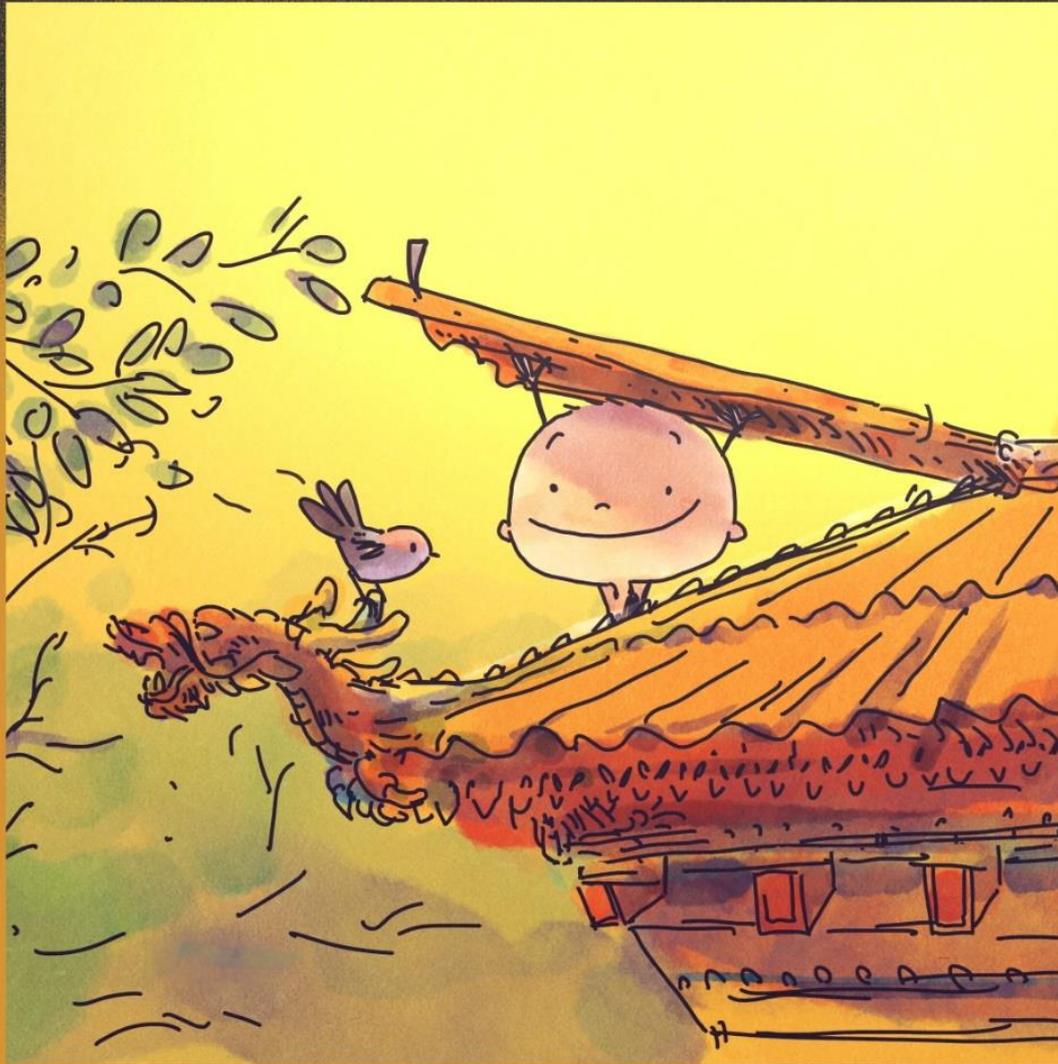


CAHIER PÉDAGOGIQUE



CHENAPLANS 6+

6 PREMIERS COURTS MÉTRAGES EUROPÉENS JEUNESSE
SOMIS AU VOTE EXCLUSIF DES ENFANTS

Premiers
Plans
ANGERS



Ce cahier pédagogique des Chenaplans 6+ est réalisé par le Festival Premiers Plans pour accompagner les enseignants et médiateurs dans leur exploitation de la séance avec des enfants à partir de 6 ans (CE1 – CM2). Un autre cahier est également proposé pour le programme des Chenaplans 3+.

SOMMAIRE

PREMIERS PLANS, LE FESTIVAL DES PREMIERS FILMS EUROPÉENS.....	3
LES CHENAPLANS	3
Le Tunnel de la nuit	4
Plevel.....	7
Moineaux	11
Gilbert	16
Jour de vent	22
Hello, Summer	26
PROGRAMME SOUMIS AU VOTE DES ENFANTS	30
BULLETIN DE VOTE	31





PREMIERS PLANS, LE FESTIVAL DES PREMIERS FILMS EUROPÉENS

Révéler les nouveaux réalisateurs européens, tel est l'enjeu premier du festival qui propose chaque année une sélection officielle d'une centaine de premières œuvres. Depuis sa création en 1989, le projet artistique du Festival se développe en lien avec une politique volontaire d'initiation à l'image. Celle-ci s'attache à accompagner les publics, en particulier les jeunes, dans leur découverte du cinéma européen.

LES CHENAPLANS

Depuis 2020, le festival propose au jeune public, un programme entièrement conçu pour les enfants : Chenaplans. Cette année, les programmes Chenaplans 3+ et 6+ sont diffusés à destination des familles en janvier, sur la semaine du festival, puis en mars à destination des scolaires.

Les Chenaplans sont les courts métrages jeunesse de la compétition officielle. Les films sont sélectionnés par les équipes de programmation et d'action culturelle du Festival.

Les courts métrages qui composent les deux programmes Chenaplans ont été réalisés par de jeunes cinéastes européens et sélectionnés pour les jeunes spectateurs. Inventifs, poétiques, émouvants ou drôles, les films sont autant d'univers artistiques à explorer, de personnages à rencontrer et d'histoires à partager. Le débat et le vote pour premier un court métrage sont au cœur de la démarche proposée aux élèves, puisqu'un film de chaque programme recevra le prix des enfants. Les résultats du vote seront communiqués le 14 mars 2025 sur le site du festival.

En partenariat avec Benshi qui dote les deux prix remis aux lauréats.

benshi



Le Tunnel de la nuit

Annechien Strouven

9 min | Belgique/France | 2024

RÉSUMÉ

Après avoir creusé un tunnel sur la plage, deux enfants originaires de différents endroits du monde se rencontrent. Ensemble, ils creusent leur chemin jusqu'au pôle Nord, où ils découvrent un moyen magique de rentrer chez eux.

LA RÉALISATRICE



Annechien Strouven, née en 1993, est une artiste belge, designer, animatrice et réalisatrice de films. Elle a étudié les arts audiovisuels et le cinéma d'animation à la KASK Gent et MAD-Faculty Genk. Dans son travail, elle crée ses propres atmosphères oniriques et des mondes fictifs fascinants. Ses illustrations et animations sont principalement basées sur ses propres expériences de vie, mais avec une touche d'absurdité. En tant qu'animatrice, elle a travaillé sur les longs métrages d'animation internationaux *La Sirene* et *Parfum d'Irak*, ainsi que sur de nombreux courts métrages tels que *Spin & Ella*, *Mozaiek* et *Carousel*.

GÉNÉRIQUE

Scénario : Bert Lesaffer

Animation : Jasmine Elsen, Febe Van Avermaet, Jeroen Ceulebrouck

Animation FX : Nina Willems, Tom Lemmens

Musique composée et interprétée : Yan Volsy

Voix : Eppo Van Elslande, Siel Van Elslance, Zoé Vanluffelen, Maarten Vanluffelen

ANALYSE

Le film se distingue par une esthétique visuelle reposant sur un style de dessin épuré, caractérisé par une absence volontaire de détails superflus. Ce minimalisme graphique entre en contraste marqué avec la palette chromatique utilisée, dominée par des teintes chaudes et vibrantes (pour la plage au début).

Cette approche stylistique confère une lisibilité immédiate à la narration visuelle. La simplicité du trait, conjuguée à l'utilisation de contrastes chromatiques saisissants entre les différents lieux explorés, permet d'établir des distinctions spatiales et émotionnelles claires, renforçant ainsi l'immersion du spectateur dans l'univers du film. Cela permet également par des procédés simples

d'emporter le spectateur à l'instar des protagonistes dans la dimension onirique et magique du court métrage.

THÉMATIQUES

1. Découverte de trois continents géographiquement éloignés au travers des 3 espaces du film (représentation d'un pays européen, d'un pays africain et du pôle nord)
2. Découverte des différentes phases jours/nuits différentes selon les endroits du globe, observation des moments où le soleil se couche et la lune se lève et inversement.
3. Rencontre par le jeu et le partage d'un imaginaire

AVANT LA PROJECTION

- **À partir du titre** : émettre des hypothèses sur l'histoire. Qu'est-ce qu'un tunnel ? Sens propre / sens figuré. Donner sa définition (de jeu, passage souterrain, trou, galerie...). Quelles sont les propriétés du tunnel : à quoi sert-il ? Pourquoi parle-t-on ici d'un tunnel de la nuit ?
- **À partir des photogrammes** : s'exprimer sur les lieux différents, leurs paysages, leurs personnages, formuler des hypothèses de récit.

APRÈS LA PROJECTION

- Verbaliser, donner ses réactions, comparer le récit avec les hypothèses de départ.
 - o Traverser la terre avec des tunnels mystérieux, est-ce que cela pourrait être réel ?
 - o Observer la composition de la spirale magique, ces paillettes de couleurs qui émanent du tunnel.
 - o Décrire les derniers plans : chacun est rentré chez soi, le garçon se réveille, lance la balle dans le trou mais celle-ci revient... Aurait-il vraiment rêvé ?
- À partir du constat de la part d'imaginaire de ce film, échanger sur sa portée symbolique : rapprocher les humains vivant loin les uns des autres et partager des moments joyeux ensemble.
- Établir des similitudes entre les scènes : les trois personnages ont chacun un animal pour ami (chien, girafe, morse). Décrire la connivence qui s'ensuit dans leurs jeux.
- Décrire et comparer les lieux dans leur gamme chromatique : trois couleurs noir/blanc/ocre sur la plage, puis bleu/orangé/ocre jaune dans le pays africain et blanc/bleuté au pôle Nord. La spirale quant à elle est multicolore.
- Réécouter la bande sonore et le changement de musique à l'apparition de la spirale (à 1:54 puis à 3:50). La musique devient beaucoup plus gaie, elle marque une rupture, un changement d'univers.

POUR ALLER PLUS LOIN – ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- Travailler sur les phases successives du jour et de la nuit, la rotation de la terre autour du soleil et son illustration dans le film.

POUR ALLER PLUS LOIN – RESSOURCES

Le site de “la main à la pâte ” en sciences





Plevel

Pola Kazak

14 min | République Tchèque | 2024

RÉSUMÉ

Une jardinière s'occupe d'un petit jardin dans un champ envahi par les mauvaises herbes. Ce qui commence comme une rencontre innocente se transforme en une lutte pour la survie et la quête de la préservation du monde existant à tout prix.

LA RÉALISATRICE



Pola Kazak est née en 1986 à Koursk en Russie. Depuis 2004, elle a étudié la production audiovisuelle à l'Université des Arts et de la Culture de Moscou, où elle s'est spécialisée dans la production de documentaires et la photographie. En 2010, elle s'est installée en République tchèque et a commencé ses études à l'Académie de cinéma Miroslav Ondříček à Písek. Pendant ses études, elle s'est concentrée sur l'animation en dessin animé, en 2D et en multiplan. Elle a défendu son diplôme de licence avec le court-métrage *Toro!*, basé sur les dessins au trait de Pablo Picasso illustrant les corridas. En tant qu'animatrice, elle a participé à plusieurs films où elle a appliqué son expérience avec le multiplan, notamment *La Traversée* (réal. Florence Mialhe, peinture à l'huile, 2018) ou *Kafka. In Love* (réal. Zane Oborenko, animation sur sable, 2024).

GÉNÉRIQUE

Scénario et Caméra : Polina Kazak

Montage : Jakub Lojda, Alisa Sheli

Son : Mirek Šmilauer

Musique : Sergey Cheremisinov

Animation : Polina Kazak

TECHNIQUE D'ANIMATION – PEINTURE SUR VERRE

Pour découvrir le procédé de la peinture sur verre – visionner le making of d'une grande réalisatrice d'animation qui travaille la peinture sur verre : Florence Mialhe - <https://www.dailymotion.com/video/xbd5iy>

NOTE D'INTENTION DE L'AUTRICE – AU FESTIVAL DE CANNES

« Loin, très loin, des champs sans fin envahis par les mauvaises herbes s'étendent à l'infini. Un beau jardin est caché au milieu d'eux, et il est soigné par le jardinier. Son endurance est mise à l'épreuve lorsqu'une violente tempête éclate et que son jardin est inondé de graines de mauvaises herbes. Cette rencontre innocente se transforme lentement en une lutte de vie et de mort. La Jardinière fait de son mieux pour vaincre cette force élémentaire, mais sa peur et son désir de résister aux intrus à tout prix mettent son monde entier en danger.

L'idée du film est née en 2015, lorsque la crise des réfugiés était à son apogée. Je me suis senti obligé de commenter le sujet. Mais en travaillant sur le film, je suis arrivé à la conclusion que ce dont je veux parler est une idée beaucoup plus basique et simple. Toute la peur des réfugiés est essentiellement une peur du changement, une peur de l'inconnu, une peur de perdre ce que nous savons et comprenons.

Par conséquent, j'ai conçu le film comme un mythe animé sur le chaos essayant d'entrer dans le monde ordonné et logique de l'homme et sur le fait que le principal danger est précisément cette peur et les actions trop impulsives à la suite de celle-ci. L'arrivée d'une nouvelle expérience ne signifie pas toujours un désastre. Il n'est pas nécessaire de toujours le défendre à tout prix. Le mélange sans fin de nouveaux étrangers et d'anciens familiers est finalement la seule chose qui peut nous enrichir et nous renforcer.

Il y a trois forces principales dans le film. Deux d'entre eux sont opposés - un champ chaotique de chardons et un jardin ordonné. Un aspect clé de leurs différences est la conception des couleurs et le caractère de l'animation - le champ est constamment plein de mouvement, tandis que le jardin, d'autre part, reste presque immobile.

Le troisième et principal personnage - la jardinière - lie les deux opposés ensemble. Elle apporte au mêlé son approche active d'un caractère pensant et décisif, tandis que les chardons et les fleurs ne se comportent que conformément à leur nature.

La jardinière essaie de défier la nature et de créer son monde clôturé artificiel. Elle est déterminée à le protéger et à le préserver, mais les lois de la vie sont plus fortes qu'elle. Elle se développe ainsi de ne pas accepter les chardons par la haine, l'horreur et la folie pour atteindre l'humilité face à la vie et à la réconciliation.

L'accueil que l'"étranger" inconnu reçoit de la jardinière permet à cet être irritable de s'épanouir et de révéler sa beauté potentielle. Et ainsi commencer une belle évolution. »

THÉMATIQUES

1. La relation à la nature, les cultures, la notion de « bonnes ou les mauvaises herbes »
2. Symboliquement : le racisme, la peur de la différence.

AVANT LA PROJECTION

Les couleurs, les traits de pinceau et la représentation des fleurs peuvent déconcerter les plus jeunes et rendre le début de ce film un petit peu effrayant. Il est donc important de prendre le temps de les préparer pour qu'ils aient des repères et qu'ils s'habituent à l'expression plastique de ce court métrage.

- À partir des photogrammes : Décrire les coups de pinceaux expressifs, reflet d'un combat, d'une lutte. Les comparer à d'autres peintres dont on observe les coups de pinceaux dans leurs œuvres, en écho au tumulte de leurs sentiments (Van Gogh, Edvard Munch,...).
- À partir du titre du film : Evoquer le titre « Plevel » en tchèque ou « Weeds » en anglais = "mauvaises herbes", sa signification au sens propre comme au sens figuré.
- À partir des autres photogrammes : Émettre des hypothèses et les notifier. Peut être évoquer les éléments qui peuvent effrayer, échanger sur les éléments qui rassurent. Echanger sur le visage de la jardinière Présenter la technique de la peinture sur verre
- Présenter un extrait du film : pour les plus jeunes, il est possible de projeter un extrait du film (3:18 à 5:33). Cela peut permettre de se familiariser avec les « personnages » Chardons, parler de l'aspect dramatique du film renforcé par la musique. Poser des hypothèses de narration.
- Présenter un extrait du film : pour les plus jeunes, ce peut être proposé avant la séance -pour les plus grands, ce peut être approfondi après. Présenter la pollinisation des plantes, ici le vent, puis la pluie (2:16 à 3:11), ainsi que la germination (5:07 à 5:32).

APRÈS LA PROJECTION

- Echanger avec les enfants sur leurs émotions. Essayer de comprendre les passages qui ont pu leur faire peur, les passages qui les ont interrogés, qui les ont rassurés. Quelles émotions ils ont traversées et dans quel état d'esprit ils étaient à la fin du film.
- Comparer les deux mondes séparés du début du film, leur atmosphère respective : l'aspect statique des fleurs du jardin face au mouvement des chardons ; les couleurs chatoyantes du jardin et le noir des chardons.
- S'exprimer sur le fait que les plantes ont des yeux : quelle impression cela produit-il ? Quelles expressions ont-elles selon les moments du film ?
- Repasser et commenter l'extrait de la lutte de la jardinière contre les mauvaises herbes (de 6:51 à 8:30): décrire l'atmosphère guerrière, le rôle de la musique, l'état d'esprit de la jardinière.
- Décrire l'évolution de la jardinière qui se bat au début pour garder son jardin bien propre mais qui finit par comprendre que la vie est plus forte et que les fleurs et les chardons, en se mêlant, vont faire naître une nouvelle plante, bien singulière et très belle. S'exprimer sur le double sens de cette histoire : la nature domestiquée et la nature sauvage. L'acceptation de la différence pour construire ensemble quelque chose de nouveau. Revoir la très belle scène de fin (9:42 à 12:51).

POUR ALLER PLUS LOIN – ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- Sciences et vie de la terre :

Citer des « mauvaises herbes » (ortie, chardon, chiendent, ...) et évoquer les propriétés de ces plantes pour changer le regard que les enfants peuvent avoir sur elles, souvent négatif parce qu'elles piquent ou peuvent leur faire du mal.





Moineaux

Rémi Durin

11 min | Belgique/France | 2024

RÉSUMÉ

Dans un temple bouddhiste, quelques moineillons commencent leur méditation à l'arrivée du maître. L'un des enfants se laisse distraire par un moineau et le suit jusqu'en dehors du monastère. Commence alors une balade buissonnière qui devient celle de toute une vie. Devenu un vieux moine, il remonte au temple où l'attendent des moineillons. L'un d'eux se laisse distraire par un moineau...

LE RÉALISATEUR



Né en 1982, Rémi Durin est un réalisateur français diplômé de l'Atelier de cinéma d'animation de l'ENSAV La Cambre. Depuis 2009, il enseigne à l'école supérieure d'infographie Albert Jacquard de Namur. Après ses films d'étudiant *Là-haut*, *Mademoiselle Chloé* et *Séquence 01 Plan 02*, il réalise en 2006 *De si près*, émouvante évocation de la guerre de 14-18, puis pour le jeune public, *La Licorne* en 2016 et *Grand Loup & Petit Loup* en 2018. Avec Arnaud Demuynck, il coréalise la comédie musicale *Le Parfum de la carotte* (2014) et le long métrage *Yuku et la fleur de l'Himalaya* (2017), sorti en salles en 2022.

GÉNÉRIQUE

Musique composée et interprétée : Yan Volsy

Scénario : Rémi Durin et Arnaud Demuynck

Storyboard et animatique : Rémi Durin et Morgane Simon

Animation : Naomi Lambert, Rémi Durin, Victor Livet

Voix : Arnaud Demuynck, Elias Vervecken, Lucien Volsy-Roussel, Marcia Vanneste

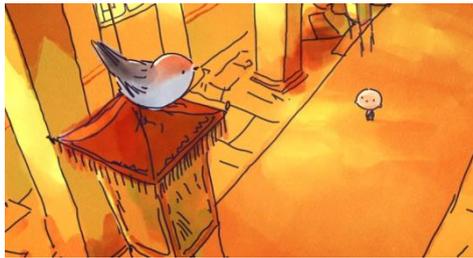
TECHNIQUE D'ANIMATION – ANIMATION 2D

Pour faire son film, le réalisateur utilise la technique de l'animation 2D. Il dessine sur une tablette graphique à l'aide d'un stylet. Cette technique permet une variation de couleur et une netteté du dessin qui est moins réalisable avec la technique du dessin traditionnel. Le dessin s'inspire de l'aquarelle, qui nous rappelle la fragilité du dessin à la main et ses imperfections. Cela rappelle également un côté plus artisanal.

ANALYSE

Dans ce film, il est intéressant de s'attarder sur le travail du hors champ (tant visuel que sonore). Dans la première scène, les moineillons jouent à un jeu vidéo (anachronisme – ou pas, -à souligner). Mais ils entendent des bruits de pas, un raclement de gorge, ils rangent alors rapidement leurs jeux et se mettent à méditer ; lorsqu'arrive un vieux moine.

De même, quelques secondes plus tard, le pépiement d'un oiseau (que le spectateur ne voit pas – donc hors champ), attire l'attention d'un petit moine (et celle du spectateur par la même occasion). C'est seulement quand l'enfant décide de suivre ce pépiement que le spectateur découvre visuellement l'oiseau.



Ayant suscité son intérêt, il va s'ensuivre une poursuite de l'oiseau, amenant le protagoniste à quitter le monastère, s'élevant progressivement tel l'oiseau suivi. L'oiseau semble cependant toujours hors d'atteinte, surplombant et ayant toujours de l'avance sur son poursuivant. Son pépiement menant indiquant toujours à l'enfant son chemin.



Le moineillon, se laissant porter par l'élan de liberté que lui insuffle son compagnon à plume s'élance dans les arbres, quittant le monastère.

Va suivre une suite "d'épreuves" pour le jeune moine, lui faisant traverser moult paysages et le faisant vieillir.



Véritable ode à l'empirisme, à la pratique concrète pour découvrir le monde, le film montre une quête sans fin, tout au long de la vie. L'oiseau, lui, semble immuable. Ces cris sont toujours aussi mélodieux. Il continue de surplomber notre moine vieillissant.



Après avoir traversé les saisons, notre moine arrive au bout d'un cycle, se retrouvant au printemps face aux marches du monastère et reprenant la place du vieil homme du début de l'histoire. Un moineau entre de nouveau dans la salle, et un nouveau moinillon va suivre ses traces.

BANDE MUSICALE

La musique est composée pour clarinette, flûte, Piccolo.

Au début du film, la flûte répond au pépiement de l'oiseau. Il est possible d'évoquer l'œuvre de Pierre et le Loup de Sergei Prokofiev, qui repose sur ce principe.

THÉMATIQUES

1. Découverte de la culture bouddhiste, l'école de la méditation et ses traditions,
2. Opposition de l'évolution de l'homme animée par la curiosité à la concentration immobile.
3. La connaissance par l'expérience. Le cycle de la vie.
4. Découverte de la liberté.

AVANT LA PROJECTION

- À partir des photogrammes et du titre : Émettre des hypothèses pour, par la suite, les vérifier où les invalider. Situer le lieu géographique, nommer le ou les personnages, souligner la tonalité chromatique des photogrammes, camaïeu de jaune-orangé, présent tout au long du film.

APRÈS LA PROJECTION

- Expliciter ce qu'est la vie dans un temple bouddhiste, les valeurs et le mode de vie qui y sont associés (tenues, posture de concentration, paysages, éloignement de la ville). Exprimer son ressenti sur ce que vivent ces petits moines et sur la tentation de voyage du petit moinillon, en suivant l'oiseau. Établir des comparaisons et des différenciations entre l'école des moines et celles des enfants-spectateurs du film.
- Commenter le choix du moinillon de suivre l'oiseau. Pourquoi part-il ? Que recherche-t-il à votre avis ? Expliciter le fait que les moinillons ont des difficultés à se concentrer, à quoi le voit-on à l'image ?
- Décrire la nature, le jeu entre l'oiseau et l'enfant, la liberté du moineau qui va où il veut contrairement au petit moine. Souligner que la vie du moine est moins joyeuse à partir du moment où le petit moineau le quitte – à l'approche de l'hiver.
- Comment nous fait-on comprendre que le temps passe dans l'histoire ? Le parcours, le cycle d'une vie jusqu'à la vieillesse (clin d'œil avec le moineau qui s'en va avec sa compagne et naissance des oisillons) et l'essoufflement du Moine vers la fin de l'histoire. Les saisons marquent aussi le temps (le printemps avec le début de la vie et l'hiver sur la fin). S'appuyer sur les photogrammes pour comprendre que le moinillon part toute sa vie et revient quand il est vieux (introduction de la canne) ;
- Ambiance chaude grâce aux couleurs jaunes et orangées. S'interroger sur la couleur orange chez les Moines Bouddhistes (forte valeur positive, optimiste qui inspire la bonne humeur, le dynamisme, la chaleur)
- Revoir la dernière image du film (10 :50) : imaginer la suite de l'histoire.

POUR ALLER PLUS LOIN – ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- Peinture : s'approprier les techniques chinoises (pinceau, crayon, lavis avec encre et eau...)





Gilbert

Arturo Lacal, Alex Salu, Jordi Jiménez

13 min | Espagne | 2024

RÉSUMÉ

Gilbert et Sullivan vivent sur un petit archipel au milieu de l'eau. Sullivan est trompettiste et Gilbert est livreur. Mais un jour, Gilbert décide de garder un colis qui était destiné à son voisin.

LES RÉALISATEURS



Arturo Lacal, Alex Salu et Jordi Jiménez sont trois réalisateurs espagnols. Ils ont réalisé ensemble *Gilbert*, leur premier film conjoint. Les trois se sont rencontrés lors d'un cours d'animation stop-motion et ont sorti le court métrage *Haiku* qui inspirera par la suite « Gilbert ». Ils ont une expérience et une formation en arts visuels (en plus du stop-motion) dans la peinture, l'illustration, le dessin, la scénographie, la post-production, le montage et le graphisme. Arturo est responsable de l'animation, Alex de l'art et Jordi du design des personnages. *Gilbert* est le résultat de l'amour des trois pour le stop-motion et le respect pour l'authentique, le palpable et l'original.

GÉNÉRIQUE

Animation : Arturo Lacal

Art : Alex Salu

Photographie : Sergio Santana

Composition musicale : Zinkman & Jordi Jiménez

Montage et post production : Alex Salu

TECHNIQUE D'ANIMATION – STOP MOTION PAPIER DÉCOUPÉ

Ce film est réalisé en stop motion. Cette technique consiste à animer des objets en volume, ici avec du papier découpé. Le principe est le suivant : les feuilles sont placées dans une certaine position, une caméra enregistre cette position, puis dès lors qu'on les bouge de quelques millimètres, une autre photo est prise pour enregistrer cette variation. Une fois toutes les images mises bout à bout de façon accélérée (entre 12 et 24 images par seconde), le spectateur perçoit le mouvement et non plus juste des images successives.

ANALYSE

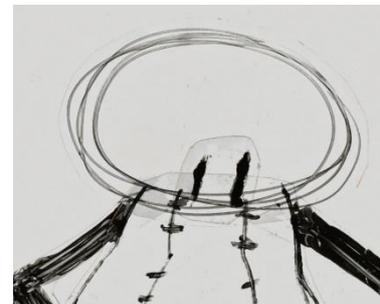
Le film commence par une présentation brève du monde dans lequel nos personnages évoluent. Un monde composé de petites maisons sur l'eau, espacées les unes des autres et qui communiquent avec le monde extérieur via la livraison de colis aériens.



Une vie quasiment insulaire, des maisons assez rustiques, le graphisme des personnages et la bande-son composée du mouvement de la mer et de cette petite mélodie lancinante à la trompette, créent une atmosphère assez mélancolique, mettant en évidence une certaine solitude et distance entre les personnages.

Par un procédé graphique, le réalisateur met en exergue la différence entre ce que les personnages montrent d'eux-mêmes et ce qu'ils pensent, ressentent, émotionnellement. La différence entre ce qu'ils vivent et leurs envies.

Cette distance se symbolise par l'effet visuel suivant :



Le corps disparaît, s'éloigne, ne laissant visible que les contours griffonnés de Gilbert.

Cet élément graphique revient à plusieurs moments au début du film, notamment quand Gilbert hésite, tenté par l'envie de prendre possession du colis de Sullivan. L'envie ne cesse de ressurgir, jusqu'à ce que Gilbert vole le Colis. Le doute, puis la honte, provoque cette dissociation entre son corps et son esprit.

Le spectateur sait qu'il entre dans les émotions et pensées de Gilbert grâce à cet effet visuel, mais aussi grâce au petit bruit de scratch qui l'accompagne et le fait que la bande son est à ces moments, plus étouffée.

Par la suite, certains indices laissent présager que ce vol entrainera des conséquences dramatiques dans la relation entre les deux personnages (éléments de décors et météo plus sombres, bruit de tonnerre)

AVANT



APRÈS



Une fois le colis volé et la trompette en main, le doute est encore présent. Mais l'envie de jouer, et de se laisser porter par la musique prend le dessus.



L'état d'esprit de Sullivan, n'ayant plus sa trompette (cassée) et ne recevant toujours pas la nouvelle transparaît par la pluie accompagnant chacune de ces apparitions.



Néanmoins, plus son amitié avec Gilbert se développe, moins il y a de pluie. Jusqu'à complètement disparaître.



Gilbert rend alors la trompette à Sullivan. Ce dernier ne lui pardonne pas et repart chez lui furieux. A partir de ce moment, le spectateur comprend que les deux amis ne se parlent plus. Ce qui laisse Gilbert dans une profonde mélancolie. Le tas de colis devant sa porte augmente, il ne travaille plus. Alors que la musique de Sullivan reprend, jouant le même air lancinant qu'au début. Le spectateur aperçoit la silhouette de Gilbert, représentant son envie forte, de sortir de chez lui et rejoindre la silhouette de son ami.



Le plan final montre Sullivan jouer en direction de Gilbert, tel un appel, laissant de l'espoir à une réconciliation. Gilbert est représenté en train de regarder par la fenêtre. Les deux silhouettes sont représentées l'une à côté de l'autre sur le ponton, témoignant de leur envie réciproque de se retrouver.

PISTES PÉDAGOGIQUES

- 1. La passion de la musique** - Le film met en scène deux personnages musiciens, Gilbert avec son modeste cor de chasse, et Sullivan avec sa trompette. La pratique de la musique est motrice dans leur quotidien. Sullivan est attristé par sa trompette cassée. Gilbert vole la trompette de son comparse et se prend pour un grand musicien de jazz. Les deux amis se retrouvent autour d'une tasse de café, mais très rapidement, ce rendez-vous quotidien devient un prétexte pour faire de la musique et jouer ensemble.

2. L'admiration de l'autre et la recherche de l'amitié par imitation.
3. Le mensonge, la jalousie, les remords, l'envie, le pardon.

AVANT LA PROJECTION

- À partir du premier photogramme : Exprimer des hypothèses
- À partir des photogrammes : Décrire le personnage Gilbert et tenter de deviner sa mission, son métier (à partir de sa casquette notamment, des colis sur son bateau. Définir le lieu de l'histoire.

APRÈS LA PROJECTION

- Vérification des hypothèses et compréhension du récit. Proposer aux enfants de raconter l'histoire et d'identifier les passages qu'ils pourraient ne pas avoir compris. Pourquoi Gilbert garde-t-il la trompette ? Que pense-t-il de Sullivan (admiration? jalousie?) Qu'est-ce qui décide Gilbert à rendre la trompette à Sullivan? (Est-ce les remords ou plutôt leur amitié naissante quand ce dernier se met à faire des rythmes avec sa cuillère et sa tasse ?).
- Quel sens donnez-vous au personnage qui se dédouble en ne laissant que son armature en fil de fer (son ombre, ses pensées ambivalentes, son corps et son esprit, ses actes et sa volonté ?...)
- Qu'évoque le passage où Gilbert joue de la trompette (silhouettes noires) : rêve ou réalité ?
- Comment interprétez-vous la fin du film ?

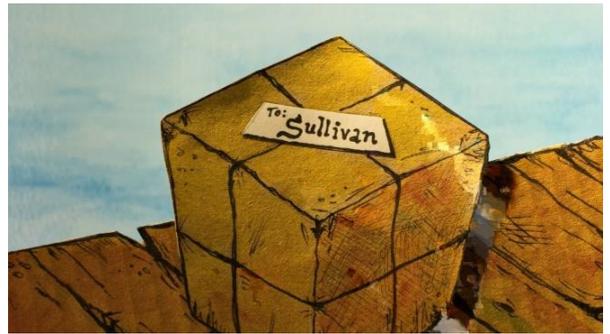
POUR ALLER PLUS LOIN – ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- Musique : procéder à une écoute attentive de la bande son (musique et bruitages). Sensibilisation à un genre de musique (le Jazz), style de musique souvent utilisé pour exprimer des sentiments mélancoliques, intérieurs.
- Rédaction : Imaginer des dialogues entre les 2 personnages, créer des bulles de BD
- Rédaction : Le film est chapitré, résumer en une phrase chacune des trois parties.
- Activités manuelles : Choisir une séquence et l'illustrer en utilisant la technique de l'aquarelle et l'encre de chine pour les paysages ; puis le découpage /collage pour les personnages et décors à valoriser. Possibilité de fabriquer un personnage avec des articulations (à l'aide d'attaches parisiennes).

POUR ALLER PLUS LOIN – RESSOURCES

Découvrir le travail de Lotte Reiniger (pionnière dans l'animation en papier), à partir d'extraits de films : [Cinderella \(Aschenputtel\) —Lotte Reiniger, Karim Al-Zand](#)

The Adventures Of Prince Achmed (1926) | Lotte Reiniger | 4K Remastered [FULL MOVIE]





Jour de vent

Martin CHAILLOUX, Ai Kim CRESPIN,
Elise GOLFOUSE, Chloe LAB,
Hugo TAILLEZ et Camille TRUDING
7 min | France | 2024

RÉSUMÉ

Dans un parc, une famille pique-nique, un businessman travaille à côté d'un papi qui joue avec son chien, tandis que deux amoureux s'embrassent passionnément. Le vent souffle fort et perturbe leur quotidien. Il souffle de plus en plus fort, si fort qu'ils s'envolent tous ensemble. Dans les airs, ils se rencontrent et voient leur vie évoluer vers de nouveaux horizons.

LES RÉALISATEURS



Martin Chailloux, Ai Kim Crespin, Elise Golfouse, Chloé Lab, Hugo Tailleze, Camille Truding étudient ensemble à l'ENSI. Ils décident de former une équipe pour leur film de fin d'études. Ils voulaient raconter une histoire à la fois universelle et personnelle : chaque membre de l'équipe a pu participer et contribuer au film avec un petit bout de sa propre histoire. Ce récit représente chacun d'entre eux, mais touche également le plus grand nombre en parlant de famille, d'amour, de mort, de travail, etc. L'envie était de faire un film poétique, ainsi qu'un rendu 2D proche du roman graphique. Leurs capacités techniques respectives se sont très bien complétées et chacun a pu trouver sa place au sein de l'équipe.

GÉNÉRIQUE

Scénario : Martin CHAILLOUX, Truding CAMILLE

Animation : Martin CHAILLOUX, Ai Kim CRESPIN

Image : Elise GOLFOUSE, Chloe LAB, Hugo TAILLEZ, Truding CAMILLE

Son : Pierre-François RENOUF

Montage : Martin CHAILLOUX, Ai Kim CRESPIN

Musique : Camille RIEY

TECHNIQUE D'ANIMATION – ANIMATION 3D

Pour faire leur film, les réalisateurs ont décidé d'utiliser la technique de l'animation 3D par ordinateur. Cette technique permet de pouvoir donner un corps dans toutes ses dimensions aux personnages. Au lieu de n'avoir qu'un personnage plat qui bouge sur une surface plane, l'animation 3D donne de la profondeur au décor et du volume à ses personnages. Cette technique permet aussi d'ajouter de la texture et un travail de lumière qui est moins évident avec l'animation 2D par ordinateur.

ANALYSE

Ce court métrage porte une réflexion symbolique sur la vie : ennuyeuse et sans relief au début puis que le vent vient bousculer, transformer pour lui donner un côté plus fantaisiste. Évoquant la notion de lâcher prise de manière métaphorique, en invitant les personnages à se laisser porter par le vent.

Le film se compose de différentes petites scénettes disposées aux quatre coins d'un parc (L'homme d'affaire - Le grand père - La famille - Le couple etc). Au départ indépendantes, ces scènes viennent se lier les unes les autres, par les va-et-vient du petit chien après sa balle rouge, et les tours de parc de la cycliste. Cela vient créer une unité de lieux et de temps entre les différentes scénettes, tout en gardant une distance formelle entre les différents personnages (en les isolant dans le plan, ou en adoptant un cadre très large, créant une distance entre les individualités).



Après avoir mis en place ses personnages, le film vient bousculer les éléments établis avec l'arrivée du vent. Petit à petit, tous les objets, puis tous les personnages vont progressivement se mettre à s'envoler. L'atmosphère jusqu'à présent très froid du film, se transforme en un univers fantastique, transportant les personnages et leurs objets (guitare, balle, vélo). L'envol va entraîner une véritable transformation, chamboulant l'ordre établi. Cet envol s'accompagne par l'apparition d'une bande musicale.

Une fois revenus sur la terre ferme. Les personnages semblent plus apaisés, transformés.

THÉMATIQUES

1. La vie, l'amour, la mort.
2. La vie quotidienne ordinaire et les événements qui la bousculent (ici symbolisés par le vent).

AVANT LA PROJECTION

- À partir du premier photogramme : observation des couleurs de l'automne, les 3 personnages qui semblent voler, le titre indicatif.
- À partir des photogrammes : Établir des hypothèses sur le déroulé de l'histoire

APRÈS LA PROJECTION

- Rédaction ou expression orale : Nommer et décrire les personnages du film avant l'arrivée du vent. S'exprimer sur ce qui se passe à l'arrivée du vent : la vie prend un tour plus fantaisiste, qui provoque la rencontre entre les personnages. Puis décrire ce qui a changé dans la vie des personnages (par rapport au début) à partir du moment où le vent se calme : l'homme en costume joue de la guitare, le couple de jeunes n'est plus le même, la fille est seule au pied de l'arbre, le vieux monsieur a disparu et son chien a changé de maître. Seule la famille reste identique.
- Rédaction ou expression orale : Imaginer des histoires avec un ordre établi, puis un bouleversement (sous la terre, dans l'espace, du désert à la forêt) et raconter les changements d'humeur des personnages

POUR ALLER PLUS LOIN - RESSOURCES

Découvrir un autre court métrage dans lequel, cette fois c'est l'arrêt du vent qui est l'élément perturbateur :

WIND de Robert Löbel : <https://www.youtube.com/watch?v=hDVd3-kR7A>





Hello, Summer

Veronika Zacharová, Martin Smatana

11 min | République

Tchèque/Slovaquie/France | 2024

RÉSUMÉ

En été, une famille est enthousiaste à l'idée de partir en vacances pour une destination de rêve. Mais dès l'aéroport, les choses se gâtent. Arrivée à destination, rien ne se passe comme prévu, l'enthousiasme initial s'effrite et la tension monte entre les différents membres de la famille.

LES RÉALISATEURS



Martin Smatana, né en 1991 en Slovaquie, est diplômé en Animation à la FAMU de Prague. Son film de fin d'études *The Kite* a été présenté en première à la Berlinale 2019, sélectionné pour les demi-finales des Student Academy Awards, inclus dans la collection cinématographique du MoMA (Museum of Modern Art à New York) et a remporté plus de 60 prix internationaux, dont les Prix du Public Enfant à Annecy et à Stuttgart. Martin a récemment publié un livre illustré intitulé *Une année de bonnes nouvelles*.



Veronika Zacharová a étudié le design graphique, elle s'est ensuite tournée vers le film d'animation et l'illustration. Pendant ses études à l'UTB de Zlín, elle a réalisé plusieurs courts-métrages d'animation, principalement destinés aux enfants. Les films *What Happened at the Zoo*, *The Bearytales* et son film de fin d'études *House* ont été projetés et récompensés dans des festivals du monde entier. Elle est l'autrice de l'identité visuelle et de la vidéo d'ouverture du festival Anifilm 2019. Elle travaille actuellement comme animatrice chez Amanita Design et exerce en parallèle comme illustratrice indépendante.

GÉNÉRIQUE

Scénario : Veronika Zacharová, Martin Smatana

Animateur principal : David Štumpf

Animateurs 2D : Barbora Halířová, Ivan Štrobl, Filip Diviak

Animateurs stop-motion : Martin Smatana

VFX : Bohdan Budárek

Voix : Nadège Arrouet, Alain Chaillot, Violette Chiron Girard, Mélanie Vindimian

TECHNIQUE D'ANIMATION

Animation 2d avec des photographies d'objets intégrées.

ANALYSE

L'originalité du film tient dans sa forme, qui cherche à détourner des objets du quotidien de leurs fonctions initiales, en les imaginant dans d'autres contextes. Une bouée gonflable devient un pneu de voiture, des tasses de café deviennent les réacteurs d'un avion, un coquillage se transforme en glace.

L'inventivité des détournements crée un rythme effréné, laissant le regard se perdre dans l'image pour déchiffrer les métamorphoses d'objets.

En plus de cet effet, le film s'amuse à représenter les objets détournés également dans leurs formes attendues.



tasse à café "normal"



tasse à café "détournée"



Flash d'appareil Photo



Hublot en appareil photo

THÉMATIQUES

1. La famille
2. Les vacances, le voyage et ses déconvenues
3. Humour
4. Clin d'œil au film Les Gendarmes à St Tropez via la chanson Douliou Douliou St Tropez

AVANT LA PROJECTION

- À partir de l'affiche et des photogrammes : décrire les personnages, la situation, établir des hypothèses sur l'intrigue du film.

APRÈS LA PROJECTION

- S'exprimer sur son ressenti : est-ce que le film a suscité des rires ? Quel est le moment du film que chaque enfant a préféré
- Énumérer les déconvenues successives lors des vacances de cette famille : à l'aéroport avant de monter dans l'avion, l'aspect et installation à l'hôtel (comparer la photo de l'hôtel dans le magazine et celle à 3 :12), le repas, les emplettes, la baignade...
- Énumérer les différentes techniques d'animation dans ce court métrage : les dessins sur plan, les volumes, l'utilisation des objets du quotidien et leur transformation avec parfois un sens dans l'histoire (billets de banque sur les étalages, têtes en pièces de monnaie devant le distributeur, accordéon porte-monnaie)

POUR ALLER PLUS LOIN – ACTIVITÉS PÉDAGOGIQUES

- Arts graphiques : Choisir des photos d'objets et les détourner en les insérant dans des représentations graphiques
- Anglais : Profiter de ce film pour chercher les significations de « Hôtel Eden » (0:18), « Hello Summer » (0:28), « Gifts » (1:30)

PROGRAMME SOUMIS AU VOTE DES ENFANTS

LES CHENAPLANS sont soumis au vote des enfants en sortie de séance. Benshi, partenaire du Festival Premiers Plans, dote les trois prix d'un montant de 500€ qui seront remis aux réalisateurs lauréats (un par programme). Les lauréats seront annoncés le vendredi 14 mars 2025.

COMMENT METTRE EN PLACE UN VOTE DES ÉLÈVES ?

André GIDE : « Choisir, c'est renoncer... »

Dans un premier temps, il est nécessaire de distinguer le vote individuel du vote collectif :

- **Le vote individuel** est un vote personnel, de l'émotion, de l'instant, de la passion. C'est le vote de la préférence qui se fait à l'issue de la projection. Pour les élèves, c'est choisir le court métrage que chacun préfère.
- **Le vote collectif** est un vote plus distancié. C'est un vote de raison qui s'établit à partir de critères préalablement posés. Ce n'est plus choisir le court métrage que l'on préfère mais c'est choisir le « meilleur » court métrage pour le groupe.

DÉMARCHE PROPOSÉE

1. En classe, préparer éventuellement les élèves à la notion de vote : Qu'est-ce que voter ? Dans quelle circonstance est-on amené à voter ? Pourquoi voter ? Qu'est-ce qu'un bulletin de vote ? etc.
2. Au festival, projection du programme de courts métrages.
3. Dans la salle, les enfants entourent sur les bulletins de vote, les 2 films qu'ils ont préférés.

De ces votes individuels émergera le prix des enfants.

Pour aller plus loin :

4. En classe, lister avec les élèves, tous les critères possibles sur lesquels s'appuyer pour voter pour un film : émotion, esthétique, narration (histoire), bande-son, technique, rythme, etc.
5. *Alternative* : possibilité d'échanger avec les enfants et de décerner des mentions spéciales sur certaines catégories (meilleure musique, meilleure histoire, meilleure émotions, etc.)

ÉLÉMENTS DU PROGRAMME DU M.E.N (B.O. du 30/07/2020)

- Enseignement Moral et Civique :
 - Se sentir membre d'une collectivité
 - Être capable d'écoute et d'empathie
 - Développer des aptitudes à la réflexion critique
 - Confronter ses jugements à ceux d'autrui
- Arts-Plastiques :
 - Exprimer ses émotions lors de la rencontre avec des œuvres d'art
 - S'ouvrir à la diversité des pratiques et des cultures artistiques

Rédigé par Xavier THIBAUD, Conseiller Pédagogique Départemental en Arts Visuels
Direction des Services Départementaux de l'Éducation Nationale de Maine-et-Loire

BULLETIN DE VOTE
PRIX DES ENFANTS 2025



BULLETIN DE VOTE
PRIX DES ENFANTS 2025
COMPÉTITION CHENAPLANS 6+

Attribue un smiley
à chaque film

-  JE N'AIME PAS
-  J'AIME
-  J'AIME BEAUCOUP



Jour de vent
M. Chailloux, A. Crespin,
E. Golfouse, C. Lab,
H. Taillez, C. Truding



Gilbert
Arturo Lacal, Alex Salu,
Jordi Jiménez



Moineaux
Rémi Durin



Bonjour l'été
Veronika Zacharová,
Martin Smatana



Plevel
Pola Kazak



Le Tunnel de la nuit
Annechien Strouven

CAHIER PÉDAGOGIQUE LES CHENAPLANS 6+

CONCEPTION ET RÉDACTION

Evelyne DANIEL et Odile SALMON du comité pédagogique du Festival Premiers Plans
Clotilde HAMELIN, chargée de projets jeune public du Festival Premiers Plans
François KWASIGROCH, assistant jeune public du Festival Premiers Plans
Violaine D'ABOVILLE, responsable jeune public du Festival Premiers Plans

REMERCIEMENTS

Aux réalisateurs, producteurs, distributeurs et écoles de cinéma qui nous accordent leur confiance pour présenter leurs œuvres au jeune public.

© Premiers Plans - 2025