

LE QUATUOR A CORNES

Film d'animation.

Réalisation : Benjamin Botella et Arnaud Demuynck, Emmanuelle Gorgiard, Pascale Hecquet. France Belgique. 2018. 43 Minutes.

Sommaire :

I Avant la projection

II Les histoires et les pistes d'exploitation

III Le cinéma d'animation

p. 1

p. 2 à 6

p. 7 à 10

I AVANT LA PROJECTION

1- Etude de l'affiche :

Observer **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **image** (scène, personnage, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage ...) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif du film.

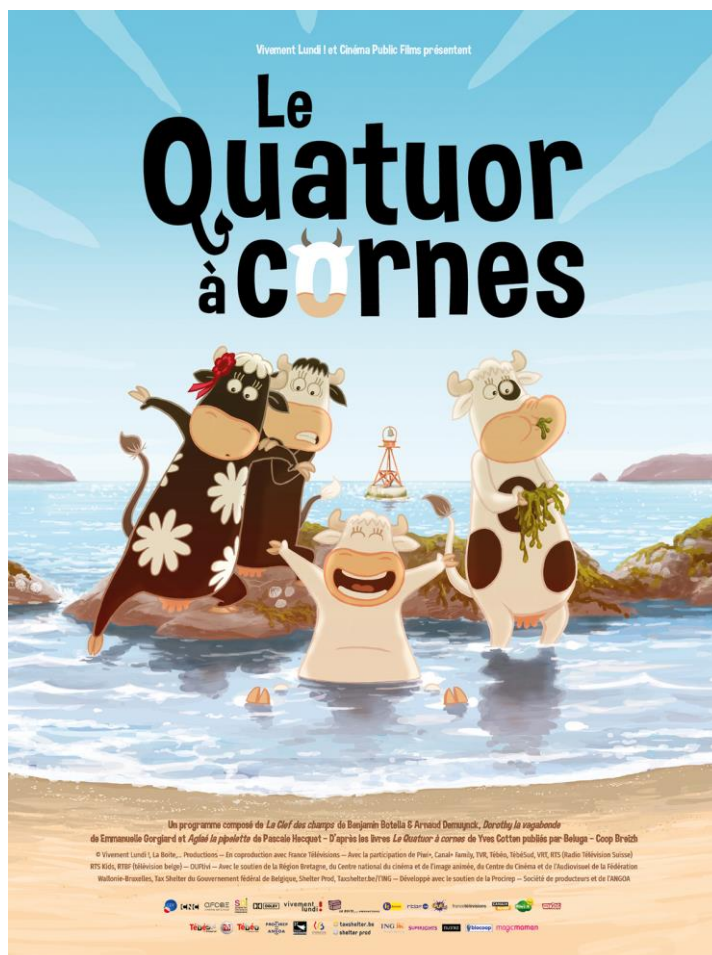
L'affiche montre des vaches dessinées : elle fait référence au dessin animé

👉 Les personnages :

On voit quatre vaches, dans la mer ou assises sur des rochers.

Observer leur expression pour savoir si elles sont contentes, elles ont peur ...

Le graphisme et les couleurs : il y a une dominante de bleu : le ciel et l'eau. Les vaches se distinguent par la couleur de leur robe et des taches : 2 vaches blanches avec ou sans taches, 2 vaches marrons (noires dans le film) avec ou sans taches (voir leur noms et leurs caractéristiques dans le paragraphe II).



2- On peut regarder la **bande-annonce** du film. Elle présente les personnages principaux : Les 4 vaches, le goéland, le taureau, la vache d'Ecosse ...

3- **Consignes pour un bon déroulement de la séance** : cf. document Ciné-Enfants.

II LES HISTOIRES et LES PISTES D'EXPLOITATION

Aglaé la pipelette, Rosine la tête en l'air, Clarisse la peureuse et Marguerite la coquette ne se contentent pas de regarder passer les trains. Ce petit troupeau de vaches vous entraîne dans leurs aventures à travers ce programme de 3 courts métrages plein de tendresse et d'humour.

1- La clef des champs :

- **Résumé :** Au cours d'un périple fantaisiste jusqu'au bord de la mer, quatre vaches vont découvrir la liberté dans le monde inconnu qui s'étend au-delà de leur pré. Cette odyssée riche en aventures, en rencontres burlesques, disputes, réconciliations et découvertes, confronte chacune à ce qui pouvait lui arriver de pire, et transforme le troupeau initial, trop lié par l'habitude, en une irréductible bande d'amies, solidaires et affranchies.

-Histoire détaillée :

Pendant le générique de début, un travelling arrière montre un village et le vol d'un papillon qui arrive dans un champ de coquelicots. Une vache toute blanche (Rosine) broute et veut attraper le papillon. Une autre vérifie la clôture, l'autre veut contrôler l'eau de l'abreuvoir et la quatrième (noire avec des taches en forme de fleurs et une cocarde), est coquette (Marguerite). Un goéland est dans l'abreuvoir, il goûte l'eau et ne la trouve pas assez salée. Il dit que cela n'a rien à voir avec la mer. Les vaches demandent : « C'est quoi la mer ? Ça se mange, c'est des champs ? » « Comment ça, c'est quoi la mer ? Vous ne connaissez pas la mer ? Vous n'avez jamais fait plouf dans les vagues ? Mangé des crabes aux algues ? Piqué un roupillon sur le sable ? » « La mer ne se raconte pas, mais se respire ». « Comme une fleur » demandent les vaches ? » « Non, comme toutes les fleurs. » « Accompagnez-moi » dit le goéland. « Mais si on sort du pré, on va se perdre » disent les vaches. « Mais non, il n'y a qu'à suivre le soleil ! La marée m'attend » et il s'envole. Rosine dit : « C'est parti les copines ! », mais les autres n'ont pas l'air convaincues : Clarisse (la peureuse) vérifie le portail tandis que Rosine sort déjà suivie de Marguerite. Aglaé (blanche avec des taches) veut partir et insiste pour que le quatuor parte ensemble. Elles marchent en chantant : « 15 km à pieds, ça use ... ». Clarisse enjambe une limace. Elles entendent du bruit et découvrent un taureau, Gilberto, qui vante tous ses muscles. Les vaches disent qu'elles ne sont pas des admiratrices mais des vacancières. Il répond qu'il n'a pas le temps car il se prépare pour un concours pour gagner une cocarde. Marguerite trouve qu'il frime. Il vole sa cocarde et elles courent après lui. Il freine et elles tombent. Il rend la cocarde et dit que celle qu'il gagnera sera pour Marguerite. Elles partent.

Rosine tombe dans un champ avec des moutons. L'animateur en éco-pâturage, Jean-Baptiste qui se fait appeler JB, fait ranger les moutons par deux et ils se comptent. Ils demandent quand est le goûter, puis le feu de camp et le dîner. Rosine danse et les moutons essaient de l'imiter. Et tombent. JB propose d'être zen et de faire de la méditation. Le TGV de 16H28 s'annonce à l'heure. Rosine est occupée à brouter entre les rails. Marguerite s'élance et elles échappent au train toutes les deux. Puis, c'est le goûter. Partout, ce sont des champs de tournesol, avec beaucoup de chemins qui s'entrecroisent. Elles ont faim et, au moment du coucher de soleil, Clarisse pleure qu'elles sont perdues. Aglaé parle trop et dit que Clarisse a peur de tout, que Marguerite se prend pour une reine de beauté. On entend des grenouilles. Un chien féroce les ramène dans une grange où des vaches marron essaient de dormir. Clarisse voit un porte-clefs en forme de trèfle à 4 feuilles ; c'est celui de la clef d'un tracteur. Elle monte sur le tracteur et démarre : le tracteur bondit, le chien aboie. Aglaé voit des lucioles. Elle sème la panique dans les tentes de campeurs puis retrouve Marguerite et elles partent au galop. Elles arrivent vers les poubelles et découvrent Gilberto le taureau qui cherchait Marguerite pour lui offrir la cocarde qu'il a gagnée. Marguerite l'accroche sur elle et remercie. Gilberto dit qu'il connaît un raccourci. Clarisse et Rosine se couchent et dorment. [Fondu au noir].

Le goéland rassemble les 4 vaches et leur fait découvrir l'océan, la plage, les vagues, les rochers. Le taureau saute dans l'eau et nage. Clarisse a peur de tout. Rosine poursuit Clarisse avec un crabe et

elles courent. Marguerite est dans les vagues. Rosine a deux étoiles de mer posées comme un soutien-gorge. Gilberto veut nager jusqu'à la bouée, mais il coule. Le goéland essaie de le soulever et les vaches viennent l'aider avec une planche. Le taureau dit : « Maggy ». Il recrache de l'eau. Les vaches demandent quand est-ce qu'on rentre ? On les voit ensuite dans leur pré, le taureau tombé dans l'abreuvoir. JB et les moutons arrivent en expliquant qu'ils sont en transhumance : « on part à la montagne. Vous n'avez jamais fait de la luge ? Lancé des boules de neige ? Mangé de la raclette en chantant une tyrolienne au coin du feu ? JB parle de fondue savoyarde. Il rajoute : « Venez nous voir. Il suffit de marcher tout droit direction soleil levant ». « Et si c'est non » dit Clarisse « On a retrouvé notre clôture, maintenant, on reste à l'abri ». On voit alors la clôture qui s'effondre et la montagne. Elles partent. Clarisse dit : C'est pas vrai, ça recommence. Attendez-moi. »

- Pistes d'exploitation :

-RESTITUTION

- ☞ Identifier les 4 vaches avec leurs caractéristiques physiques et leur caractère

Aglaré est la vache pipelette, blanche avec des taches noires, qui parle tout le temps.

Rosine est la vache toute blanche, tête en l'air.

Marguerite est la vache noire avec des taches blanches en forme de fleurs et une cocarde, elle est coquette.

Clarisse est la vache toute noire, peureuse (sur la photo, elle est cachée derrière Marguerite).



- ☞ Les enfants peuvent dessiner, décrire une vache qui est une femelle de Mammifère (nourrissant ses petits grâce aux mamelles), préciser pourquoi c'est un Ruminant (elle broute, rumine grâce à son estomac avec 4 poches), dire quels produits alimentaires sont utilisés : lait, fromages, viande.

- ☞ Elles forment un « quatuor à cornes » car elles sont toujours 4 ensembles. Ce terme est utilisé en comparaison avec un **quatuor à cordes** qui est, en musique classique, un ensemble musical (un groupe de musiciens) composé de quatre instruments à **cordes** — généralement deux violons, un alto et un violoncelle

POSITION DES INSTRUMENTS
DU QUATUOR A CORDES



- ☞ Raconter l'histoire de ce voyage vers la mer et les rencontres faites par le quatuor : un goéland qui les invite à venir voir la mer ; une limace traversant la route qui fait peur à Clarisse ; le taureau Gilberto qui ne pense qu'à gagner des concours (il vante ses muscles :



biceps, pectoraux, cuissots) et qui sera sous le charme de Marguerite ; un bélier, JB, animateur d'éco-pâturage et son troupeau de moutons ; un chien féroce qui les ramènent à l'étable, un crabe qui effraiera Clarisse, le sauvetage du taureau, le retour dans le pré ...



☞ Rechercher tous les moments d'humour : Clarisse qui enjambe avec précaution la limace qui traverse le chemin, les vantardises du taureau, le comportement des moutons qui font tous la même chose en même temps (ils se comptent, essaient d'imiter Rosine qui danse, réclament leur goûter ou le feu de camp...), l'évocation de la ponctualité du TGV de 16H28 qui est à l'heure, la position des étoiles de mer sur la poitrine de Rosine ...

☞ Evoquer les stéréotypes définissant la mer ou la montagne :

- Pour la mer : Vous ne connaissez pas la mer ? Vous n'avez jamais fait plouf dans les vagues ? Mangé des crabes aux algues ? Piqué un roupillon sur le sable ? La mer ne se raconte pas, mais se respire ». « Comme une fleur » demandent les vaches ? » « Non, comme toutes les fleurs. »

- Pour la montagne : On part à la montagne. Vous n'avez jamais fait de la luge ? Lancé des boules de neige ? Mangé de la raclette en chantant une tyrolienne au coin du feu ? JB parle de fondue savoyarde.

- Les enfants peuvent trouver d'autres expressions pour caractériser mer et montagne.



- **TECHNIQUE D'ANIMATION** : Dessin animé Cf. paragraphe III

2- Dorothy, la vagabonde :

- Résumé :

Rosine, Marguerite, Clarisse et Aglaé paissent tranquillement dans leur champ.

Elles n'ont jamais eu l'occasion de partir à l'aventure et ne connaissent pas grand-chose du monde qui les entoure. Un beau matin de printemps, elles découvrent avec surprise une créature poilue dans leur prairie !

- Histoire détaillée :

Clarisse croit voir un tas de foin près d'un arbre, elle veut s'asseoir dessus, mais il bouge et grogne. Paniquée, elle prévient les autres qui la rejoignent. En touchant, elle dit : « C'est doux, ça ressemble à des poils, ça respire là-dessous, c'est une bête qui dort ». La bête se réveille : c'est une vache poilue qui les salue : « Hello, je m'appelle Dorothy, je suis Highland, je suis venue de l'Ecosse, je suis une vache ». « Des comme toi, on n'en n'a jamais vu ». « Pourquoi ta robe est rousse. Y-at-il des vaches bleues (dessin), rose ? » Elle répond qu'elle a randonné avec une autre vache rousse (dessins). Le quatuor reprend : « C'est peut-être le soleil qui a roussi les poils. Dommage qu'elle ait des grandes cornes. A quoi ça lui sert. » Elle siffle et les oiseaux se posent sur ses cornes en lui apportant des cerises qu'elle mange. Comme les autres disent qu'avec des cheveux longs, on ne voit pas les yeux, la vache rousse reprend : « vous auriez pu avoir des cheveux longs, des tresses, une frange, des couettes, une coupe au bol, une choucroute : les images montrent ces différentes coiffures. » Puis, elle dit : « Zut, je suis fatiguée de parler avec vous. Vous ne connaissez que « cette petite » champ ! (accent anglais) » Elle part et s'assoit tristement au pied d'un arbre. Elle entend appeler Dorothy et découvre que le quatuor se moque d'elle : cornes, frange. Elle pleure et dit : « pourquoi vous vous moquez de moi et si vous étiez au milieu d'un troupeau de Highlands qui se moquerait de vos petites cornes, de votre toute petite coiffure, des poils trop courts, de votre robe avec des taches. Je rentre chez moi. » Elles répondent : « Attends, on ne voulait pas te faire de la peine. On a été trop bêtes. Je te trouve très belle, très courageuse. Apprends-nous à siffler pour avoir des cerises. » Elles sifflent toutes et les oiseaux arrivent. Les cinq regardent le coucher de soleil. « Je pars. Venez me voir en Ecosse, de l'autre côté de la mer, au pays des vaches Highlands. » « On devra nager ? ». Musique écossaise.

- Pistes d'exploitation :

- RESTITUTION :

👉 Raconter la nouvelle aventure du quatuor : la présence dans leur champ d'une vache inconnue.

Elles ont peur d'elle au début, puis se moquent de ses caractéristiques : grandes cornes, poils longs qui passent sur les yeux, accent quand elle parle.

La race **highlander** est une race bovine écossaise originaire de la région des Highlands. Elle se caractérise par une robe rouge clair à foncé (60 %), ou noire (30 %), ou grise (5 %), ou blanche (5 %), aux poils longs et par une paire de longues cornes dressées en l'air. Cette race rustique peut pâturer des zones de landes ou marécageuses mieux que tout autre race, et elle est parfois utilisée pour entretenir ce type de paysage.



La vache highlander expliquera que c'est une vache comme elles : pis, cornes ..., qu'elle s'appelle Dorothy et leur demandera comment elles auraient réagi si elles s'étaient retrouvées seules au milieu d'un troupeau de vaches des Highlands

Finalement, elles accueilleront l'étrangère et lui demanderont de leur apprendre à siffler pour attirer des oiseaux qui apportent des cerises.

Dorothy les invitera à venir chez elle.



☞ Décrire ou dessiner Dorothy.

☞ Citer d'autres races de vaches : Normande, Prim'Holstein, Pie rouge, Montbéliarde, Jersiaise, Blonde d'Aquitaine, Salers, Bretonne, Camarguaise ...

- **TECHNIQUE D'ANIMATION** : marionnettes animées. Cf. paragraphe III



3- Aglaé la pipelette :

- Résumé :

Aglaé est une pipelette qui aime par-dessus tout faire la conversation à ses petites camarades. L'ennui, c'est qu'elle oublie de leur laisser la parole.

- Histoire détaillée :

Aglaé et Rosine se saluent et Aglaé commente : « Il fait doux. J'ai aperçu une grenouille qui pourrait être signe de pluie. Elle décrit l'herbe mouillée, les ballonnements et flatulences, le gaz à effet de serre, qui s'en suivraient ; la météo, le réchauffement climatique, les perturbations : bourrasque, tempête, ouragan, cyclone, tornade ». Rosine dit : « Stop, c'est toi le déluge, une tempête de mots que tu provoques. Tchao ». Cela produit comme une douche froide sur Aglaé : « ça m'apprendra à faire conversation. Je vais économiser ma salive. »

Aglaé va voir Marguerite qui dort. Aglaé commence à parler de la sieste, de rêve plein de couleurs. Elle secoue Marguerite pour la réveiller puis elle continue à parler du trèfle qui est de la même couleur que l'herbe, des fleurs colorées qui sont les préférées des vaches et qui ont inspirées des artistes. Marguerite met sa patte sur la bouche d'Aglaé et dit : « Ecoute ce silence, il est si bon. J'aimerais dormir en silence et en noir et blanc. » Aglaé s'en va.

Aglaé va voir Clarisse qui a eu peur d'un oiseau et elle se moque d'elle : comment une grosse bête comme toi a peur d'un petit oiseau. » Clarisse se défend en disant qu'elle a été surprise. Aglaé reprend : « Clarisse ! Toujours à sursauter devant la moindre petite bestiole alors que la nature nous a généreusement dotées de cornes pour nous défendre. Tu as vu comme elles sont pointues. A quoi servent-elles vraiment ? A nous défendre contre les animaux sauvages, mais pas contre les mouches. A nous faire parler » Clarisse dit : « Aglaé, tu as tout compris ! Pour te faire parler ; tout te fait parler : le temps, la couleur des fleurs, la sieste, les rêves de fleurs et de trèfle, les

ballonnements. Tu me donnes le tournis ». Aglaé répond : « On ne peut pas discuter dans cette prairie. Je m'en vais ruminer plus loin. Adieu ». Elle boude au pied d'un arbre au moment où le soleil se couche, pendant la nuit éclairée par la lune et quand le coq chante.

Les 3 autres apprécient le silence. Puis elles vont parler à Aglaé : « Ça suffit ! Arrête de bouder. Allez, reviens, tu pourras parler autant que tu veux. J'essaierai même d'écouter. Allez, dis-nous quelque chose, raconte-nous une blague ». Elles supplient : « le son de ta voix, juste quelques mots ». Aglaé dit : « Je vous aime ». « Mais, nous aussi on t'aime. Ça veut dire que tu arrêtes de bouder ? ». « Et oui les filles, c'est important de se dire qu'on s'aime. Chaque fois que vous pouvez le dire, dites-le ... » Et Aglaé parle toujours !

- Pistes d'exploitation :

- RESTITUTION :

- ☞ Raconter l'histoire : Aglaé va voir chacune des 3 autres vaches du quatuor et les « inonde » de paroles. Elles lui expliquent qu'elle parle trop et elle boude. Finalement elle acceptera de dire aux autres qu'elle les aime, mais retombera aussitôt dans son défaut de pipelette.

* Avec Rosine, elle imagine les conséquences de la pluie : herbe mouillée qui est mangée, puis les conséquences : ballonnements et flatulences, le gaz à effet de serre, qui s'en suivraient ; la météo, le réchauffement climatique, les perturbations : bourrasque, tempête, ouragan, cyclone, tornade.

Rosine l'interrompt en lui disant que c'est elle, le déluge de paroles.

- ☞ Expliquer les différents termes.



* Avec Marguerite : Aglaé la tire de son sommeil pour lui parler de couleurs (trèfle vert et fleurs colorées), d'artistes. Mais Marguerite préfère dormir en silence et en noir et blanc.

- ☞ Essayer de dessiner



* Aglaé se moque car Clarisse a peur de tout puis elle disserte sur le rôle des cornes des vaches.

Clarisse lui dit qu'elles servent à la faire parler. Aglaé part et boude.

* Pendant un moment, les 3 autres apprécient le silence. Puis, comme la nuit est passée (on voit le soleil se coucher, la lune, puis le coq chanter) et qu'Aglaé boude toujours elles se réconcilient.



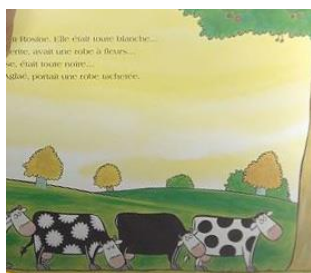
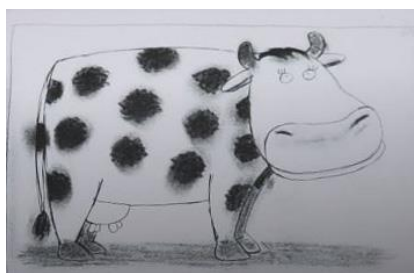
- TECHNIQUE D'ANIMATION : papier découpé numérique. Cf. Paragraphe 3.

III LE CINEMA D'ANIMATION

1- Le point de départ des aventures :

- Les livres :

Yves Cotten, auteur des livres « Le Quatuor à Cornes » dit : « La série Le Quatuor à cornes a vu le jour avec la toute première histoire pour enfant que j'ai écrite et dessinée : Rosine tête en l'air. Celle-ci a été suivie de 3 autres histoires, une pour chacune des autres vaches du petit troupeau. Les 4 albums sont sortis dans leur première édition en 2002 chez An Here en breton et Coop Breizh en français. La série s'est ensuite développée avec une histoire collective (La Clef des champs) puis d'autres histoires où les 4 amies font des rencontres (Dorothy la vache écossaise, Gilberto le taureau et les 4 animaux échappés d'un cirque dans En liberté). Mes vaches ont des caractères bien affirmés, tout en étant ignorantes de certaines choses parce qu'elles sont jeunes et qu'elles n'ont pas l'habitude de quitter leur champ. Mais la jeunesse, c'est aussi la curiosité et elles s'ouvrent un peu plus au monde au fil des albums, en particulier les 4 derniers. Je privilégie le travail sur l'image dans ces histoires qui sont au départ faites pour des enfants non-lecteurs. Des personnages en noir et blanc — les vaches — dans un environnement de couleurs. Je travaille longuement le récit et le découpage avant de réaliser les dessins définitifs. Je dessine en noir & blanc (encre de Chine) et couleurs (encres de couleurs & gouache) sur papier. »



Voici le tout premier dessin d'Aglaé, puis un autre dessin en couleurs réalisés par Yves Cotten pour ses livres.

- Des livres au film :

Quittant leur pré carré en papier, pour prendre vie à l'écran, Clarisse, Aglaé, Rosine et Marguerite se muent en héroïnes polymorphes du cinéma d'animation. Une des singularités de ce programme réside dans le choix artistique d'un traitement différent pour chacun des films, alors que les personnages se retrouvent d'un film à l'autre. Ces variations, portées par des cinéastes différents, permettent d'offrir une diversité narrative et esthétique.

Réalisé en 2D numérique par Arnaud Demuynck et Benjamin Botella, *La Clef des champs* raconte le périple du quatuor à la découverte de la mer.

Avec *Dorothy la vagabonde* (en stop-motion, par Emmanuelle Gorgiard), cantonnées dans leur enclos, les quatre vaches reçoivent la visite d'une consœur highlander d'Ecosse.

Enfin, *Aglaé la pipelette* (en papier découpé numérique, par Pascale Hecquet) fait l'éloge de l'amitié, dans une forme qui épouse la volubilité de l'héroïne.

2- Le film d'animation : On peut regarder sur Vimeo le making-of du film

Durant la projection d'un film, le mouvement continu qui apparaît sur l'écran n'est qu'une illusion. Il résulte d'un ensemble de techniques mises en œuvre pour obtenir la restitution du mouvement, décomposé lors de la prise de vues en milliers d'images fixes. Nos yeux perçoivent cette succession d'images comme une recomposition du fait de la persistance des images rétinienne : l'œil conserve pendant environ 1/10^{ème} de seconde l'image qu'il vient de voir même quand elle a disparu.

Pour reconstituer le mouvement, il faut projeter 24 images par seconde.

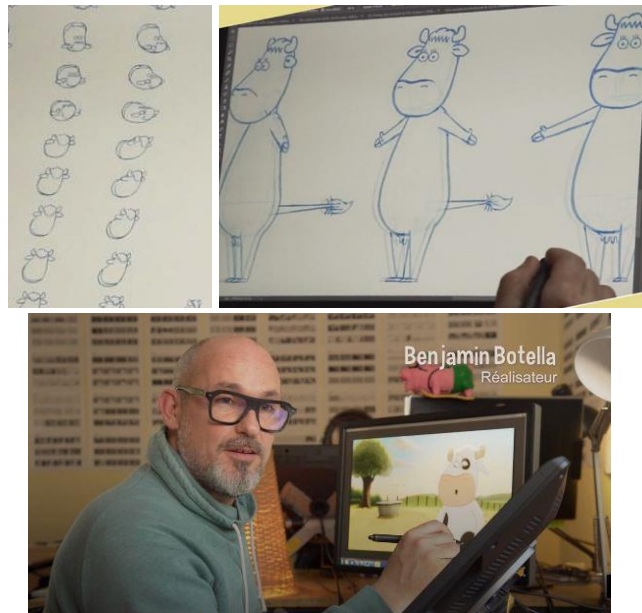
☞ Réaliser un dessin animé : La clef des champs

Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

L'histoire est une adaptation d'un livre d'Yves Cotten : le scénario existe déjà.

Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés, sur ordinateur, le représentant de face, de profil, de trois-quart, de dos, en entier ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des model-sheet (ici, Rosine). Les dessins ont été faits par Benjamin Botella, mis en couleurs puis animés, image par image par ordinateur pour créer le mouvement : c'est une **2D numérique**.

Le décor est créé et on rajoute les personnages en mouvement en déplaçant chaque élément du personnage, et en filmant image par image. L'enregistrement des voix est ensuite effectué.



☞ Animer des marionnettes : Dorothy, la vagabonde

Emmanuelle Gorgiard a fabriqué des marionnettes pour les 5 vaches : une armature avec des articulations permet de bouger chaque élément de la marionnette (« squelette »). A chaque changement de position d'un élément, une photo est faite : c'est du stop-motion. C'est une **animation en Volume animé**.



A deux reprises, dans l'histoire apparaissent des images de dessin animé : lorsque la question du quatuor concerne une vache bleue et quand Dorothy dit qu'elle a déjà rencontré une vache rousse.

Le décor en relief où sont placées les marionnettes.



👉 Animer des images en papier découpé numérique : Aglaé la pipelette de Pascale Hecquet

On parle de **digital cut-out animation**. Comme une marionnette, un personnage en *cut-out* est fait à partir de plusieurs parties indépendantes découpées dans du papier ou du carton, telles que des mains, des bras, d'une tête, des jambes et des pieds. Ces pièces sont liées ensemble par des points de jointure permettant ainsi de mouvoir ces personnages par le procédé dit de l'image par image. Par rapport au dessin animé classique, pour lequel les différentes positions des personnages pour donner l'illusion d'un déplacement nécessitent la confection coûteuse d'autant de celluloses, l'animation en *cut-out* est très économique car un seul personnage en papier découpé peut être utilisé pour une scène entière, tant qu'il n'est pas modifié dans sa forme, de la même façon que dans l'animation en volume.

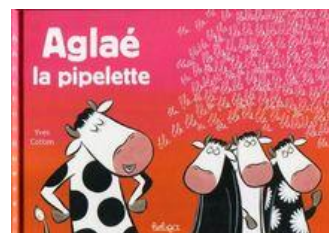
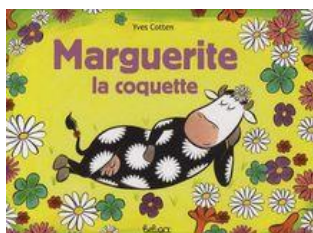


👉 Comparer le graphisme des 4 vaches dans les 3 histoires

Les enfants peuvent proposer leur propre graphisme.

RESSOURCES :

- Livres d'Yves Cotten sur les 4 vaches, La clef des champs, Gilberto le voisin



- Site du distributeur, Cinéma Public Films : cinemapublicfilms.fr/pages/quatuor avec différents dossiers : dossier pédagogique, Mon p'tit dossier...

- Sur Vimeo : Making-of du film (Meuh'King of)

Dossier préparé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Mars 2020.