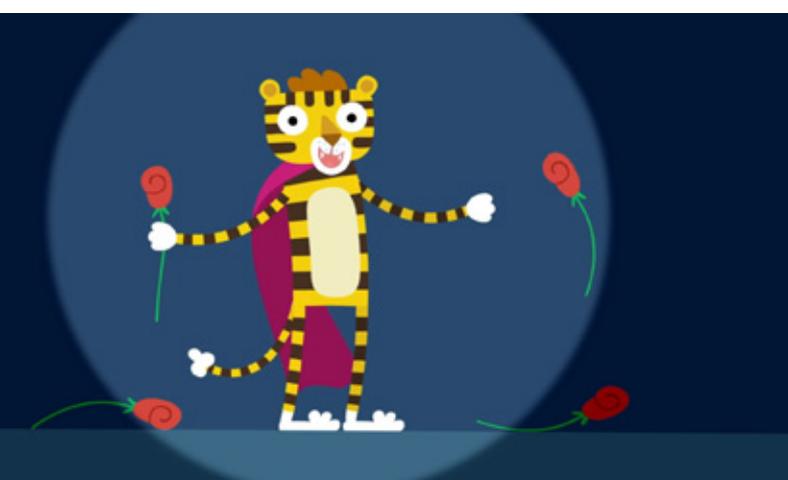
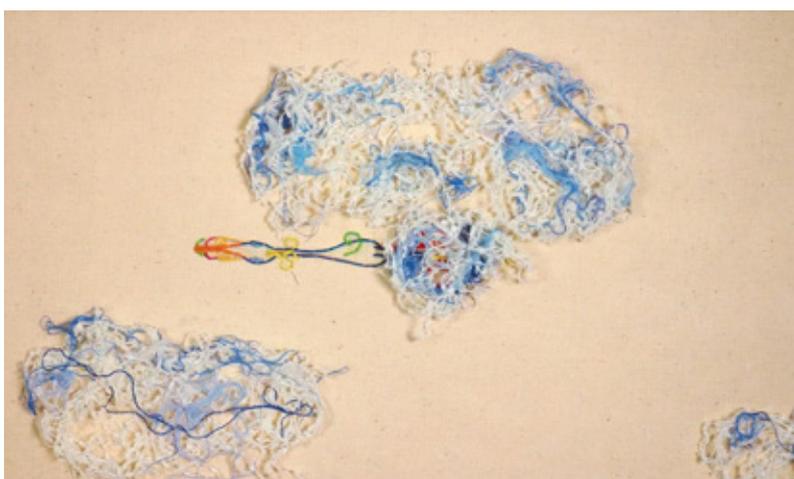
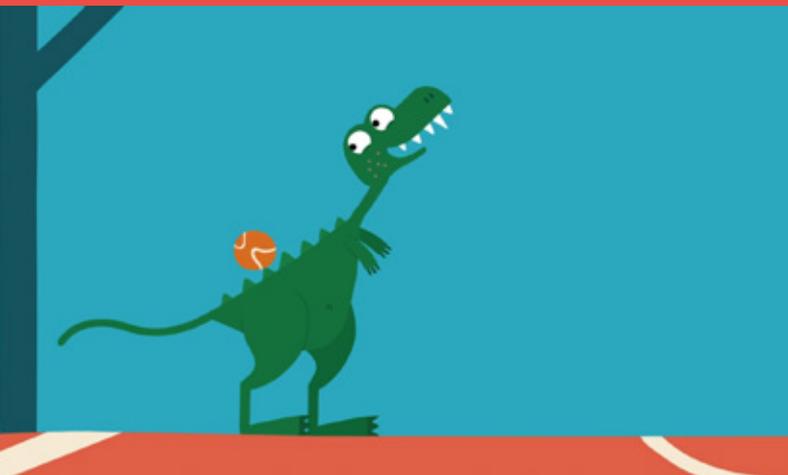


# FILUM FEST

LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL

DU 2 AU 12 MARS 2023



**LA SOUPE DE FRANZY** / PROGRAMME DE COURTS-MÉTRAGES

**DOSSIER PÉDAGOGIQUE**  
3-5 ans

# OBJECTIF ET INFORMATIONS SUR LE PROGRAMME DE COURTS-MÉTRAGES

L'objectif de ce dossier pédagogique est de permettre au corps enseignant de découvrir en détail les six courts-métrages de ce programme en leur fournissant diverses connaissances de base. Les histoires et messages respectifs sont énumérés et approfondis à l'aide de détails techniques. Un accent particulier est mis sur la technique d'animation ainsi que sur la musique et le paysage sonore.

Les explications relatives aux animations et à la musique sont signalées par les symboles



Tous les films du programme de courts-métrages ont une durée relativement courte ; ils varient entre quatre et neuf minutes, ce qui est parfaitement adapté aux enfants de trois à cinq ans dont la capacité d'attention est encore relativement faible.

Un point commun dans le choix des films est qu'ils ne comportent pas de dialogues et que la musique et le paysage sonore transmettent l'état d'esprit des personnages, tout autant qu'ils accompagnent et soulignent leurs actions. La musique est donc un facteur essentiel pour la compréhension de ces films. Elle est, de fait, examinée de très près dans ce dossier pédagogique, afin de comprendre comment elle a été utilisée de manière ciblée pour transmettre différents messages et ambiances.

Pour chaque film, des questions adaptées aux enfants sont ensuite proposées afin de poursuivre une réflexion sur les films. Enfin, pour chaque film, une activité ou un coloriage est proposé pour enrichir le visionnage de manière pertinente.

## Sommaire

Tyrannosaure (T-Rex) .....	3
Bémol .....	6
Chut... Petit ours (Čučí Čučí) .....	9
Marmalade (Marmalad) .....	12
Tigre (Tiger) .....	15
La soupe de Franzy .....	18

# TYRANNOSAURE (T-REX)

## T-REX

**Julia Ocker | Film Bilder & KiKa / SWR | Allemagne | 2022 | 4' |**

**Thèmes :** forces & faiblesses, talents, se faire taquiner, émotions

Dans les courts-métrages d'animation regroupés sous le titre *Animanimals* de Julia Ocker, un animal différent joue à chaque fois le rôle principal. Les animaux vivent des aventures amusantes et passionnantes et les émotions qu'ils ressentent jouent un rôle central.

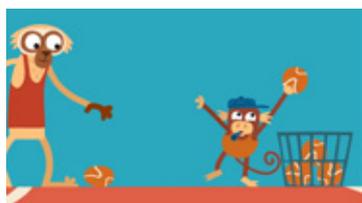
Tous les courts-métrages de *Animanimals* sont en accès libre sur YouTube !



Les animaux de ce film n'utilisent pas la parole, ils émettent des sons. Détail amusant, ces sons proviennent de voix humaines enregistrées en studio et retravaillées ensuite à l'ordinateur afin qu'elles soient, par exemple, plus aiguës ou plus graves. Parfois, les animaux dans les films d'animation sont doublés par des instruments de musique ou même par des enregistrements d'animaux vivants !

La musique de fond que l'on entend à différents moments du film est un mélange de guitare, de percussions et de musique électronique. La musique est plutôt vive et joyeuse et son rythme s'accorde bien aux exercices de basket-ball auxquels nous assistons.

Les bruits que font les animaux sont accompagnés de sons enregistrés en studio. Par exemple, lorsque le ballon de basket dribble sur le sol, on entend rebondir un vrai ballon (1), et lorsque les singes frappent dans leurs mains, ce sont de vrais humains que l'on entend taper dans leurs mains (2). Lorsque le tyrannosaure fait rouler la balle le long de son dos, on entend un effet intéressant (3). Il s'agit d'un xylophone sur lequel est jouée une gamme. Cette manière de souligner une action par une musique appropriée ou par un seul instrument s'appelle le *mickeymousing*.



1



2



3



*Tyrannosaure* est un film conçu sur ordinateur, très coloré, dans lequel les personnages, les objets et les paysages sont animés via un style géométrique relativement simple. On retrouve souvent un style similaire dans les livres illustrés pour enfants. Cette impression est renforcée par le fait que les environnements sont entièrement conçus en deux dimensions et à plat, sans profondeur ni arrière-plan, et que les personnages ne sont visibles que de profil et se déplacent latéralement.

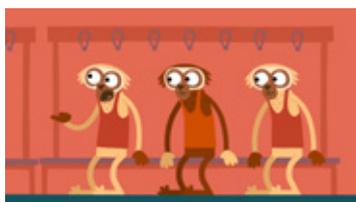


### **Comment as-tu trouvé le film ? (Bon/mauvais ? Pourquoi ?)**

La première question que l'on peut poser aux enfants après chaque film est de savoir ce qu'ils en ont pensé. Il est important qu'ils s'entraînent à s'exprimer et à partager leurs ressentis sur les films. Souvent, chez les jeunes enfants, la réponse est encore un simple « bon » ou « mauvais ». La question d'après, « Pourquoi as-tu trouvé le film bon/mauvais ? » les pousse à réfléchir aux aspects du film qui les ont le plus marqués. Peu importe qu'ils décrivent l'histoire, les personnages, la musique, les animations, etc. Toute réponse qui reflète le rapport de l'enfant au film est pertinente.



### **Quels personnages apparaissent dans le film ?**



### **Que se passe-t-il dans l'histoire ?**

Le tyrannosaure veut jouer au basket, mais dès son arrivée dans les vestiaires, la bande de singes se moque de lui parce qu'il n'arrive pas à enfiler son maillot correctement à cause de ses petits bras. Lorsque l'entraînement commence et que les singes se moquent de lui parce qu'il ne peut pas non plus très bien dribbler à cause de ses petits bras, le tyrannosaure se met en colère et donne un énorme coup de pied dans le ballon. Celui-ci menace de tomber sur la tête d'un singe, mais le tyrannosaure le sauve in extremis. Les singes remarquent alors que le tyrannosaure est doué pour le football et ils se mettent à jongler ensemble avec le ballon en le frappant avec la tête et les pieds. Le tyrannosaure finit par mettre le ballon dans le panier d'un coup de pied retourné. Heureux, ils s'enlacent, ce qui rend le tyrannosaure très fier.



### **Pourquoi les singes se moquent-ils du tyrannosaure ?**



### **Comment le tyrannosaure se sent-il alors ? (Comment te sentirais-tu à sa place ?)**



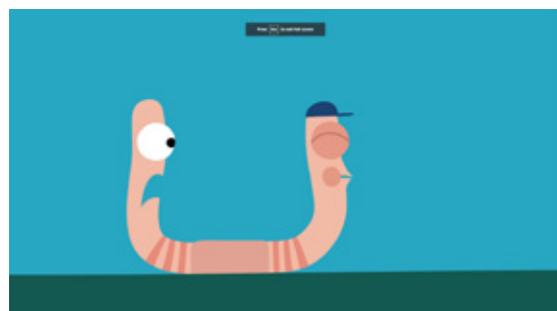
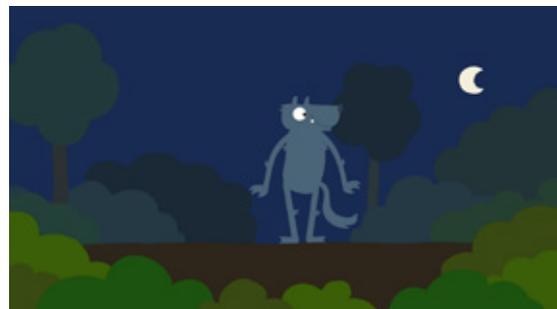
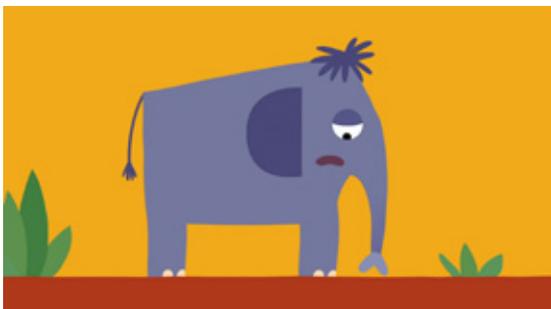
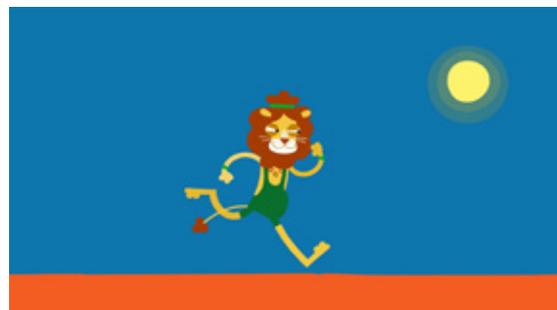
### **Comment le tyrannosaure se sent-il à la fin du film ?**



### **Quel est le sport que tu maîtrises le mieux ? Quel est le sport que tu maîtrises moins bien ?**

## Activité

Quel animal aimerais-tu être ? Si tu avais une force et une faiblesse, lesquelles seraient-elles ? (Tu peux choisir un des animaux ci-dessous ou un animal complètement différent.)



# BÉMOL



Oana Lacroix | Nadasdy Film | Suisse | 2021 | 6' |

**Thèmes :** amitié, enfance, amour de la musique



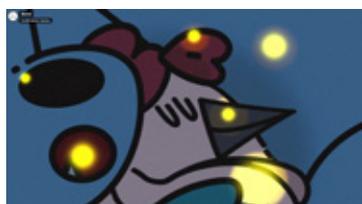
La particularité de ce court-métrage réside dans le fait que tous les animaux et la plupart des bruits proviennent d'instruments très divers qui ne sont pas des instruments de musique typiques. Le sifflement du poussin sans plume provient d'une sorte de pipe à eau, les sons des cygnes d'un cor et les voix des écureuils ressemblent aux bruits des canards en plastique.

Il n'y a pas que les voix et les bruits qui peuvent être imités par des instruments ; différents instruments peuvent même exprimer des sensations comme la fatigue. Juste avant que tous les animaux ne s'endorment blottis les uns contre les autres, on entend ainsi des notes relaxantes de triangle.

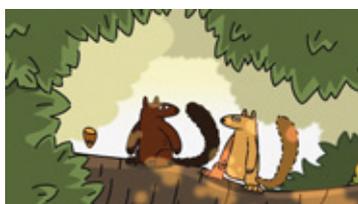
Le film a pour musique la chanson sifflée par le poussin sans plume, accompagnée de deux instruments à cordes pincées, probablement le banjo et la guitare. Il s'agit là d'une autre particularité car les deux composantes de la chanson (le sifflement et les deux instruments) sont définies différemment. On voit le poussin dans le film pendant qu'il siffle. Dans ce cas, on parle de son diégétique, car la source du son est visible. En revanche, on ne voit ni le banjo, ni la guitare jouer. Dans ce cas, on parle d'un son non-diégétique, car la source du bruit n'est pas visible.



*Bémol* est un film d'animation conçu sur ordinateur qui reproduit l'esthétique d'un film d'animation dessiné à la main. Tous les personnages, objets et arrière-plans sont entourés d'épais traits noirs comme s'ils avaient été dessinés au feutre. Deux autres particularités méritent d'être soulignées. Premièrement, le film adopte par endroits des effets de lumière spéciaux (1 & 2). Les couleurs sont influencées par la lumière et les ombres, et les ombres des animaux se déplacent en fonction des sources de lumière. Deuxièmement, les dessinateur·rice·s utilisent des effets de flou pour séparer les arrière-plans des premiers plans (3). C'est particulier dans la mesure où les images ne sont pas dessinées telles quelles à l'origine sur l'ordinateur et que l'effet n'est ajouté que plus tard lors de l'édition.



1



2



3



### Comment as-tu trouvé le film ? (Bon/mauvais ? Pourquoi ?)

La première question que l'on peut poser aux enfants après chaque film est de savoir ce qu'ils en ont pensé. Il est important qu'ils s'entraînent à s'exprimer et à partager leurs ressentis sur les films. Souvent, chez les jeunes enfants, la réponse est encore un simple « bon » ou « mauvais ». La question d'après, « Pourquoi as-tu trouvé le film bon/mauvais ? », les pousse à réfléchir aux aspects du film qui les ont le plus marqués. Peu importe qu'ils décrivent l'histoire, les personnages, la musique, les animations, etc. Toute réponse qui reflète le rapport de l'enfant au film est pertinente.



### Quels personnages apparaissent dans le film ?



### Que se passe-t-il dans l'histoire ?

Le rossignol sans plume aime siffler des mélodies et fait ainsi plaisir aux autres animaux qui l'écoutent volontiers. Soudain, un orage éclate et il se met à pleuvoir des cordes. Le rossignol est gelé et se réfugie dans une grotte. Comme il n'a pas de plume, il n'arrive pas à se réchauffer et tremble toujours de froid. Les écureuils découvrent le rossignol mais ne savent pas quoi faire et appellent les autres animaux à l'aide. Les différents animaux présents commencent à se disputer. Seul l'ourson ne veut pas être mêlé à la dispute et préfère se blottir contre le rossignol pour se réchauffer. Lorsque les autres animaux s'en aperçoivent, ils cessent de se disputer et s'allongent tous étroitement les uns contre les autres pour se câliner toute la nuit. Le matin, le rossignol se réveille le premier et constate que, comme il se trouvait très près de l'ourson, un peu de la fourrure de celui-ci est maintenant collée à son corps. Le rossignol est heureux de ne plus être sans plume et d'avoir sa propre fourrure.



### Pourquoi le rossignol a-t-il froid ?



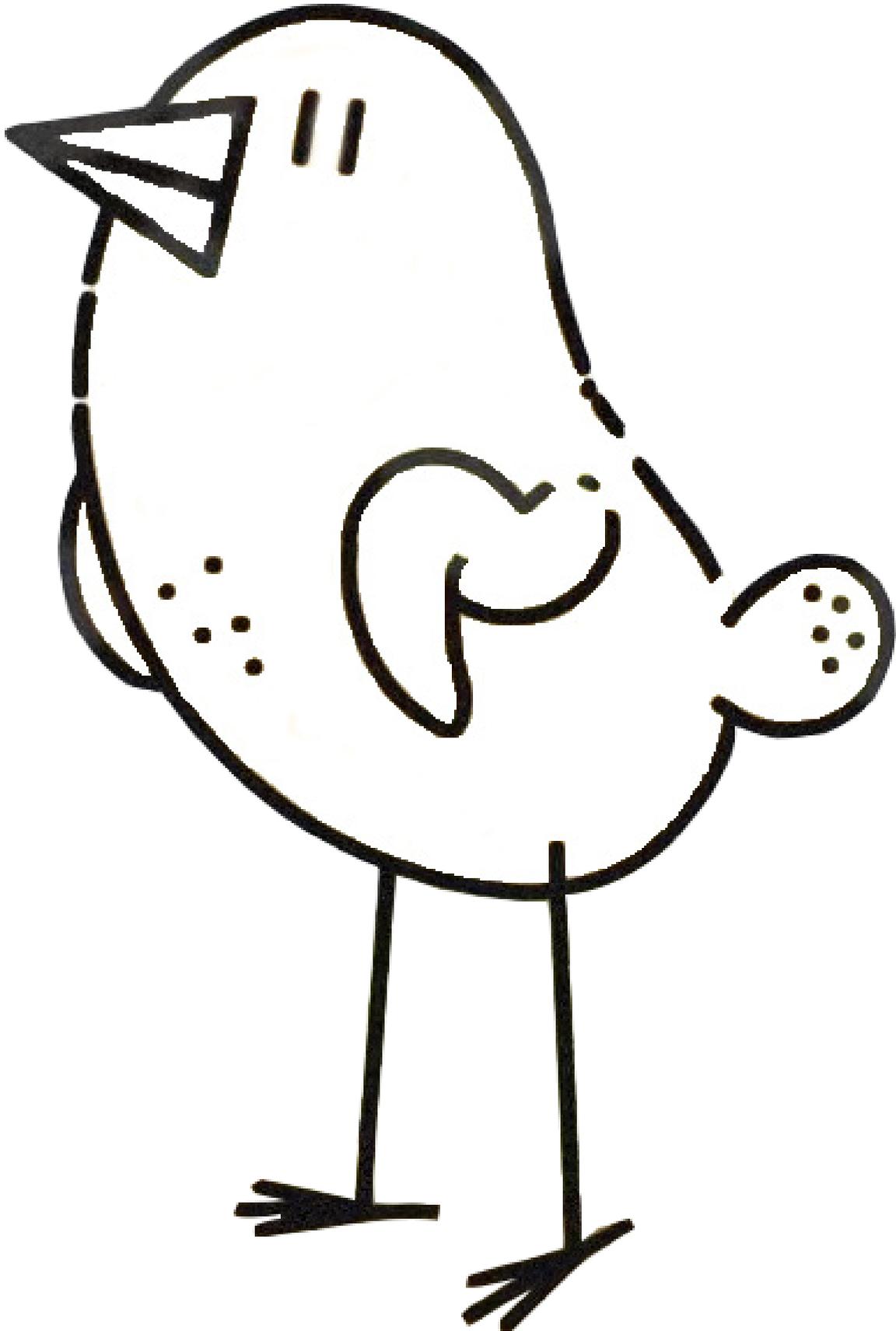
### Pourquoi le rossignol est-il heureux à la fin, même si sa fourrure ne lui permet pas de voler ?



### Comment te sens-tu quand tu écoutes de la musique que tu aimes ?

## Activité

Dessine ou crée une nouvelle robe (de plumes) pour le rossignol.



# CHUT... PETIT OURS (ČUČI ČUČI)



**Māra Liniņa | Atom Art | Lettonie | 2022 | 5' |**

**Thèmes :** amitié, enfance, amour de la musique



Dès le début de ce film, un lien avec la musique est établi : le mouton saute de fil en fil, dont l'alignement forme des portées de partition, en produisant à chaque fois une note juste, qui sonne comme s'il sautait sur des cordes de guitare (1).

L'intrigue du film est basée sur la berceuse lettone "Čuči Čuči" interprétée par Kristine Ladovska et Andris Keiss. Dans le film, la chanson est divisée en deux parties : la première partie est interprétée par la chanteuse et la seconde par le chanteur. La chanson parle de maman-ours et papa-ours qui cherchent des baies et du miel pour leurs petits afin de les aider à s'endormir.

Lorsqu'ils se mettent en quête de nourriture, la chanson s'interrompt et nous voyons les oursons jouer et s'amuser avec les moutons avant de s'endormir. Ces scènes, qui ne font pas partie de la chanson originale, sont accompagnées par un petit orchestre de musique. Les instruments à vent et les percussions produisent une mélodie très vive, en accord avec les oursons qui batifolent.

Au retour des parents, nous revenons à la mélodie et aux sons apaisants de la berceuse et les oursons ainsi que le petit mouton s'endorment enfin.

Ce passage d'une musique apaisante à une musique excitante et inversement peut être thématiquement lié avec les enfants. Remarquent-ils la différence ? Peuvent-ils décrire les raisons pour lesquelles certaines musiques conviennent plutôt à l'endormissement et d'autres plutôt au jeu ?



La base des animations de *Chut... Petit ours* provient de personnages, d'objets et d'arrière-plans en laine, fabriqués à la main (2 & 3). Les figurines des oursons, par exemple, sont posées sur une plaque de verre et photographiées. Ensuite, les personnages sont légèrement déplacés et photographiés à nouveau. C'est ce que l'on appelle la technique du stop-motion : un travail de longue haleine et des milliers de photos passées à la suite permettent ainsi de créer le mouvement du film. Les arrière-plans et les personnages avec les objets sont photographiés individuellement sur des plaques de verre et le tout est ensuite assemblé grâce à un programme informatique.



1



2



3



### **Comment as-tu trouvé le film ? (Bon/mauvais ? Pourquoi ?)**

La première question que l'on peut poser aux enfants après chaque film est de savoir ce qu'ils en ont pensé. Il est important qu'ils s'entraînent à s'exprimer et à partager leurs ressentis sur les films. Souvent, chez les jeunes enfants, la réponse est encore un simple « bon » ou « mauvais ». La question d'après, « Pourquoi as-tu trouvé le film bon/mauvais ? », les pousse à réfléchir aux aspects du film qui les ont le plus marqués. Peu importe qu'ils décrivent l'histoire, les personnages, la musique, les animations, etc. Toute réponse qui reflète le rapport de l'enfant au film est pertinente.



### **Quels personnages apparaissent dans le film ?**



### **Que se passe-t-il dans l'histoire ?**

Maman-ours et papa-ours déposent leurs deux oursons sur un nuage afin qu'ils s'endorment. Iels partent ensuite récolter des baies et du miel pour leurs oursons. Pendant que les parents sont en route, les oursons n'arrivent pas à s'endormir et quittent leur nuage pour jouer encore un peu. Iels trouvent une énorme pelote de laine dans laquelle un mouton est en train de crocheter un nuage. Iels jouent un moment avec la pelote de laine, mais iels s'y emmêlent tou-te-s les deux et ne peuvent plus se libérer tou-te-s seuls. Plusieurs jeunes moutons sautent du haut des nuages pour leur venir en aide. Iels démêlent la pelote et libèrent les oursons. Lorsque les parents reviennent de leur récolte, iels se saluent tous joyeusement et les parents déposent à nouveau leurs petits dans le nuage pour dormir. Épuisé-e-s, ces derniers s'endorment rapidement. Le film se termine par un mouton qui, tout en haut des nuages, cherche lui aussi un endroit douillet pour s'endormir.



**As-tu des frères et sœurs ? À quoi aimez-vous jouer ensemble ?**



**Tes parents t'aident-iels parfois à t'endormir ? Que font-iels lorsque tu n'arrives pas à t'endormir ?**



**As-tu déjà compté les moutons pour t'endormir ? As-tu d'autres astuces ?**

## Activité

Voici quelques berceuses et comptines françaises connues. En connais-tu d'autres ? Tu connais peut-être des berceuses dans d'autres langues que tu peux chanter à tes camarades de classe.



### Au clair de la lune

Au clair de la lune  
Mon ami Pierrot  
Prête-moi ta plume  
Pour écrire un mot

Ma chandelle est morte  
Je n'ai plus de feu  
Ouvre-moi ta porte  
Pour l'amour de Dieu

Au clair de la lune  
Pierrot répondit  
Je n'ai pas de plume  
Je suis dans mon lit

Va chez la voisine  
Je crois qu'elle y est  
Car dans sa cuisine  
On bat le briquet

Au clair de la lune  
On n'y voit qu'un peu  
On cherche la plume  
On cherche le feu

En cherchant d'la sorte  
Je n'sais c'qu'on trouvera  
Mais je sais qu'la porte  
Sur eux se ferma

### Fais dodo

Fais dodo Colas mon p'tit frère,  
Fais dodo t'auras du lolo.  
Maman est en haut  
Qui fait du gâteau,  
Papa est en bas  
Qui fait du chocolat.  
Fais dodo Colas mon p'tit frère,  
Fais dodo t'auras du lolo.

Fais dodo Colas mon p'tit frère,  
Fais dodo t'auras du lolo.  
Si tu fais dodo  
Maman vient bientôt,  
Si tu ne dors pas  
Papa s'en ira.  
Fais dodo Colas mon p'tit frère,  
Fais dodo t'auras du lolo.

### Dodo, l'enfant do

Dodo, l'enfant do  
L'enfant dormira bien vite  
Dodo, l'enfant do  
L'enfant dormira bientôt

# MARMALADE



**Radostina Neikova | Korund-X productions | Bulgarie | 2020 | 6' |**

**Thèmes :** entraide, faire des bêtises, danse et chant, musicalité



Ce film est constamment accompagné de musique et alterne entre des mélodies déjà existantes et de petits accompagnements d'instruments individuels. On entend principalement des instruments à vent, des percussions et du piano. L'une des chansons est jouée plusieurs fois et est à la fois chantée par l'oiseau exotique et jouée par les instruments en arrière-plan. Cette chanson a donc plusieurs variations : parfois plus lente, parfois plus rapide avec des instruments (lorsque le garçon court après l'oiseau par exemple), parfois chantée (par l'oiseau) plus haut, et parfois plus bas.

Un autre morceau de musique connu est joué dans la scène où le garçon regarde l'oiseau effectuer son vol acrobatique. Il s'agit de la « Danse hongroise n°5 » de Johannes Brahms.

Le film ne contient pas que de la musique classique ; dans la scène où le garçon vole dans les airs avec l'oiseau, on entend de la musique moderne avec des influences de jazz.

L'atmosphère est enrichie par le chant des oiseaux en arrière-plan et les trois personnages ont été doublés par des voix humaines.



La technique du stop-motion a été utilisée pour donner vie à de jolies broderies colorées. Il est rare de voir des broderies en stop-motion car contrairement aux poupées ou aux personnages en argile, il est très difficile de rendre l'action de coudre à travers cette technique d'animation d'image par image. Chaque changement de position d'un personnage doit être réalisé avec une nouvelle broderie (1 & 2). Cela rend le processus de stop-motion, déjà très long, encore plus laborieux. Les artistes Radostina Neykova et Hanna Schwartz utilisent une technique astucieuse en réalisant les arrière-plans et les personnages sur des broderies différentes et en les assemblant ensuite sur ordinateur. Elles évitent ainsi de devoir réaliser une nouvelle grande broderie avec les personnages et l'arrière-plan à chaque fois qu'il y a un petit mouvement. Si l'on regarde attentivement, on voit que les motifs de broderie des personnages sont légèrement différents de ceux de l'arrière-plan (3).



1



2



3



### **Comment as-tu trouvé le film ? (Bon/mauvais ? Pourquoi ?)**

La première question que l'on peut poser aux enfants après chaque film est de savoir ce qu'ils en ont pensé. Il est important qu'ils s'entraînent à s'exprimer et à partager leurs ressentis sur les films. Souvent, chez les jeunes enfants, la réponse est encore un simple « bon » ou « mauvais ». La question d'après, « Pourquoi as-tu trouvé le film bon/mauvais ? », les pousse à réfléchir aux aspects du film qui les ont le plus marqués. Peu importe qu'ils décrivent l'histoire, les personnages, la musique, les animations, etc. Toute réponse qui reflète le rapport de l'enfant au film est pertinente.



### **Quels personnages apparaissent dans le film ?**



### **Que se passe-t-il dans l'histoire ?**

Au début du film, nous voyons un garçon et une fille en train de manger une glace. C'est alors qu'apparaît un oiseau exotique qui chantonne joyeusement une mélodie et qui vole soudain la glace de la fille. La fille en est triste et se met à pleurer. Le garçon décide de poursuivre l'oiseau pour récupérer la glace. Lorsque le garçon s'approche de l'oiseau, celui-ci s'envole, ce qui le met en colère. Le garçon regarde l'oiseau voler pendant un moment et admire sa légèreté dans les airs. Le garçon décolle alors lui-même et s'envole dans les airs en compagnie de l'oiseau. Ils survolent un village et se posent finalement sur le soleil. L'oiseau rend le cornet de glace vide au garçon qui le rend ensuite à la fille. La fille, qui grignote entre-temps un pot de confiture, est très heureuse. Mais la joie ne dure pas car l'oiseau, effronté, vole à son tour le pot de confiture et s'enfuit.



### **Pourquoi l'oiseau vole-t-il la glace de la fille ?**



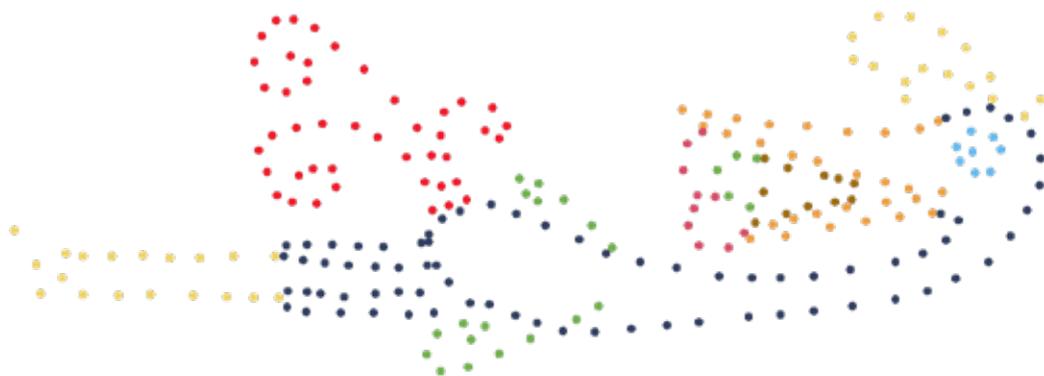
### **As-tu déjà fait un rêve dans lequel tu pouvais voler ?**



### **Si tu pouvais voler, où t'envolerais-tu ?**

## Activité

Colorie les images en reliant les points avec la couleur correspondante et en lignes droites. C'est comme si tu faisais ton dessin au crochet !



# TIGRE (TIGER)



**Julia Ocker | Film Bilder & KiKa / SWR | Allemagne | 2022 | 4' |**

**Thèmes :** peur et courage, surmonter sa peur, pression, fierté

Dans les courts-métrages d'animation regroupés sous le titre *Animanimals* de Julia Ocker, un animal différent joue à chaque fois le rôle principal. Les animaux vivent des aventures amusantes et passionnantes et les émotions qu'ils ressentent jouent un rôle central.

Tous les courts-métrages de *Animanimals* sont en accès libre sur YouTube !



Ce court-métrage est sonorisé de façon similaire à *Tyrannosaure* : le tigre possède également une voix humaine et les sons qu'il produit sont très réalistes. Néanmoins, à chaque fois que le tigre prend son courage à deux mains et s'apprête à réaliser son numéro de cirque, une musique très connue et typique du cirque retentit. Le morceau en question s'appelle « L'entrée des gladiateurs » et a été écrit en 1899 par Julius Fucik, un compositeur tchèque.

Ce film montre que la musique peut aussi être utilisée à des fins humoristiques : lorsque le tigre n'ose pas sauter de l'estrade, la mélodie jouée s'interrompt et les instruments qui sonnaient auparavant juste sonnent soudain faux et finissent par se taire complètement. Un effet similaire est utilisé à la toute fin du film lorsque le tigre se laisse fièrement applaudir. À la vue soudaine d'un ballon, le tigre perd à nouveau tout courage, événement accompagné d'une mélodie amusante (1).

Autre particularité de ce film, on entend un public sans toutefois le voir. Les spectateur·rice·s réagissent à l'attitude du tigre en se moquant de sa peur, en l'encourageant par des applaudissements et en l'acclamant finalement chaleureusement.



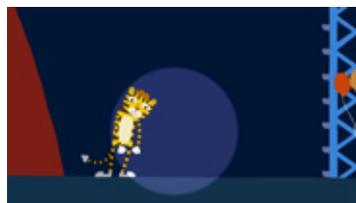
*Tigre* est un film conçu sur ordinateur, très coloré, dans lequel les personnages, les objets et les paysages sont animés via un style géométrique relativement simple. On retrouve souvent un style similaire dans les livres illustrés pour enfants. Cette impression est renforcée par le fait que les environnements du film sont entièrement conçus en deux dimensions et à plat, sans profondeur ni arrière-plan, et que les personnages ne sont visibles que de profil et se déplacent latéralement (2). Ce qui est particulier dans ce film, c'est le faisceau lumineux qui semble avoir son existence propre et qui arrive même à tirer le tigre sur la scène. L'éclairage produit par le faisceau est assez réaliste, puisqu'il éclaire les couleurs éclairées, alors que les couleurs situées à l'extérieur du faisceau sont dans l'ombre et donc plus sombres (3).



1



2



3



### **Comment as-tu trouvé le film ? (Bon/mauvais ? Pourquoi ?)**

La première question que l'on peut poser aux enfants après chaque film est de savoir ce qu'ils en ont pensé. Il est important qu'ils s'entraînent à s'exprimer et à partager leurs ressentis sur les films. Souvent, chez les jeunes enfants, la réponse est encore un simple « bon » ou « mauvais ». La question d'après, « Pourquoi as-tu trouvé le film bon/mauvais ? », les pousse à réfléchir aux aspects du film qui les ont le plus marqués. Peu importe qu'ils décrivent l'histoire, les personnages, la musique, les animations, etc. Toute réponse qui reflète le rapport de l'enfant au film est pertinente.



### **Quels personnages apparaissent dans le film ?**



### **Que se passe-t-il dans l'histoire ?**

Au début, un rideau se lève et nous voyons le tigre, éclairé par un projecteur, au milieu d'une piste de cirque. Le projecteur se déplace ensuite vers le parcours mis en place pour le numéro du tigre. Nous voyons une plateforme élevée, un trampoline, un bassin de feu et enfin un canon et un cerceau de feu. Mais le tigre n'ose pas se produire et s'enfuit du chapiteau. La lumière du projecteur le tire à nouveau sur la piste, cette fois-ci dans son costume complet. Pour détourner l'attention, le tigre fait semblant de nettoyer les équipements, ce qui fait éclater un ballon et l'effraie. Pendant ce temps, les spectateur-riche-s se moquent de la peur du tigre. Le faisceau lumineux déplace le tigre vers la plateforme et les spectateur-riche-s l'applaudissent pour l'encourager. Le tigre essaie de surmonter sa peur et de réussir son numéro. Il a toutefois aussi le vertige et n'ose pas sauter. Il devient frustré et furieux. Mais lorsqu'un ballon vole dans sa direction, il a une idée : il va utiliser sa peur des ballons qui éclatent pour se distraire et se forcer à sauter. Son plan fonctionne. Il réussit le numéro sans encombre. Le public l'applaudit et lui lance des roses. Le tigre est visiblement fier, mais sa joie est vite gâchée par un énième ballon.



### **Quel astuce le tigre utilise-t-il pour réussir le parcours ?**



### **À quels moments applaudirais-tu ou rirais-tu ? En tant que spectateur-riche, réagirais-tu éventuellement différemment ?**



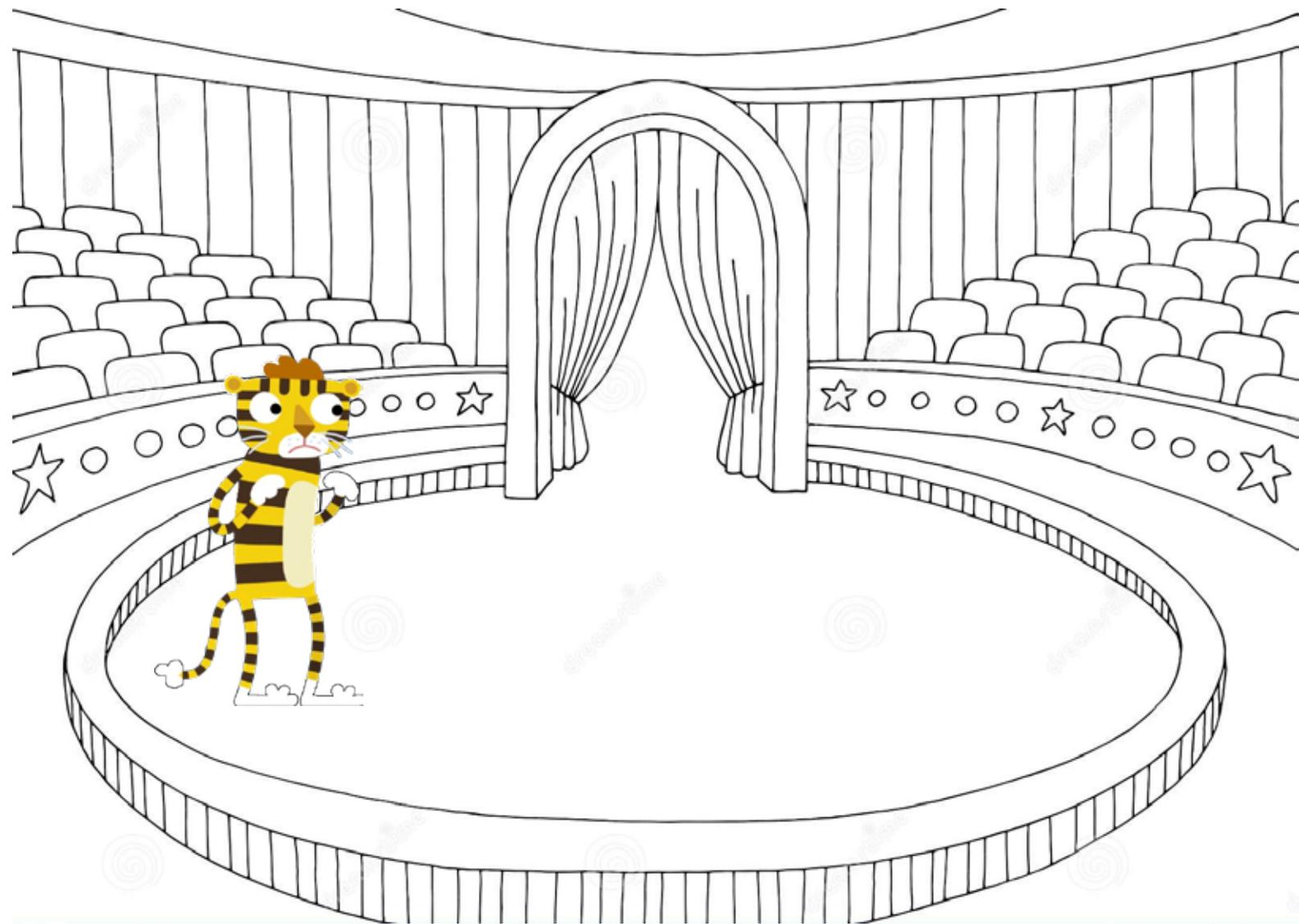
### **Es-tu déjà allé-e au cirque ? Quel numéro t'a particulièrement plu ?**



### **De quoi as-tu peur ?**

## Activité

De quoi d'autre le tigre a-t-il peur ?



# LA SOUPE DE FRANZY



**Ana Chubinidze | Pocket Studio & Folimage | Géorgie & France | 2021 | 9' |**

**Thèmes :** cuisine, amour, espace, aventure, surmonter les différences, passions communes



Ce film est très riche en musique et présente un paysage sonore varié. Chaque objet émet un son approprié et la quasi-totalité des actions sont accompagnées d'un effet sonore. Le temps fort de la musique arrive dès le début, lorsque Franzy prépare sa soupe. Plus elle ajoute d'ingrédients à sa soupe, plus on entend d'instruments, jusqu'au dernier ingrédient secret qui donne une mélodie entraînante. Cette mélodie évolue ensuite en fonction du costume que porte Franzy. Nous entendons ainsi des variations, des parties classiques, une version hip-hop et même une variante de berceuse. Cela montre bien que l'on associe consciemment ou inconsciemment la musique à différentes situations et que la musique joue un rôle important dans la création ou le renforcement d'une ambiance.

Le paysage sonore que l'on entend dans l'espace et sur la planète des créatures à trompe mérite également d'être évoqué. On entend des sons électroniques/synthétiques plutôt mystérieux et des bruits de plusieurs animaux étranges, un peu comme si Franzy se trouvait dans une jungle (1).



*La Soupe de Franzy* est entièrement animé en stop-motion et tous les personnages et objets sont fabriqués à la main avec minutie (2). Plusieurs matériaux sont utilisés à cet effet. On peut voir que certains objets sont faits de tissus, d'autres de cartons et d'autres encore de matériaux plus solides. Les mouvements sont très fluides et moins saccadés que dans d'autres films en stop-motion. Les scènes sont également bien éclairées et les objets projettent des ombres réalistes (3).



1



2



3



### **Comment as-tu trouvé le film ? (Bon/mauvais ? Pourquoi ?)**

La première question que l'on peut poser aux enfants après chaque film est de savoir ce qu'ils en ont pensé. Il est important qu'ils s'entraînent à s'exprimer et à partager leurs ressentis sur les films. Souvent, chez les jeunes enfants, la réponse est encore un simple « bon » ou « mauvais ». La question d'après, « Pourquoi as-tu trouvé le film bon/mauvais ? », les pousse à réfléchir aux aspects du film qui les ont le plus marqués. Peu importe qu'ils décrivent l'histoire, les personnages, la musique, les animations, etc. Toute réponse qui reflète le rapport de l'enfant au film est pertinente.



### **Quels personnages apparaissent dans le film ?**



### **Que se passe-t-il dans l'histoire ?**

L'histoire commence avec Franzy qui s'apprête à préparer sa soupe préférée. Pour finir, elle ajoute son ingrédient secret qui est conservé en sécurité dans une saupoudreuse placée dans un coffre-fort. Pour s'amuser en mangeant, elle change de déguisement à chaque nouvelle assiette de soupe. Mais, lorsqu'elle n'a plus d'ingrédient secret, elle doit en trouver à nouveau. Sans hésiter, elle enfle son costume d'astronaute et s'envole vers une autre planète à bord d'une fusée. Elle y rencontre d'étranges créatures à longues trompes qui semblent chercher à manger et à boire. Franzy trouve enfin l'ingrédient secret : il pousse dans un arbre. En le cueillant, elle est observée par les créatures à trompe et doit s'enfuir avec l'ingrédient vers son vaisseau spatial. Alors qu'elle prépare une nouvelle soupe, Franzy remarque qu'une des créatures l'a accompagnée en tant que passagère clandestine. Celle-ci engloutit la soupe et se transforme aussitôt. Elle devient toute aussi rose que l'ingrédient magique et des ailes lui poussent. Franzy apprend à la créature à trompe comment cuisiner la délicieuse soupe. Elles transportent ensuite une marmite pleine à craquer aux autres créatures à trompe de leur planète. Plusieurs créatures mangent de la soupe et se transforment à leur tour. La marmite se vide rapidement, mais toutes les créatures n'ont pas pu goûter à la soupe. Elles récupèrent alors encore plus de l'ingrédient secret et s'envolent avec toutes les créatures, transformées ou non, vers l'appartement de Franzy. Là, Franzy et son amie préparent suffisamment de soupe pour que toutes les créatures à trompe puissent être servies.



### **A quoi reconnaît-on que les créatures à trompe ont très faim ?**



### **As-tu déjà cuisiné avec quelqu'un ? Si oui, avec qui et qu'avez-vous cuisiné ?**



### **Quels passe-temps et passions partages-tu avec tes ami-e-s ?**

## Activité

Ingrédients cachés > Trouve l'ingrédient secret de Franzy et colorie-le.

Ton propre ingrédient secret > Invente et dessine ton propre ingrédient secret.



## CRÉDITS

---

### AUTEUR

Sam Hastert

### ADAPTATION DE L'ALLEMAND

Thelma Dassesse

### GRAPHISME

Les M Studio

## AVEC LE SOUTIEN DE

---



### ŒUVRE

Nationale de Secours  
Grande-Duchesse Charlotte

## LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL

---



LE GOUVERNEMENT  
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG  
Ministère de la Culture



LUXEMBOURG CITY FILM FESTIVAL  
[www.luxfilmfest.lu](http://www.luxfilmfest.lu)