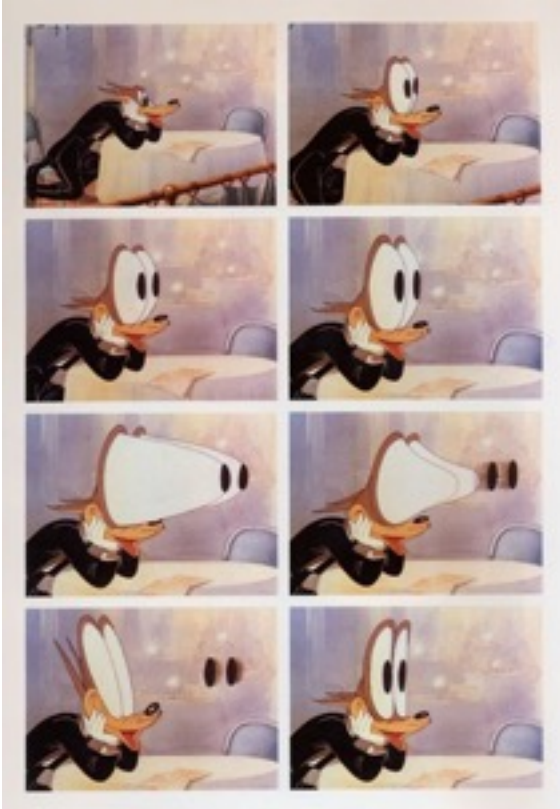
Pârtel Tall joue partiellement avec le hors champ. La scène se situe sur la ligne d'horizon, entre ciel et mer. Que voit-on ? Deux colonnes de fumée colorée s'élèvent avant l'explosion finale représentée à l'écran par une fumée grise épaisse. La nappe de pétrole apparaît presque simultanément. Les bruits des sirènes du cargo et de l'explosion accentuent le réalisme de la scène et permettent aux spectateurs de combler les trous de l'image.

L'atmosphère cartoonesque du court métrage de Laura-Beth Cowley implique un tout autre traitement. Nous regardons par les yeux de Boris et Noris le lâcher de bombe sans en subir, contrairement à eux, les conséquences. L'explosion proprement dite dure une fraction de seconde, elle s'insère dans le montage rapide des scènes qui la précèdent. L'explosion est visualisée par un nuage de fumée bricolé avec des morceaux de draps et de cotons colorés. Tout est montré mais à un rythme tel que le spectateur n'a pas le temps de s'interroger sur l'origine des images qu'il voit à l'écran.

Voir le making-of de la scène : <https://boris-norisfilm.weebly.com/home/previous/2>



Inspiration « cartoon » :



Red Hot Riding Hood de Tex Avery, 1943



Northwest Hounded Police de Tex Avery, 1946

Laura-Beth Cowley transpose en volume un « comique de destruction » à la Tex Avery.



Que s'est-il passé entre l'image enregistrée lors de la prise de vue et l'image finale ?



Un air de famille :

La forme du Bonhomme de sable de Pärteel Tall ressemble énormément à celle du Pousseur du *Château de sable* de Co Hoedeman. Le court métrage oscarisé est une référence incontournable dans le monde de l'animation en volume. A découvrir et à faire découvrir aux enfants comme aux adultes !



Le Bonhomme de sable



Le Château de sable

- *Le Château de sable* de Co Hoedeman, Canada, 13 min 12 s, 1977
<https://www.youtube.com/watch?v=h22gm1aAMvk>
- *Les Oscars du film d'animation* de Olivier Cotte, Eyrolles, 2006 (pages 44 à 63)

LE SON ET LES IMAGES

Son « in » / son « hors champ » / son « off » :

Le son « in » est le son qui provient d'une source visible à l'écran.



Le clairon d'Agathe



Le cri de douleur de Boris



La source du son « hors-champ » n'est pas visible à l'écran mais dans un espace-temps contigu au champ, elle appartient à la narration. Par exemple, les enfants qui sont présents dans le bac à sable d'Agathe et de Georges ne sont jamais visibles. Ils sont présents uniquement par leurs rires, leurs cris et les jouets qu'ils lancent. Il suffirait d'un mouvement de caméra pour les faire

apparaître.

La source du son « off » n'est pas visible à l'écran et elle n'a pas de lien avec l'espace-temps de l'histoire. Par exemple, les musiques de **Boris-Noris** et de **Crab Story**.

Secrets de fabrication :



Le son est-il enregistré avant ou après la fabrication des images ?

Emmanuel Cerdan : *L'animation a eu lieu en amont de la prise de son. Ma méthode de travail est de spéculer sur un scénario tangible, de l'animer et de le confronter au réel pour le vérifier. C'est aussi cette méthode que j'utilise pour mon prochain film que j'espère pouvoir finaliser prochainement : j'imagine des scènes, je réalise le storyboard et je commence à animer. Puis je pars à la recherche de ces scènes dans le réel, à charge au preneur son de faire la captation directe lorsque la scène se présente. On ne garde que ce dont on a besoin pour coller à l'animation. J'essaie de ne pas utiliser le son comme une béquille, l'image doit pouvoir se tenir d'abord. Le compositeur de la musique est un ami. Je lui ai montré mon film. Il avait une ébauche de maquette qui évoquait la danse de petits crustacés. Nous l'avons développé ensuite en studio. J'ai fait les pizzicatos au violon.*



Le son est-il enregistré avant ou après la fabrication des images ?

Robert Löbel : *Pour faire Island, nous avons voulu mettre en commun nos forces, Max et moi. L'idée de départ était de faire autant de personnages bizarres que nous le voulions. Les personnages sont devenus des animaux que nous avons installés sur une île. Nous voulions leur donner à chacun une identité sonore. Nous avons demandé à David Kamp de travailler avec nous. Nous avons animé chaque animal sur un rythme proposé par David. Le rythme est la force motrice de ce court métrage. Nous avons essayé de construire un départ lent et une fin dramatique. L'ordre d'apparition des animaux dépend finalement du rythme.*

DES ACTIVITÉS ET DES FILMS

Avant et après la séance de cinéma...

Comment préparer un jeune enfant à ses premières sorties cinématographiques ?

Lui expliquer comment les images parviennent sur l'écran et l'informer de la nécessité de plonger la salle dans l'obscurité afin qu'elles puissent être bien vues. Lui donner le titre du programme et lui dire qu'il sera composé de six petits films qui vont se succéder sans interruption.

Lui montrer des images extraites des films.

Vous pouvez aussi lui raconter vos premières séances cinématographiques et lui dire pourquoi ces sorties ont compté pour vous.

Après la projection, l'aider à mettre des mots sur ce qu'il a ressenti, répondre à ses questions. Vous pouvez aussi lui proposer de dessiner...

Lui poser des questions sur les films, non pas pour vérifier « qu'il a bien compris » mais pour qu'il prenne conscience qu'il y a autant d'interprétations que de spectateurs. Privilégier les échanges à plusieurs et les questions ouvertes.

Vous pouvez aussi lui proposer des activités, des jeux et des lectures pour prolonger les découvertes initiées au cinéma...

Les scénarios :

- De quelles histoires se souvient-il le plus ?
- Est-ce que ces histoires ont des choses en commun ?

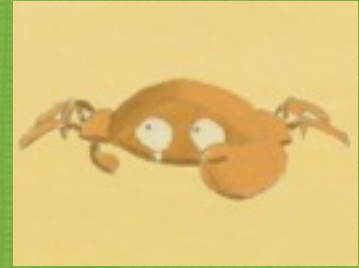
L'inviter à créer à son tour des histoires imaginaires...

Un nouvel épisode des *Sandpixies* !

A l'aide d'un des trois photogrammes invente une nouvelle aventure pour Agathe et Georges.



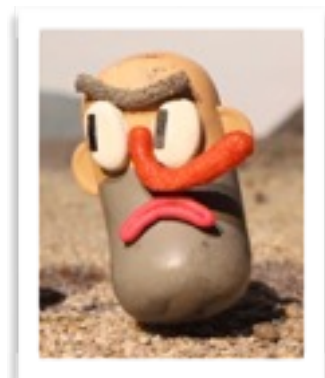
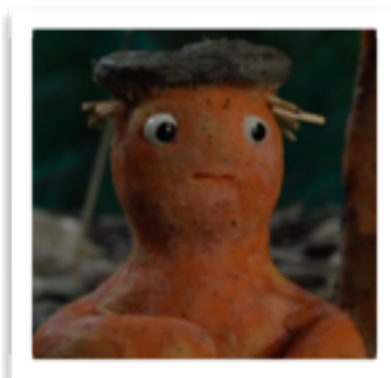
Des héros à grosses pinces !



Retrouve l'histoire dans laquelle apparaît chacun de ces crabes.
Et si tu racontais les histoires en prenant le point de vue du crabe.
« Je faisais tranquillement ma promenade matinale quand soudain... »

Annexe I : le déroulé du **Bonhomme de sable**

Les **personnages** du programme ont des origines très variées...



Pourquoi nous identifions-nous facilement à eux ?

La présence des yeux et de la bouche humanise les personnages, elle permet aussi l'expression d'une grande palette d'émotions.

Annexe 2 : les sentiments du **Bonhomme de sable**

L'angle de prise de vue est lié à l'endroit où l'on se place pour regarder le monde...
Pour le cinéma, c'est l'endroit où la caméra enregistre les images.

La vue du ciel est utilisée dans de nombreux courts métrages du programme.



Boris Noris



Crab Story

Retrouve des éléments identiques dans ces deux images du **Bonhomme de sable** :



Vue du ciel

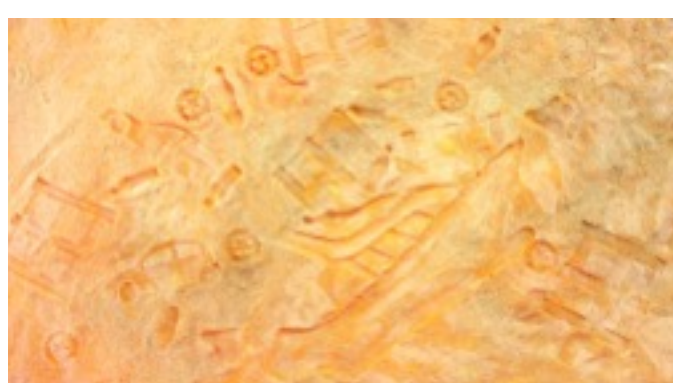


Vue horizontale

Quels sont les objets qui ont laissé des traces dans le sable ?



Le Bonhomme de sable



Le Bonhomme de sable

Une autre énigme à résoudre...

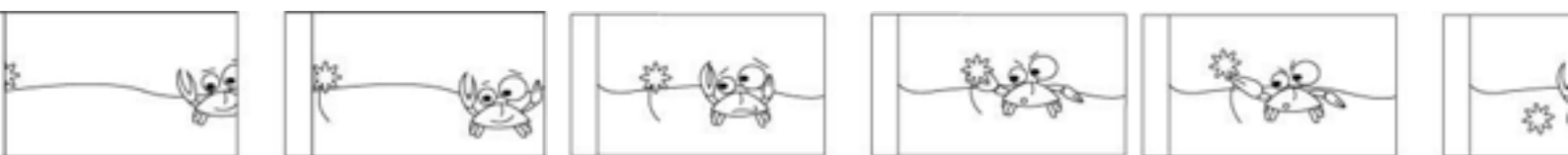
- Devine qui fait quoi de Gerda Muller, l'école des loisirs, 1999

Le principe de l'animation « image par image » :

Manipuler et construire des FlipBooks pour comprendre comment donner l'illusion d'un mouvement en le décomposant. Un bloc de Post-it, un tampon, de l'encre et un peu de patience...

Tout savoir sur les FlipBooks : <http://www.flipbook.info/index.php>

Acheter des FlipBooks : <http://www.heeza.fr/fr/>



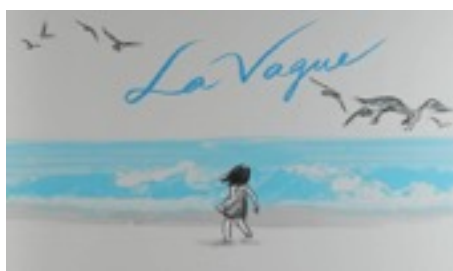
Annexe 3 : Mémoire auditive

Annexe 4 : Jeu de memory

Annexe 5 : Jeu de logique

La littérature jeunesse à feuilleter sans modération

Des histoires sans parole

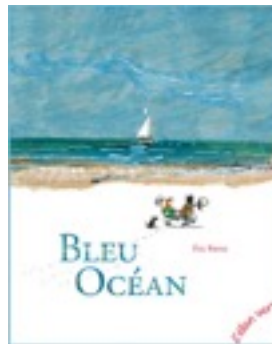
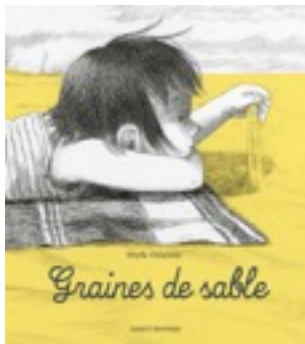


- *Une journée à la plage* de Kuichi Kasano, l'école des loisirs, 1997
- *Châteaux de sable* de Stéphane Henrich, l'école des loisirs, 2016
- *La vague* de Suzy Lee, Kaléidoscope, 2009
- *Kid-do* de Layla Benadid, D'Orbustier - Rêves bleus, 2013

Et aussi :

- *Marée haute* de Bernardo Carvalho, Gallimard Jeunesse, 2013
- *La plage* de Sol Undurruga, L'Agrume, 2017
- *Sur la plage* de Ingrid Godon, La joie de lire, 2010

Des histoires à lire et à regarder



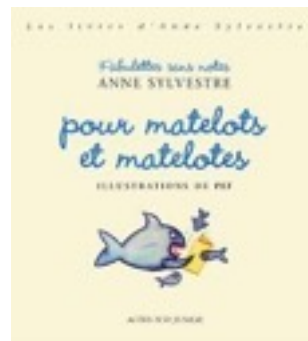
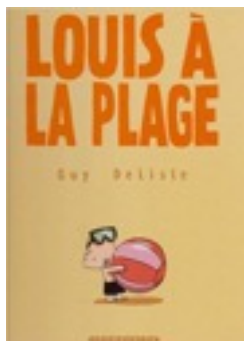
- *Graines de sable* de Sibylle Delacroix, Bayard Jeunesse, 2017
- *Des vagues* de Isabelle Simler, Éditions courtes et longues, 2014
- *Bleu Océan* de Eric Battut, l'Élan vert, 2012
- *Rita et Machin à la plage* de Jean-Philippe Arrou-Vignod et Olivier Tallec, Gallimard Jeunesse, 2012

Des albums photographiques



- *Les vacances* d'Isabelle Gil, l'école des loisirs, 2014
- *Imagier de la plage* de François Delebecque, (Les Grandes Personnes), 2017
- *Goélands et Salicorne* de Nicolette Humbert, La joie de lire, 2014

Des inclassables



- *La mer enchantée* de Aina Bestard, Seuil jeunesse, 2016
- *Louis à la plage* de Guy Delisle, Shampoping, 2013
... avec deux FlipBooks dessinés dans les marges !
- *Fablettes sans notes pour matelots et matelotes* de Anne Sylvestre et Pef, Actes Sud Junior, 2000

Annexes

Annexe I :

Le Bonhomme de sable
de Pärtel Tall
2013
Estonie
15 min
Sans dialogues



Séquence 1 :

Jour - vue en plongée sur une plage de sable -
cadre fixe
Un enfant joue sur la plage, il n'est perceptible que
par les traces qu'il laisse sur le sable.



Séquence 2 :

Nuit - mouvements de caméra - différents plans
Le bonhomme de sable prend vie, il se sauve face
aux assauts des vagues



Séquence 3 :

Jour - vue en plongée sur une plage de sable -
cadre fixe
L'enfant retrouve son château de sable qu'il
améliore.



Séquence 4 :

Nuit - mouvements de caméra - différents plans
Le bonhomme de sable découvre les changements
diurnes apportés par les enfants. Il est très
heureux des nouvelles ouvertures de son château.
Il construit une digue avec des galets. Il rencontre
une algue qui l'aide dans son entreprise.



Séquence 5 :

Jour - vue en plongée sur une plage de sable -
cadre fixe

L'enfant dépose des cailloux autour de son château
avant qu'il ne soit détruit par une roue de vélo.



Séquence 6 :

Nuit - mouvements de caméra - différents plans
Retour du cycliste qui s'amuse à écraser toutes les
constructions de sable. Le bonhomme de sable
essaie de se venger sans succès. L'algue prend le
relais, elle rattrape le cycliste et l'immobilise.



Séquence 7 :

Jour - vue en plongée sur une plage de sable -
mouvement de caméra

L'enfant s'allonge sur le sable et bouge ses
membres produisant une trace énigmatique. Il se
lève et répare le château détruit. Il construit une
enceinte.



Séquence 8 :

Nuit - mouvements de caméra - différents plans
scène imaginaire

Le bonhomme de sable pense que c'est un ange qui
reconstruit et embellit chaque jour son château. Il
se dessine à côté de la trace laissée par l'enfant.



Séquence 9 :

Jour - vue en plongée sur une plage de sable -
cadre fixe

De nombreux objets laissent des traces sur le
sable.



Séquence 10 :

Nuit - mouvements de caméra - différents plans
La pollution apportée par la mer est de plus en plus importante. Le bonhomme de sable et l'algue ne peuvent la contenir.



Séquence 11 :

Jour - vue en plongée sur une plage de sable - mouvement de caméra
Les traces de la pollution nocturne sont effacées. L'enfant continue le dessin du bonhomme de sable.



Séquence 12 :

Jour - mouvements de caméra - différents plans
Pour la première fois, le bonhomme de sable sort en plein jour. Il est déçu de découvrir que l'ange auquel il avait rêvé n'est qu'un enfant. Une explosion se produit en mer.



Séquence 13 :

Jour - vue en plongée sur une plage de sable
La marée noire envahit toute la plage.



Séquence 14 :

Nuit - mouvements de caméra - différents plans
La pellicule liée à la marée noire se retire découvrant une plage de galets.



Séquence 15 :

Jour - mouvements de caméra - différents plans
Le bonhomme de sable découvre un message dans une bouteille. Il décide d'y répondre et prend la mer.



Séquence 16 :

Jour - vue en plongée sur une plage de galets
Le château de sable est abandonné.



Séquence 17 :

Jour - mouvements de caméra - différents plans
Le bonhomme de sable accoste sur une île, il retrouve d'autres bonhommes de sable qui pagaient. L'île est un immense radeau.



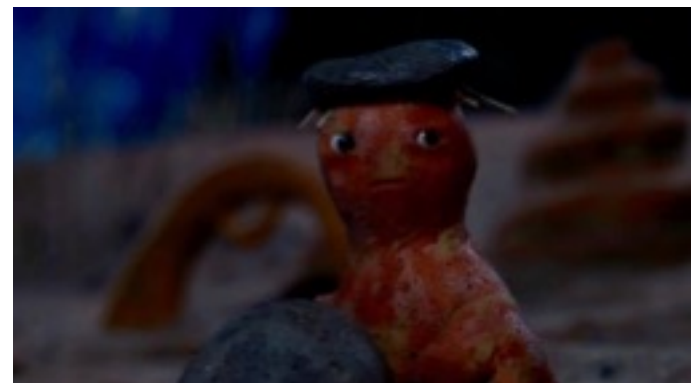
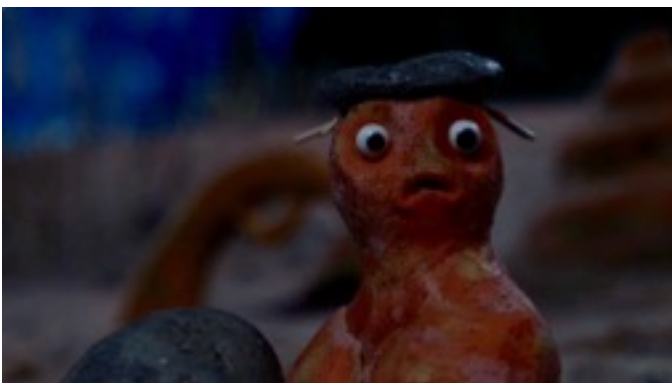
Séquence 18 :

Jour - vue en plongée sur une plage de galets
Retour de l'enfant qui fait des constructions en galet.



Annexe 2 : Les sentiments

À ton avis, comment **Le Bonhomme de sable** se sent-il ?



Annexe 3 : tester sa mémoire auditive avec **Mer belle à peu agitée**

Colorie les sons dont on voit l'origine à l'écran.

cris de mouettes

chant des cigales

cris d'enfants

claquement de
portières

coup de bâton

klaxon

cri d'un hibou

violon

sirène d'un bateau

bruit des vagues

toux

Résultats du test !

- On entend et on voit sur l'écran :



des cris d'enfants



le bruit des vagues



un enfant qui tousse



des coups de bâton

- On entend mais on ne voit pas à l'écran :

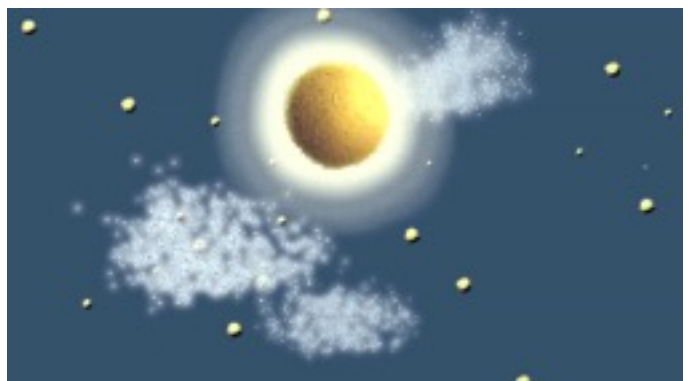
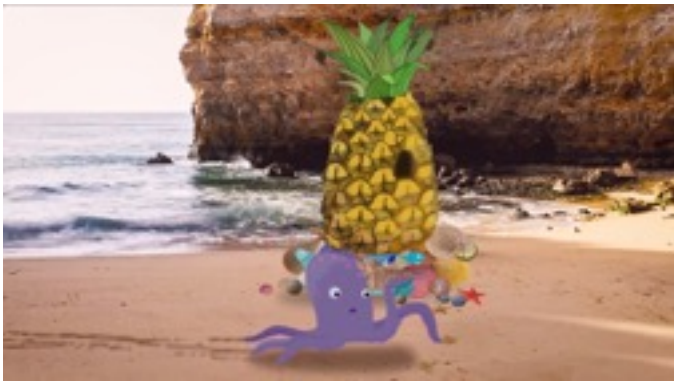
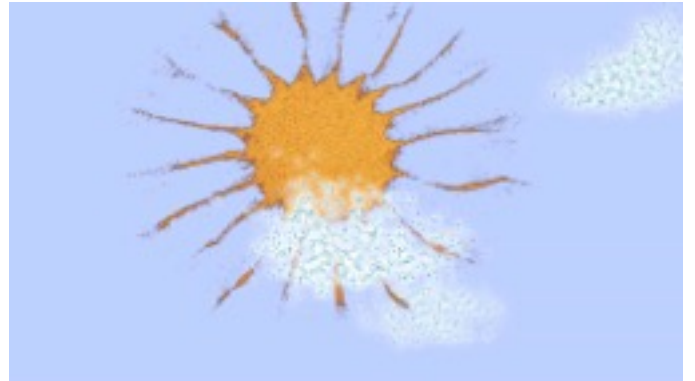
des mouettes - des cigales - des portes de voiture - un klaxon - un violon

- On n'entend ni ne voit à l'écran :

la sirène d'un bateau - un hibou

Annexe 4 :

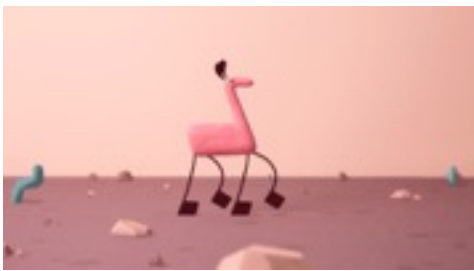
L'alternance du jour et de la nuit joue un rôle important dans la plupart des courts métrages.
Complète par tes propres paysages diurnes et nocturnes ce jeu de mémoire !





Annexe 5 :

Jeux de logique, observe et dessine les cases manquantes...



CINÉ JUNIOR

FESTIVAL INTERNATIONAL DE CINÉMA JEUNES PUBLICS EN VAL-DE-MARNE

28



**DU 31 JANVIER
AU 13 FÉVRIER
2018**

Document réalisé par Marielle Bernaudeau <http://lafilledecorinthe.com/>
Association Cinéma Public - Festival Ciné Junior <https://www.cinemapublic.org/>