

le Home-Ecole Romand Fondation Les Buissonnets présente, en association avec Cine3D



Le conte des Sables d'or

direction artistique de Sam et Fred Guillaume



jeu, voix, univers visuel, musique, bruitages les enfants du Home-école Romand, Fondation Les Buissonnets encadrement & préparation des enfants tous les collaborateurs du Home-école Romand coordination HER Pascal Richoz et Christophe Basser direction HER Brigitte Steinauer direction artistique et réalisation Sam & Fred Guillaume direction des acteurs Sylviane Tille musique Mathieu Kyniakidis son Florian Pittet lumière plateau et caméra Hans Moser assistant caméra Maxime Raymond script Marjorie Collaud compositing et animation Camilo de Martino, Sam Guillaume, Fred Guillaume Construction miniatures Valentine Moser, Marjorie Collaud, Alice Perittaz, Fred Guillaume prise de vue miniatures Sam Guillaume, Fred Guillaume stagiaires Laurence Mozza, Florian Brauch, Hippolyte Pilorget, Basile Valtellian, Tim & Ben George.

www.sablesdor-film.ch

Fondation
Michèle Berset

BUISSONNETS
Fondation

Cerebral

BCE
FKE

Fondation

MIGROS
pour-cent culturel

LOTÉRIE
ROMANDE
www.entraid.ch

tpf

Loisirs Marazzi SA
Duchemin SA
Boissons Corboz SA

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

A PARTIR DE 6 ANS
(conseillé du CP à la Troisième)

LE CONTE DES SABLES D'OR

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



La vie est douce dans la ville de Bourg-Joyeux, jusqu'au jour où des Yeux envahissent la cité. Ces intrus rendent bientôt la ville invivable malgré les efforts d'une armée de spécialistes qui tentent de les contenir sous de lourdes plaques de fonte. En dernier recours, les Reines ordonnent qu'un équipage de volontaires se mette en quête du mythique Sable d'Or qui aurait la particularité de fermer à tout jamais les Yeux. Lors d'un voyage aux nombreux rebondissements, les marins traversent de multiples épreuves qui les font grandir. Petit à petit, ils se rendent compte que l'estime de soi et la confiance sont des armes bien plus fortes que tout le sable du monde. Dans sa deuxième partie, *Le conte des sables d'or* conduit le spectateur dans les coulisses de sa conception et de sa réalisation, en compagnie des cinéastes et des principaux collaborateurs. Cela permet de saisir la diversité, la singularité et la richesse de son élaboration comme l'apport des jeunes auteurs et acteurs.

BIO-FILMOGRAPHIE DES CINÉASTES

Fred et Sam Guillaume sont nés le 7 octobre 1976 à Fribourg, en Suisse. Après leur baccalauréat (littéraire pour Fred, scientifique pour Sam), ils réalisent un premier court métrage d'animation (*Le petit manchot qui voulait une glace*, 1998) et décident de devenir cinéastes professionnels. Scénaristes, réalisateurs et producteurs, ils réalisent des films d'animation, essentiellement en animation de volume, même s'ils utilisent parfois la 3D. Ils effectuent des projets personnels comme des films de commande, publicités, films scientifiques... mais également des installations vidéo (*Jolieville*, 2011-2012), spectacles, ateliers, conférences et actions de formation. Après un premier long métrage, *Max & Co* sorti en salles de cinéma en 2007 (prix du public au Festival international du film d'animation d'Annecy cette même année), ils travaillent actuellement, entre autres, sur leur deuxième long métrage : *Les Fables de l'homme*.



FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

- *Le Petit manchot qui voulait une glace* (1998, 10')
- *Bonne Journée Monsieur M* (1999, 7')
- *L'Autre, c'est Claude* (2001, 14')
- *Une petite leçon d'animation* (2001, 8')
- *Max & Co* (2007, 1h16) avec les voix de Lorànt Deutsch, Sanseverino et Virginie Efira
- *Trio du Fantôme* (2010, 25') d'après Samuel Beckett
- *La Fondue crée la bonne humeur* (2010, 1'20")
- *Les Bidules de Jules* (2012, 26 épisodes de 1'30")
- *La Nuit de l'Ours* (2012, 24'), documentaire animé
- *Le Conte des sables d'or* (2015, 45')



ANALYSE

UNE OEUVRE OUVERTE, HYBRIDE ET COHÉRENTE

Dans *Le conte des sables d'or*, forme et fond sont constamment entremêlés, ce de manière particulièrement vive et cohérente.

DE L'ENFERMEMENT À L'OUVERTURE

L'histoire racontée parle d'habitants qui n'ont jamais quitté l'enceinte du château où se tiennent leurs maisons. Le film étant conçu et interprété par des jeunes (enfants, adolescents) en situation de handicap, vient rapidement à l'esprit du spectateur que les hauts murs du château enferment et tiennent à l'écart comme le handicap ou certaines manières d'appréhender les personnes handicapées. De la même façon, à l'instar des personnages qui sortent enfin, partent voir le monde, vivent des aventures et découvrent de nouvelles choses (paysages, créatures, fruits...), les élèves qui participent à ce film s'ouvrent à une nouvelle expérience, sortent de leur quotidien, de ce qui est habituellement attendu d'eux et, peut-être, ainsi, de leur handicap et des éventuels préjugés qui l'accompagnent. Le handicap ne les empêche donc pas de jouer, mais les conduit à le faire autrement. Si les différentes voix qui composent la voix off sont parfois âpres ou hésitantes, certaines possèdent des timbres et diction qui, sortant de l'ordinaire, contribuent à conduire le récit sur des sentiers singuliers.



TRANSFORMER LE REGARD

Les yeux qui épient les habitants suggèrent les regards gênés / gênants pouvant être portés sur les personnes en situation de handicap. Finalement transformés en fleurs, d'éléments intrusifs et agressifs, ils deviennent des éléments colorés, beaux et agréables. Et avec ce film, sa partie conte comme celle consacrée à sa conception et à sa réalisation, il est difficile de concevoir le handicap comme figeant définitivement, puisqu'il n'empêche pas d'être acteurs et actrices d'une aventure et d'un film.

Le conte des sables d'or peut transformer notre regard, l'inciter, comme une fleur, à s'ouvrir, et nous conduire à accueillir autrement le handicap. Ce film amènera peut-être également les personnes en situation de handicap à se voir et à se considérer autrement. Nous rejoignons ici le thème du film tel qu'énoncé par Fred et Sam Guillaume : « *Aimer au-delà des apparences ou comment le regard que l'on porte sur quelqu'un a le pouvoir de le changer* », les cinéastes soulignant que ce thème est « *très présent dans les contes de fées* ».



FICTION ET DOCUMENTAIRE, ANIMATION ET PRISES DE VUE RÉELLES

Le spectateur peut être surpris par les partis pris et l'esthétique du film, ce dès le commencement qui ne dissimule pas les conditions d'élaboration : dans la voix off, sont entendues des consignes données aux élèves par les adultes qui les encadrent, puis des mains placent des maisons dans le décor déjà présent... Ce début peut suggérer que le film est un documentaire. Durant la première partie, il n'en est rien et le spectateur s'immerge pleinement dans l'histoire comme dans la manière dont elle est racontée et interprétée. En revanche, constituée du making of de cette première partie, la deuxième partie tient du documentaire et nous éclaire sur les conditions de conception et de réalisation.

Autre sujet d'étonnement : le mélange d'animation et de prises de vue réelles avec acteurs. Nous pouvons parfois nous demander si les acteurs jouent dans certains décors ou si tous ont été créés en parallèle et que le collage a été effectué entièrement au montage. Se poser la question suggère déjà que la magie du film et de ses partis pris opère. En nous éclairant pleinement sur ces questions, le making of pointe encore davantage la grande cohérence du projet et de l'œuvre : il nous révèle que les jeunes en situation de handicap ont été associés à presque toutes les étapes de conception du film, comme les acteurs qu'ils sont ont été intégrés dans des décors miniatures (la cale du bateau fait quinze centimètres) conçus par ailleurs et élaborés, retouchés et/ou animés par ordinateur.

À la vision de ce film, très vite, le spectateur constate son aspect hybride, la luxuriance visuelle, la richesse et la grande originalité qui en découlent.



ÉCLAIRAGE

LA COEXISTENCE ENTRE CINÉMA D'ANIMATION ET PRISES DE VUE RÉELLES

Faire cohabiter cinéma d'animation et en particulier dessin animé et prises de vue réelles est un procédé ancien. Dans *Fantasmagorie* (1908), considéré comme l'un des premiers dessins animés cinématographiques, les mains d'Émile Cohl dessinent le personnage principal, puis, vers la fin du film, recollent sa tête sur le reste de son corps. À la suite de ce cinéaste, d'autres se mettent en scène dans leurs dessins animés et/ou dans des séquences en prises de vue réelles dans lesquelles apparaissent leurs personnages animés. Parmi ces cinéastes : Winsor McCay dans *Gertie le dinosaure* (1909), Victor Bergdahl dans *När Kapten Grogg skulle porträtteras* (1917), Max Fleischer dans les épisodes de sa série *Out of the Inkwell* (1918-1929) ayant pour personnage principal Koko le Clown, Walter Lantz dans sa série *Dinky Doodle* (1924-1926) ou, plus tard, Paul Grimault qui, dans les intermèdes de *La Table tournante* (1988) - film co-réalisé avec Jacques Demy -, apparaît au milieu de certains de ses personnages. Plus largement, bien des films font coexister ou entremêlent dessin animé et prises de vue réelles. Citons, entre autres : la série des *Alice Comedies* (1923-1927) de Walt Disney, les longs métrages *Escale à Hollywood* (1945) de George Sidney, *Mary Poppins* (1964) et *L'Apprentie sorcière* (1971) de Robert Stevenson, *Peter et Elliott le Dragon* (1977) de Don Chaffey, *L'Amour avec des gants* (1992) de Maurizio Nichetti, *Les Looney Tunes passent à l'action* (2003) de Joe Dante et, bien sûr, *Qui veut la peau de Roger Rabbit* (1988) de Robert Zemeckis. Ce film marque un tournant tant éléments en prise de vue réelle et en dessin animé s'y entremêlent, les personnages animés tenant parfois de véritables objets (pistolet, mouchoir...).

Plus nombreux encore sont les films en prises de vue réelles qui recourent à des éléments animés. Ce sont notamment les films fantastiques faisant appel à l'animation - auparavant en volume animé, aujourd'hui principalement en image de synthèse - pour donner vie à des créatures mythiques, merveilleuses et/ou singulières : animaux géants, statues ou squelettes s'animant, cyclope, hydre... Parmi les spécialistes de ce type d'effets spéciaux, Willis H. O'Brien (*Le Monde perdu*, 1925, d'Harry O. Hoyt et *King Kong*, 1933, de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack), Ray Harryhausen (*Le Septième voyage de Sinbad*, 1958, de Nathan Juran ; *Jason et les Argonautes*, 1963, de Don Chaffey ; *Le Choc des Titans*, 1981, de Desmond Davis) ou le cinéaste tchécoslovaque Karel Zeman (*Voyage dans la préhistoire*, 1955 ; *Aventures fantastiques*, 1958 ; *Le dirigeable volé*, 1966 ; *L'arche de Monsieur Servadac*, 1970).

Avec le développement des techniques numériques, cette coexistence entre prises de vue réelles et éléments animés (réalisés notamment en images de synthèse) est de plus en plus courante et a, probablement, encore de beaux jours devant elle.

PISTES PÉDAGOGIQUES

HANDICAP ET PERSONNES HANDICAPÉES

Avant que la deuxième partie du film ne révèle que les jeunes acteurs étaient en situation de handicap, les enfants spectateurs s'en étaient-ils aperçu ou ne l'avaient-ils pas remarqué ? Savent-ils ce qu'est un handicap ? Quand, à leurs yeux, est-on handicapé ? Qu'est-ce que cela implique ?

On pourra faire suivre le ressenti des enfants de la lecture des définitions des mots « handicap » (« Déficiência physique ou mentale ») et « handicapé » (« Qui présente un handicap physique ou mental »¹) données par un dictionnaire et voir si ce ressenti est proche d'une définition communément admise.

Il est peut-être judicieux de mentionner aux enfants que chaque être vivant est différent des autres, par exemple en s'inspirant de cette phrase de Georges Canguilhem : « [...] *il n'y a pas en soi et a priori de différence ontologique entre une forme vivante réussie et une forme manquée. Du reste peut-on parler de formes vivantes manquées ? Quel manque peut-on bien déceler chez un vivant, tant qu'on n'a pas fixé la nature de ses obligations de vivant ?* »².



CINÉMA D'ANIMATION ET PRISES DE VUE RÉELLES AVEC ACTEURS

À partir du *Conte des sables d'or*, mais également d'extraits d'autres films entremêlant cinéma d'animation et prises de vue réelles avec acteurs, il est possible de travailler avec les enfants sur les effets de cette coexistence : comment les acteurs évoluent-ils dans les décors animés ou les personnages animés apparaissent-ils dans les plans en prise de vue réelle ? Acteurs et personnages animés sont-ils vus au sein d'un même plan ? Si oui, souvent ou rarement ? Communiquent-ils ensemble ? Entrent-ils en contact ?

Après avoir expliqué le principe de l'animation image par image (ou « stop motion ») - on filme un objet en une seule image, puis on déplace légèrement l'objet ou l'un de ses éléments et on le filme de nouveau en une seule image et ainsi de suite -, on pourra créer avec les enfants des photos ou des petits films. On utilisera, par exemple, des figurines (Playmobil, Lego ou autres) qu'on animera image par image en jouant sur la cohabitation, au sein de chaque photo ou film, entre elles et les enfants, ce afin de créer une interaction : par exemple, la figurine tend un objet à l'enfant qui le saisit. Cela peut être mis en scène dans un décor déjà existant ou créé pour l'occasion.



LA CONCEPTION ET LA RÉALISATION D'UN FILM

Dans la deuxième partie du *Conte des sables d'or*, en expliquant et en montrant comment est réalisé le film, Fred et Sam Guillaume font œuvre de pédagogie. Avant la séance, les enfants savaient-ils ou imaginaient-ils que la réalisation d'un film comprend autant d'étapes de travail (écriture du scénario, tournage, montage, postproduction) et nécessite des collaborateurs aussi variés (responsable du casting, preneur de son, compositeur de la musique...)? On attirera l'attention des enfants sur le fait que ces caractéristiques sont essentielles au sein de ce film comme de tout film.

POUR EN SAVOIR PLUS

Site du film : <http://www.sablesdor-film.ch>

Site de ciné3D : <http://cine3d.ch/>

Site de JRH Films : <http://www.jhrfilms.com>

Site de la Fondation Les Buissonnets et du Home-École Romand :
<http://www.lesbuissonnets.ch/> et <http://www.home-ecole-romand.ch/>

Les propos de Fred et Sam Guillaume proviennent des newsletters qu'ils ont adressées au personnel du Home-École Romand durant l'élaboration du film.

Pour prolonger l'étude de la partie « making off » du film et ses secrets de fabrication, une fiche sur « La Genèse » du film est téléchargeable sur : www.jhrfilms.com

