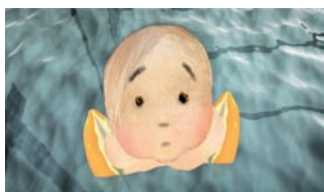


LA LEÇON DE NATATION

Film de Danny De Vent, Belgique-France, 9 minutes



L'histoire

Jonas prend sa première leçon de natation. Mais il est terrorisé lorsque le maître-nageur l'entraîne de force dans le long et sombre couloir qui le conduit vers un monde qu'il ne connaît pas : la piscine...

Se jeter à l'eau

Danny De Vent, le réalisateur, a choisi de raconter sa première expérience de la piscine pour parler des peurs de l'inconnu. Ce n'est que lorsque le petit Jonas, jeté accidentellement à l'eau, accepte de découvrir ce monde nouveau qu'il finit par l'aimer et s'amuser avec les autres nageurs.



MÉMOIRE FOSSILE

Film d'Anne-Laure Totaro et Arnaud Demyunck France-Belgique, 10 minutes

L'histoire

Un petit garçon vient rendre visite à son grand-père malade. En jouant avec le stéthoscope du médecin, il entend des sons inconnus. Ces bruits le transportent dans un voyage au cœur de l'histoire du charbon depuis sa création, il y a plus de trois cent millions d'années jusqu'à l'histoire plus récente de son grand-père, ancien mineur.

Des sons pour extraire le passé

Les réalisateurs de ce film ont choisi deux approches très originales :

- _ pour parler du charbon, quoi de plus naturel que de dessiner... avec du charbon !
- _ toute la bande son du film est composée de bruits qui ressemblent à ceux qui existaient dans les mines.

Le stéthoscope est l'instrument qu'utilise le médecin pour écouter le cœur et les poumons des malades. Dans le film, c'est grâce à lui que l'enfant voyage dans l'histoire du charbon et découvre la vie des mineurs. Il connaît maintenant l'histoire de son grand-père qu'il pourra transmettre à son tour.

Pour aller plus loin

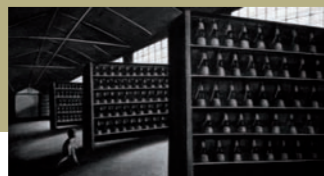
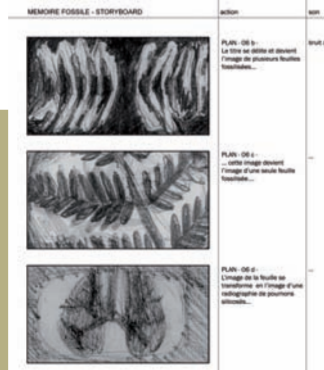
Observe cette suite d'images. Regarde comme la feuille et la cage thoracique se ressemblent : quel lien existe-t-il entre ces deux images ?

- Le charbon s'est formé à partir de la décomposition de matières organiques, comme cette feuille. Le charbon est la cause d'une maladie très grave chez les mineurs : la silicose.

Dans l'univers de la mine, sais-tu à quoi servent...

- La salle des pendus
- La lampisterie
- Les berlines
- Les couloirs oscillants ?

Tu peux trouver des réponses au Centre Historique Minier de Lewarde www.chm-lewarder.com



LE PONT

Film de Vincent Bierrewaerts, France-Belgique, 13 minutes

L'histoire

Au sommet d'une montagne apparemment coupée du reste du monde, un petit garçon passe ses journées à aider son père à s'occuper des animaux et des champs. La vie coule paisiblement jusqu'au jour où le petit garçon aperçoit, en bas de la montagne, une ville. Plus les années passent, plus celle-ci attire le jeune garçon.



Devenir adulte

Le père a construit un univers isolé pour protéger son enfant des agressions extérieures. Mais cet univers ne suffit plus au jeune garçon qui, en grandissant, a soif de découverte et veut aller vers le monde réel dont il a été privé. Pour conquérir sa liberté, le garçon va devoir affronter son père. C'est le symbole du passage de l'enfance vécue sous la protection des parents à la vie adulte. Chacun de nous doit prendre son indépendance tout en gardant ce que nos parents nous ont appris.



Selon toi

- **L'enfant jette le wagonnet que lui offre son père alors qu'il a été très heureux de ce cadeau pendant de nombreuses années. Que s'est-il passé ?**
 - Il a grandi et il rêve de découvrir le monde qui l'entoure. Il aimerait que son père s'en rende compte et ne l'empêche pas de continuer à grandir.
- **Reconnais-tu la mélodie que l'enfant siffle à la fin du film ?**
 - C'est l'air que siffait son père au début de l'histoire. Cette mélodie fait partie des nombreuses choses que l'enfant a apprises auprès de son père et qui lui serviront pour sa vie d'adulte.
- **Qu'est-ce qui peut faire penser à un jeu vidéo dans ce film ?**
 - L'espace est décomposé en niveaux : le monde du haut (celui du père) et celui du bas (la ville).
 - Le garçon doit trouver la solution pour passer dans l'autre monde (construire un pont, trouver un passage secret...).
 - Lorsqu'il change de monde, le garçon ne peut plus revenir dans le précédent (par exemple : le passage est bloqué par les pierres).
- **Pourquoi peut-on dire que le monde créé par le père au sommet de la montagne n'est pas réaliste ?**
 - L'enfant ne va pas à l'école.
 - Il est isolé du monde.
 - Il n'a pas d'amis.
 - Sa mère n'est jamais évoquée.

SOUS UN COIN DE CIEL BLEU

Film de Cecilia Marreiros Marum et Arnaud Demyunck France-Belgique, 15 minutes

L'histoire

Dans le royaume bleu, tout est bleu et tout le monde chante... mais la princesse a le blues... Elle s'ennuie dans son grand château. Sa servante, elle, ne s'ennuie pas : elle a huit enfants et elle attend encore un bébé ! Alors la princesse propose de lui venir en aide...

Un conte « en chanté »

« Sous un coin de ciel » bleu est à la fois une comédie musicale, un récit basé sur une histoire vraie et un conte.

UN CONTE : on retrouve tous les ingrédients du conte, un château, un roi, un prince et une princesse qu'il faut délivrer d'un grand mal.

UNE COMÉDIE MUSICALE : tous les dialogues sont chantés et accompagnés d'une musique aux accents latino-américains. Le fait que tous les personnages chantent renforce l'aspect merveilleux du film.

UNE HISTOIRE INSPIRÉE DE LA RÉALITÉ : le film est né d'un rêve d'Arnaud Demyunck qui allait adopter une petite fille, et évoque cette démarche délicate.



Selon toi

- **Que représentent les couleurs bleu et rouge ?**
 - LE BLEU est une couleur froide. C'est le symbole du calme, de la paix, de l'esprit, de la rêverie. C'est aussi la couleur des rois chrétiens.
- **Comment la musique illustre-t-elle les sentiments de la princesse ?**
 - La musique est mélancolique lorsqu'elle a le blues (tango, boléro, valse lente), joyeuse lorsqu'elle est heureuse (bossa-nova, samba, ballade, valse). Même si les sentiments sont tristes, la musique est toujours entraînante, elle donne envie de danser.
- **LE ROUGE est une couleur chaude. Elle représente l'amour, la passion, le sang, la chaleur, les sentiments, la vie, la fête, le spectacle... C'est aussi la couleur de la colère et de la guerre.**

Les techniques du cinéma d'animation



LE CINÉMA D'ANIMATION ce sont des dessins, photos, peintures, images 3D, marionnettes ou encore personnages en pâte à modeler que l'on anime image par image. Un film, ce sont 24 images qui défilent chaque seconde et donnent l'impression du mouvement. En général, les films d'animation utilisent 6 à 12 images qui sont doublées ou quadruplées pour arriver à 24 images par seconde.



Le film « **MÉMOIRE FOSSILE** » a été réalisé grâce à la technique du dessin « image par image », mais avec une gomme, et pas un crayon ! Au lieu de remplir la feuille en ajoutant du noir, les dessinateurs ont noirci la feuille à la mine de charbon, puis effacé progressivement à la gomme pour former leurs dessins. Cette technique prend beaucoup de temps.



« **LE PONT** » et « **HISTOIRE À LA GOMME** » sont des films « en volume » : les marionnettes sont construites et animées à la main. L'animateur prend une photo d'un personnage, puis le déplace un peu et reprend une autre photo. Les images sont mises bout à bout grâce à un ordinateur. L'ordinateur sert aussi à ajouter des effets spéciaux comme les feux d'artifices ou les explosions. Pour fabriquer un personnage, on fait d'abord un « squelette » en métal articulé, que l'on recouvre de latex pour donner une forme humaine.



« **LA LEÇON DE NATATION** » réunit plusieurs techniques d'animation : l'animation en trois dimensions (3D) pour les décors, du papier découpé pour le personnage de Jonas. L'animateur crée une « marionnette numérique » de chaque personnage. Il dessine à la main ou à l'ordinateur chaque élément : la jambe droite, la jambe gauche, les pieds, les bras, etc. Puis, grâce à l'ordinateur, il assemble ces éléments pour ensuite les animer.



POUR FABRIQUER UN FILM D'ANIMATION EN MARIONNETTES, comme « **LE PONT** », devine :

- Le temps qu'il faut : ...
- Le nombre de personnes qui ont travaillé sur le tournage : ...

à 8 mois environ, sans compter l'écriture du film et la recherche de financements : ...



La même technique a été utilisée pour « **SOUS UN COIN DE CIEL BLEU** ». La réalisatrice a créé des marionnettes numériques en deux dimensions. Pour les colorier, elle a scanné de vrais objets : les fleurs de l'habit de la princesse sont des marguerites. Elle a répété l'opération pour tous les autres éléments du film (avec des oignons, des carottes, des cailloux, des sucettes...). Elle a donc constitué une bibliothèque de « textures » qu'elle utilise pour colorier les décors, les objets et les personnages.

HISTOIRE À LA GOMME

Film d'Éric Blésin, Belgique-France, 14 minutes

L'histoire

Gaspard est un petit écolier timide et maladroit. Il rêve de se rapprocher de Léontine, sa camarade de classe dont il est amoureux. Un jour après l'école, Léontine se fait enlever sous ses yeux. Il décide de la sauver...



Un peu d'imagination

Gaspard est un vrai rêveur. L'enlèvement de Léontine, ses super-pouvoirs, tout cela vient de son imagination. Et c'est grâce à cette imagination débordante qu'il va prendre de l'assurance et finira par parler à Léontine.



Selon toi

- **Gaspard a beaucoup d'imagination. Que signifie la scène où il dessine à la craie sur les murs de la cabane ?**
 - Il s'invente des histoires, dans lesquelles il se met en scène pour vivre de fabuleuses aventures.
- **Gaspard a un concurrent à l'école. Qui est-ce ?**
 - Steve, le garçon avec un ballon de foot. Leurs caractères sont opposés. Au début du film, Steve est sûr de lui, au final il doute de lui.
- **Retrouve les moments qui te font penser à un film de super-héros, un film de gangsters, une histoire d'amour...**

Retrouve ce qui est arrivé aux personnages...



... en reliant qui a appris quoi et comment !

- EN AIDANT LES AUTRES
- EN DEVENANT COURAGEUX
- EN TOMBANT DANS L'EAU ET EN AFFRONTANT SES PEURS
- EN ÉCOUTANT LES BRUITS DE LA MINE
- EN DISANT « NON » À SON PÈRE
- DÉCOUVRE L'HISTOIRE DE SON GRAND-PÈRE
- DÉCOUVRE LE MONDE EXTÉRIEUR
- CHASSE SON CHAGRIN
- NAGE DANS LE GRAND BASSIN
- DÉPASSE SA TIMIDITÉ

LA LEÇON DE NATATION DE DANNY DE VENT

© LUMIÈRE, LA BOÎTE,... PRODUCTIONS, LES FILMS DU NORD, DIGIT ANIMA, CRRAY

LE PONT DE VINCENT BIERREWAERTS

© LA BOÎTE,... PRODUCTIONS, LES FILMS DU NORD, DIGIT ANIMA, VIVEMENT LUNDI !, CRRAY

Tous à l'eau !

7 ANS
et +

UN PROGRAMME DE FILMS D'ANIMATION

MÉMOIRE FOSSILE D'ANNE-LAURE TOTARO ET ARNAUD DEMUYNCK

© LES FILMS DU NORD, LA BOÎTE,... PRODUCTIONS, DIGIT ANIMA, CRRAY

HISTOIRE À LA GOMME D'ÉRIC BLÉSIN

© ZOROBABEL, LES FILMS DU NORD, DIGIT ANIMA, SUIVEZ MON REGARD, CRRAY, HAINAUT CINÉMA

SOUS UN COIN DE CIEL BLEU DE CECILIA MARREIROS MARUM ET ARNAUD DEMUYNCK

© LA BOÎTE,... PRODUCTIONS, LES FILMS DU NORD, DIGIT ANIMA, FARGO, CRRAY

Tous à l'eau !

7 ANS
et +

UN PROGRAMME DE FILMS D'ANIMATION



Les Films du Nord

Depuis 1997, Les Films du Nord, société de production spécialisée dans le cinéma d'animation, ont produit (ou coproduit avec d'autres partenaires français ou belges) une trentaine de films « courts » d'auteur à destination des adultes comme des enfants. Ces courts métrages aux techniques très variées trouvent leur public à travers un vaste réseau de diffusion : festivals de cinéma, salles art et essai, DVD, chaînes de télévision et internet via toondra.com (site entièrement dédié à la vente en ligne de courts métrages d'animation).

Les Films du Nord
François Ladsous
27 avenue Jean Lebas
59100 Roubaix
Tél. 03 20 11 11 30
www.euroanima.net
www.lesfilmsdunord.com

CinéLigue Nord-Pas-de-Calais

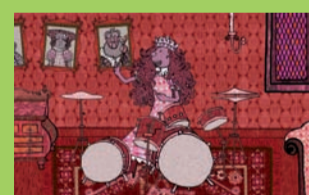
CinéLigue Nord-Pas-de-Calais est un réseau de cinéma itinérant classé art et essai et labellisé jeune public. Il vise à promouvoir le cinéma et l'audiovisuel dans les territoires insuffisamment desservis de la région, à proposer à tous un meilleur accès au cinéma et à développer une politique d'éducation aux images dans toute la région. CinéLigue coordonne le dispositif « Apprentis et Lycéens au cinéma » et porte la mission nationale cinéma de la Ligue de l'Enseignement.

CinéLigue Nord-Pas-de-Calais
Camille Brochart
104 rue de Cambrai
59000 Lille
Tél. 03 20 58 14 13
www.cineligue-npdc.org

De la suite dans les images

est la tête de réseau des cinémas de proximité du Nord-Pas-de-Calais. Composé d'une vingtaine de salles réparties sur l'ensemble du territoire, ce réseau joue un rôle actif dans les domaines de la diffusion cinématographique, de la médiation culturelle et de l'éducation aux images, garantissant en région l'existence d'une alternative au cinéma de consommation.

De la suite dans les images
Samuel Quiquempois
20 rue Georges Danton
59000 Lille
Tél. 03 20 93 04 84
www.delasuitedanslesimages.org



design original 03 20 11 11 34