

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

11 · 17 OCTOBRE 2021



> LE MONDE DE YAWEN
PROGRAMME DE COURTS-MÉTRAGES INÉDITS

DOSSIER PÉDAGOGIQUE
NIVEAU D'EXPLOITATION À PARTIR DE LA PETITE SECTION

SOMMAIRE

INTRODUCTION AU PROGRAMME / p3

COURT-MÉTRAGE ET CINÉMA D'ANIMATION / page 4

LEXIQUE / page 6

CONTE D'UNE GRAINE / page 8

KIKO ET LES ANIMAUX / page 10

CHANSON POUR LA PLUIE / page 12

LITTLE FAVOUR / page 14

TOUTES LES ÉTOILES / page 15

CONTACT / page 16

INTRODUCTION AU PROGRAMME

Durée : 35 min

Yawen Zheng est une jeune réalisatrice originaire de Shanghai au parcours particulièrement prometteur. Ses films d'animation ont parcouru les festivals et lui ont ouvert les portes de résidences renommées comme le studio Folimage en France. Ses oeuvres teintées de douces couleurs pastel sont peuplées d'animaux bienveillants, guidant les premiers pas des plus jeunes. Offrant un lien fort avec la nature, ses merveilleuses fables touchent petits et grands.

LES COURTS-MÉTRAGES



CONTE D'UNE GRAINE

Yawen Zheng
États-Unis - 2017
9 min

Où doit-on planter une graine très précieuse ? La légende raconte qu'il lui faut un endroit spécial, au coeur d'un paysage de lumière ou dans le ventre sombre d'un monstre. L'endroit idéal n'est peut-être pas si loin qu'on ne le pense...



KIKO ET LES ANIMAUX

Yawen Zheng
France, Suisse - 2020
8 min

Kiko malmène tous les animaux, même la plus petite souris n'y échappe pas ! Comment lui expliquer qu'ils sont comme lui, capables de ressentir des émotions, d'aimer, et qu'ils méritent le respect ?



CHANSON POUR LA PLUIE

Yawen Zheng
Chine - 2012
8 min

Alors qu'il pleut, un petit garçon rencontre un renard bien mystérieux. Il l'aide à récolter de l'eau de pluie...



LITTLE FAVOUR

Yawen Zheng
Chine - 2014
1 min

Une petite feuille prend la route pour un voyage dans des paysages colorés.



TOUTES LES ÉTOILES

Yawen Zheng
États-unis - 2014
3 min

Un garçon qui vit dans un monde magnifique récolte dans les flaques des étoiles qu'un renne distribue aux enfants des villes le soir, avant qu'ils ne s'endorment.

• 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 en général qu'un court-métrage 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 XIX^e 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 des 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. Un court-métrage peut d'ailleurs très bien être en **prise de vues réelles**.



Dessins de *Maman pleut des cordes* de Hugo de Faucompret

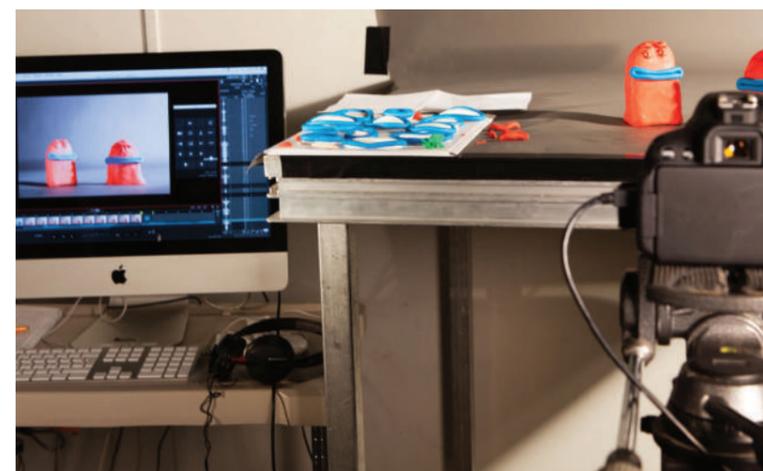
• COMMENT ANIME-T-ON UN OBJET ?

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 ou en feutrine...

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.). Cette technique est devenue connue mondialement grâce aux créations des Studios Aardman, spécialistes de l'animation en pâte à modeler. Ils ont réalisé des films avec de célèbres personnages comme *Wallace et Gromit* ou encore *Shaun le Mouton*.

• COMMENT ANIME-T-ON À L'ORDINATEUR ?

Certains films d'animation exploitent la technique du dessin animé traditionnel... mais s'aident des ordinateurs ! On appelle cela l'animation numérique (ou digitale). Cela peut être fait aussi bien avec la 2D (2 dimensions), c'est-à-dire en dessin ou papier découpé, qu'avec la 3D (3 dimensions), c'est-à-dire en pâte à modeler, figurines. Les dessins sont faits à la main puis scannés ou élaborés directement sur une tablette graphique. Une partie de l'animation, l'ajout des couleurs ou de certains effets spéciaux, ainsi que le **compositing** sont réalisés sur ordinateur.



Travail d'animation en stop motion



Marionnette de *Shaun le mouton* de Richard Starzak et Mark Burton

• LA RÉALISATRICE ET LE MONDE DE YAWEN

Yawen Zheng a fait ses études en Chine puis aux États-Unis. C'est à l'École de communication de l'Université de Pékin puis à l'École des arts cinématographiques de l'Université de Californie qu'elle se spécialise en animation et en illustration. Son film de fin d'études, *Chanson pour la pluie*, a été sélectionné au Festival international du film d'animation d'Annecy en 2012 et a remporté un prix pour les décors ("production design") aux Animation Academy Awards en 2013 en Chine. En 2020, elle est choisie pour suivre une résidence jeune public au studio Folimage à Valence où elle développe le projet de son tout dernier film : *Kiko et les animaux*.

Ce programme de court-métrage permet d'avoir un large tour d'horizon des différentes créations de la jeune réalisatrice Yawen Zheng. Dans ces différents films, les spectateur.rice.s peuvent retrouver l'univers particulier de la cinéaste : des couleurs douces, des animaux bienveillants, la nature. Particulièrement intéressée par l'animation en deux dimensions, Yawen Zheng joue avec différents objets, styles de dessin et techniques d'animation pour créer des mondes chaleureux et paisibles. Même si elle utilise différentes techniques d'animation, tous les courts-métrages sont réalisés en 2D.

Ces films nous permettent de nous évader, de croire en nos rêves, de laisser notre imaginaire partir du côté de la poésie. Son univers peut même nous faire penser à d'autres styles artistiques, comme la poésie, la peinture.

Les films ont plusieurs éléments communs. Identifiez-les.

• **COMPOSITING** : étape de l'animation par ordinateur correspondant à l'assemblage des différentes couches de l'image. Comme en peinture, différentes couches ou couleurs sont superposées avant d'arriver au résultat final.

• **FLIPBOOK (OU FOLIOSCOPE)** : petit livre avec un dessin par page. Chaque dessin est un peu différent du précédent, ce qui crée une illusion d'optique et une impression de mouvement quand il est feuilleté rapidement.

• **ILLUSION D'OPTIQUE** : une illusion d'optique est un effet visuel nous permettant de voir une chose différente de la réalité. Comme par exemple, ici, le flipbook nous donne une impression de mouvement grâce à des dessins tous immobiles.

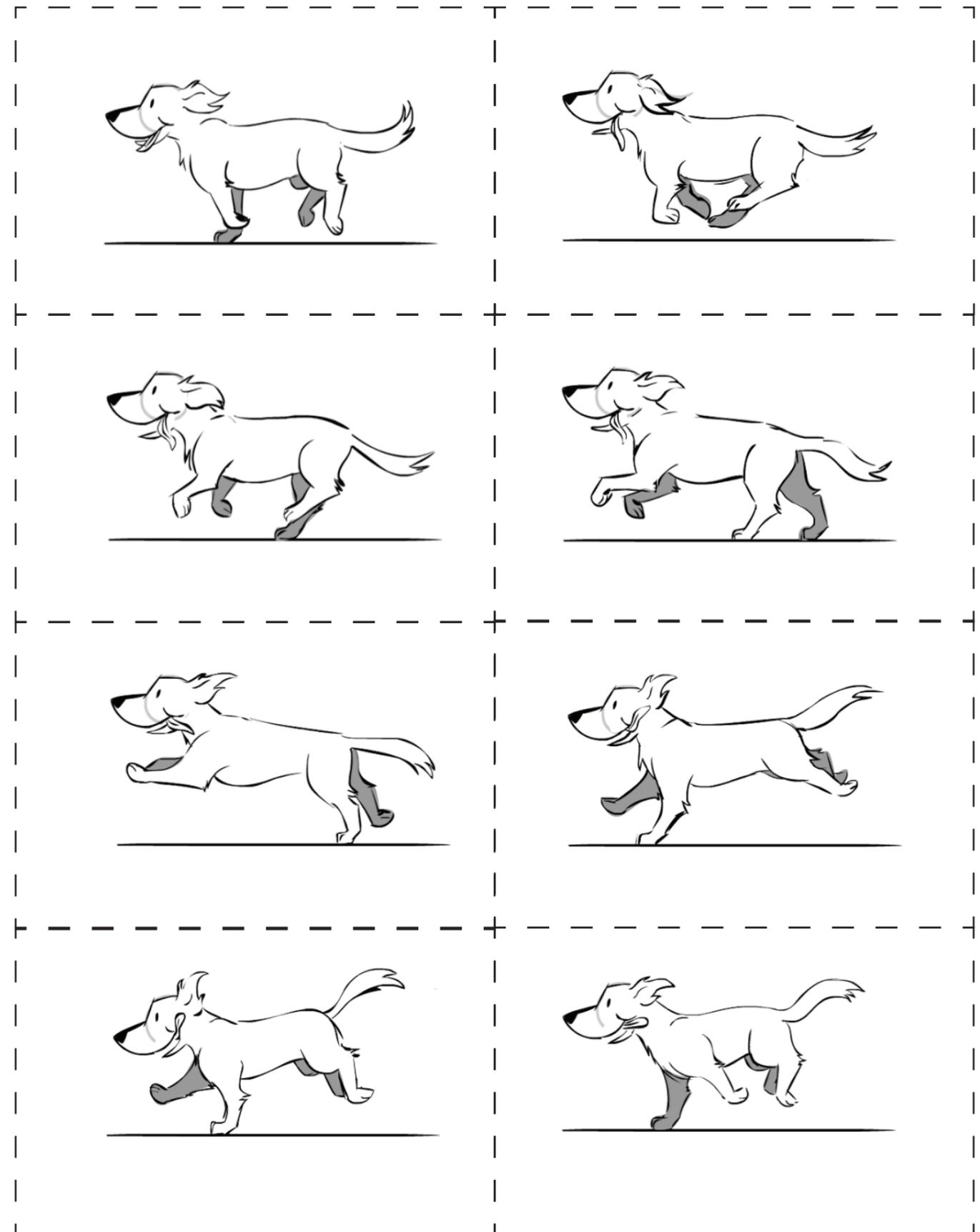
• **PELLICULE** : une pellicule est une bande de plastique, dans un appareil photo ou une caméra, sur laquelle l'image va s'imprimer.

• **PRISE DE VUES RÉELLES** : la prise de vues réelles correspond au fait de filmer, d'enregistrer, en temps réel une scène se déroulant directement en face de la caméra.

• **STOP MOTION** : le stop motion est un terme anglais qui caractérise une technique d'animation. Elle consiste à prendre des photos d'objets qui bougent un peu à chaque fois pour donner l'illusion qu'ils sont animés quand on fait défiler rapidement les photos les unes à la suite des autres.



À TOI DE JOUER ! DÉCOUPE ET ANIME TON FLIPBOOK



CONTE ET CINÉMA

Dans ce court-métrage, la réalisatrice Yawen Zheng nous conte une légende. *Conte d'une graine* a été réalisé en 2017, lors de ses études aux États-Unis. Un jeune garçon trouve une graine en or, et veut la planter. Mais le caractère précieux du métal, ne lui permet pas de la planter n'importe où. Le jeune garçon part donc à l'aventure pour trouver l'endroit idéal. Comme dans tout conte, son chemin ne sera pas des plus simples. De nombreux autres indices sont semés tout au long du court-métrage et permettent aux spectateur.rice.s de comprendre que ce film est un conte.

Dans un premier temps, le film nous est raconté par le biais d'une voix off. C'est elle qui nous conte l'histoire, et interprète les différents personnages du film, aidée par d'autres voix.

Le protagoniste est souvent accompagné par des fidèles compagnons. Les animaux, au début du court-métrage, sont là pour encourager le jeune garçon. Comme dans les contes en général, le héros ou la héroïne est soutenu.e dans sa quête. Par ailleurs, ici, les animaux ne vont pas accompagner le protagoniste mais ils sont là au début et à la fin de l'histoire.



Le **voyage** est souvent présent, comme source d'accomplissement et de péripéties. Dans *Conte d'une graine* et comme dans les contes en général, le personnage principal part à l'aventure pour trouver une solution à son problème, du moins une réponse. Le jeune garçon part ici dans un lieu emblématique du conte : la **forêt**. On la retrouve dans de nombreux films, tels que *Le Petit Poucet*, *Le Petit Chaperon rouge* ou encore *Les trois Brigands*.

Autant effrayante que merveilleuse, elle est le lieu des possibles et cachent souvent des **êtres magiques**.



Dans ce film, ce sont des dieux, les êtres magiques qui se cachent au cœur de la forêt. Ils vont être symbolisés de différentes manières, mais représentent à chaque fois une forme de réponse à l'interrogation du protagoniste. Ils sont les épreuves, les étapes par lesquelles il doit passer. Les dieux sont eux aussi dotés de caractères spéciaux. Le premier que le héros rencontre est un majestueux cygne blanc, magique, calme et doux, il lui donne réponse. Tandis que le deuxième est un dragon noir, rugissant, effrayant et furibond, il indique que l'endroit parfait est rempli de pièces d'or, et qu'il se trouve au fond de son estomac.

Ces dieux sont représentés de manière très binaire, c'est-à-dire qu'ils représentent chacun des opposés. L'un est représenté en blanc, l'autre en noir.



Enfin, lorsque le protagoniste ressort de la forêt, il est perdu, il a fini ses épreuves mais n'a pas trouvé de solution, arrive donc le moment de la morale de l'histoire, élément essentiel présent dans chaque conte

Enfin, comme dans tous les contes, une morale cloture l'histoire. Preuve de sagesse, elle sera ici dite par le vieil homme. La vieillesse étant souvent synonyme de sagesse, le vieil homme est porteur de la morale de l'histoire. Il a aussi la clé du secret, la solution au problème.

Ainsi, tous ces détails vont permettre aux spectateur.rice.s de comprendre que ce film est un conte. Souvent adaptés au cinéma, les contes sont porteurs d'une morale. **En classe, seriez-vous la découvrir ?**

• ACTIVITÉ EN CLASSE

Après avoir visionné ce court-métrage, vous pouvez vous aussi planter des graines en classe et regarder leur évolution.

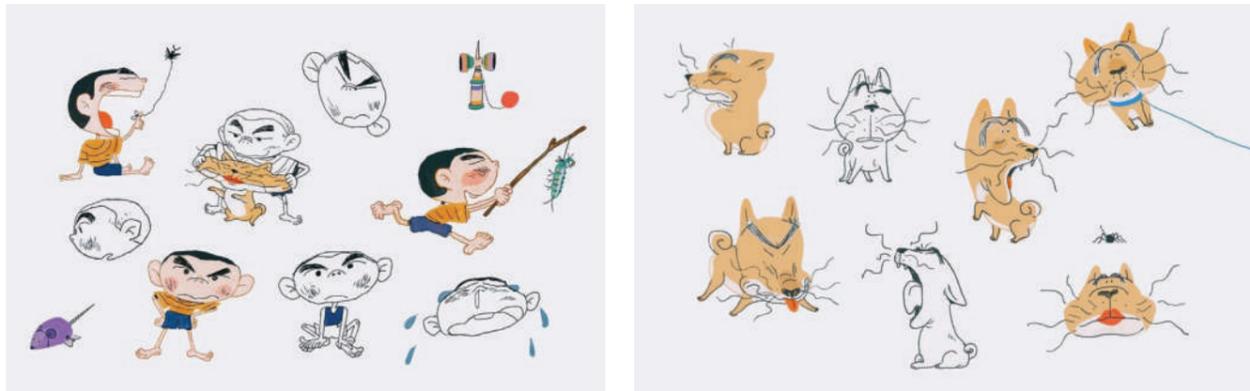
Conte d'une graine se termine avec ce jeune garçon déposant la graine en terre : vous aussi avec un peu de matériel vous pouvez planter une graine.

Choisissez des graines qui poussent rapidement, tels que des herbes aromatiques ou des radis. Dans des petites boîtes déposer du terreau, vos graines, arroser. Maintenant vous n'avez plus qu'à les regarder pousser ! À travers cette expérience, vous pouvez aborder les thèmes du temps, des végétaux et de leur croissance.

• L'ANIMATION

Kiko et les animaux est le dernier court-métrage de la jeune réalisatrice Yawen Zheng. En résidence au studio Folimage, elle signe ici un film en adéquation avec son univers poétique. Comme dans ses précédents courts-métrages, elle utilise des teintes pastel. Ces couleurs, ainsi que son trait, rendent ses courts-métrages facilement reconnaissables. Jusqu'à présent, tous ses films utilisent la technique d'animation en deux dimensions, mêlant dessin et travail à l'ordinateur.

Un autre point commun entre ses films est l'importance de la Nature. Le thème de l'écologie, le lien entre le monde humain et le monde animal lui sont chers. Ici, Kiko, le jeune garçon, maltraite son environnement et essaie de montrer sa supériorité aux animaux et aux végétaux en les effrayant et les maltraitant.



Dessins préparatoires des personnages de *Kiko et les animaux* par Yawen Zheng

• LE LIEN AU MONDE ANIMAL ET VÉGÉTAL

Comme dans de nombreux courts-métrages de Yawen Zheng, la Nature et l'écologie sont très présentes. Par ailleurs, les animaux sont aussi omniprésents et bienveillants. Ils aident les humains à se repérer dans ce monde et ils les guident vers plus de gentillesse et d'attention. À travers la méchanceté de Kiko envers les animaux, c'est notre lien au monde animal que la réalisatrice questionne. En quoi les humain.e.s seraient-ils supérieurs aux animaux et aux végétaux ?

Dans le film, la petite souris clame haut et fort « Nous ne sommes pas différents ». L'anthropomorphisme – le fait d'attribuer des caractéristiques humaines aux animaux – peut prendre différentes formes et êtres plus ou moins visibles. Ceci est un phénomène récurrent au cinéma – et dans les œuvres en



général. Ici, les animaux parlent, discutent avec Kiko, ont une vie de famille. Cependant, ils ne portent pas d'habits et marchent de manière habituelle. Cependant, même si Kiko se montre méchant avec eux et veut leur prouver sa supériorité, les animaux vont l'aider et lui montrer qu'ils sont comme lui.

Tout comme dans *Mido et les instrumeaux*, au début du court-métrage l'humain, ici Kiko, n'écoute pas les animaux et ne les prend pas vraiment en compte : sont-ils aussi importants que les humains ? Sont-ils aussi bien que lui ? C'est également en écoutant son environnement que Kiko va se rendre compte de son mauvais comportement. Il faudra tout comme pour Mido, une intervention des animaux pour que la prise de conscience se fasse. Il est ici important de souligner les conséquences du comportement humain sur tout le reste de notre entourage.

Quelles conséquences a notre comportement sur notre environnement ? Sommes-nous les seul.e.s à avoir des sentiments, à ressentir la douleur ?

Quelle est la morale de l'histoire ? Comment les animaux se comportent avec Kiko ?

Quelle forme peut prendre l'entraide ?

• KIKO, LA TERREUR

Dans ce court-métrage, la réalisatrice dépeint un jeune garçon, Kiko, qui sème la terreur autour de lui et maltraite les animaux. Yawen Zheng montre à travers ce jeune protagoniste le pouvoir et la supériorité que s'octroient les humains sur les animaux.

Il est aussi intéressant de se demander pourquoi Kiko est méchant. Quelles raisons peuvent pousser Kiko à se montrer aussi méchant avec les animaux ? Comment Kiko est représenté ? Quels indices nous montrent qu'il sème la terreur ?

La représentation de Kiko est aussi intéressante à observer. Elle est composée de nombreux détails à relever. Dans un premier temps, la taille de Kiko est changeante : il est disproportionné, géant lorsqu'il est en colère, il fait trembler le sol, il a une voix grave. Cette représentation évolue au fil de l'histoire. Sa voix s'adoucit, sa taille rétrécit pour atteindre celle d'un enfant. Ces détails qui évoluent tout au long du film permettent à Kiko de se rapprocher des animaux et donc d'avoir un rapport plus bienveillant à eux. Une amitié naissante devient alors possible.



• UNE DÉDICACE À MÈRE NATURE

Durant le générique de fin, la réalisatrice dédie son film à Mère Nature. L'écologie est un thème récurrent dans les créations de Yawen Zheng. Ici, elle va plus loin, ce n'est pas seulement un hommage, mais également une prise de conscience vis-à-vis de l'écologie et du dérèglement climatique. Alors que la ville est sous la pluie, la campagne subit la sécheresse sous un soleil de plomb. C'est donc une réalité et des questionnements actuels qui sont mis en avant. Par ailleurs, nous pouvons voir qu'il n'y a que le renard et le petit garçon qui se préoccupent de cette question environnementale. Il y a une forte solidarité entre les deux personnages.

En classe, relevez les éléments qui montrent la question de l'écologie. Connaissez-vous d'autres films qui ont fait de cette problématique un point central ?



• BRUITS ET MUSIQUE

La bande-son est importante dans ce court-métrage. Elle permet autant de se plonger dans l'histoire que de s'envoler dans un monde poétique.

Ce film sans paroles est accompagné d'une bande-son musicale. Le piano permet d'apporter une atmosphère douce et bienveillante au monde urbain, très gris et pluvieux.

Ce piano qui accompagne les spectateur.rice.s tout au long du film accorde une place importante au poétique. La musique rythme l'aventure des deux personnages.



Le bruitage est lui aussi très important. En étant réalistes - avec les nombreux et différents bruits de pluies qui tombent par exemple - les sons nous emmènent au plus près du renard et du garçon.

Tout au long du film, la pluie tombe en continue, en arrière plan.

La ville, lieu dans lequel vit le jeune garçon, est grise et morose, le son de la pluie est omniprésent. Tandis que la campagne est colorée et lumineuse, et l'absence de la pluie autant au niveau visuel que sonore se fait remarquer.

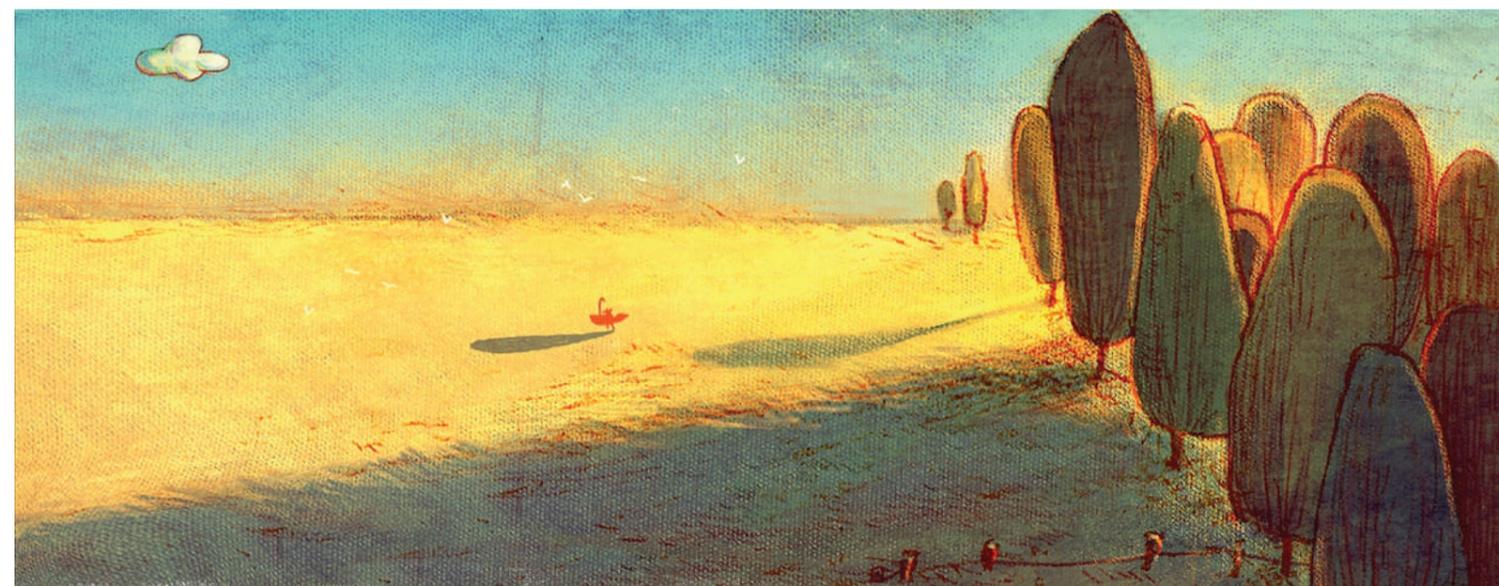
• RÉEL ET MERVEILLEUX

Ce court-métrage prend place dans un lieu ancré dans le réel : le décor (des maisons, des rues, la campagne), les bruits (des bruits du quotidien tels que des sonnettes de vélo, des voitures). Tout cela permet de nous donner des indices : ce court-métrage se passe dans notre réalité et paraît vraisemblable. Cependant, le merveilleux et la poésie ne sont pas très loin.

Le renard paraît n'être visible que pour le jeune garçon, tous les deux se suivent, s'observent, s'entraident. Cet équilibre instable entre le réel et le merveilleux paraît être le même équilibre instable qui existe entre la campagne et la ville. D'un côté, la ville arrosée par la pluie, de l'autre, la campagne souffre de la sécheresse. Le renard, représentant du monde animal, est comme une touche de couleur et d'étrangeté bienveillante dans ce monde, où en dehors du petit garçon, personne ne le remarque. Les habitant.e.s de la ville n'observent pas, passent à côté de lui sans le remarquer. Ce renard qui se déplace sur deux pattes n'étonne personne.

Par ailleurs, ce personnage peut même être vu comme burlesque. Au début du film, il essaie de récolter de l'eau de pluie dans un sac plastique troué. Il se lance donc dans une mission impossible et sans fin.

Connaissez-vous d'autres films avec de telle situation ? Les films de Charlie Chaplin, par exemple, comptent dans les films burlesques les plus connus.



MOTS-CLÉS : VOYAGE - CONTE - NATURE - FORÊT

• D'UNE TECHNIQUE À L'AUTRE ET...

Little favour est un très court-métrage : il fait moins d'une minute. Ici, Yawen Zheng joue avec les techniques, faisant voyager la petite feuille d'un univers à l'autre, alternant stop-motion et animation en deux dimensions. Elle utilise également différents matériaux : pâte à modeler, feuille d'arbre, papier, pastel, crayon...

Ce mélange des techniques permet de créer des univers variés et plein de poésie qui nous donnent, en l'espace d'une minute, l'impression de voyager au bout du monde.

Au début du court-métrage, on voit même apparaître sa main qui plante la graine. Créatrice, réalisatrice et dessinatrice, par ce geste, elle est à l'origine de tout le monde que va traverser la petite feuille et s'ancre ainsi dans une technique manuelle. De même, le carnet dans lequel évolue la feuille symbolise la présence de l'artiste. Ainsi, nous voyons le film en train de se faire.

En classe, identifiez chacune des techniques d'animation qui composent *Little Favour*. Stop motion (pâte à modeler, papiers, feuille) et dessin animé.

En quoi sont faits les différents décors et personnages ? Pâte à modeler, crayon, feuille d'arbre, papier, pastel...

Quels éléments montrent la présence de l'artiste ? Les mains et le carnet à dessin.



• ... D'UN MONDE À L'AUTRE

Little favour joue sur le passage linéaire d'un monde à l'autre, comme si nous suivions le fil d'une histoire à l'image du *Petit Chaperon rouge* ou du *Petit Poucet*. Effectivement, on y retrouve de nombreux éléments qui pourraient appartenir à un conte : un chien, une demoiselle, un petit bonhomme, un géant, une famille d'ours, une voiture, une forêt, une montagne... Autant de créatures étonnantes qui nous permettent d'imaginer le récit de cette histoire sans paroles. Chaque univers a un trait différent, certains sont en couleurs, d'autres non. La petite pousse qui grandit sert de lien entre les univers et les plans. La musique ajoute de la douceur à ces mondes poétiques et permet également une certaine continuité entre les différentes actions.

Comment se fait le passage d'un espace à l'autre ? Comment se crée l'impression de continuité entre les univers ? Ce sont les pages d'un cahier à spirales, comme si on lisait un livre. Au cinéma, ce mouvement est appelé travelling horizontal : l'histoire défile sous nos yeux de gauche à droite, au rythme de l'aventure de la petite feuille.

MOTS-CLÉS : AMITIÉ - CERF - CIEL - ÉTOILE - ENFANT - VOYAGE - VILLE

• UN CONTE DANS LES ÉTOILES

En voyant les premières images de l'enfant sur sa planète, on ne peut s'empêcher de penser au *Petit Prince* d'Antoine de Saint-Exupéry. "Il était une fois un Petit Prince qui habitait une planète à peine plus grande que lui et qui avait besoin d'un ami...". Cette phrase semble presque faite pour *Toutes les étoiles*. Les thèmes de l'espace, de l'enfance et de l'amitié sont aussi ici présents. Yawen Zheng crée ainsi un monde unique où le merveilleux nous rapproche du conte : un paysage étonnant, un cerf blanc volant, des étoiles dans une flaque d'eau...

Cette histoire ne vous en rappelle-t-elle pas une autre ? *Le Petit Prince*. En classe, retrouvez les éléments communs aux deux contes.

• UN MONDE D'OPPOSITIONS ET DE LIENS

La musique (instruments à cordes et piano) permet de faire le lien entre les deux univers. Le monde du jeune garçon et du cerf nous montre le merveilleux, nous ne pouvons pas vraiment le situer, un monde dans lequel les cerfs peuvent voler et où les étoiles peuvent être attrapées. Ce monde est l'opposé de celui auquel appartient la jeune fille : bruyant, gris et terne, où elle paraît être seule. Ce lieu ne nous est pas montré comme joyeux : seulement le cerf et son enveloppe sont brillants, lumineux et souriants au milieu de cette grisaille.

L'enfant est peut-être la seule à voir ce cerf lumineux arrivé. Cela vous fait-il penser à un autre film ?

Peter Pan, les seules personnes pouvant voir Peter Pan et la fée Clochette sont les enfants, ils croient encore à la magie.



CONTACT JEUNE PUBLIC ET SCOLAIRES

HÉLÈNE HOËL hhoel@fif-85.com
MANON KOKEN mkoken@fif-85.com
ALICE DILÉ scolaire@fif-85.com

02 51 36 50 22 www.fif-85.com

Conception du dossier pédagogique :
Hélène Hoël, Manon Koken, Alice Dilé