

ROSA et DARA

3 Films d'animation, 35 minutes 45.

SOMMAIRE :

I AVANT LA PROJECTION

p. 1 à 2

II LES HISTOIRES et LES PISTES PEDAGOGIQUES

p. 2 à 10

LE CINEMA D'ANIMATION

p. 10 à 12

I AVANT LA PROJECTION

- Observation 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.

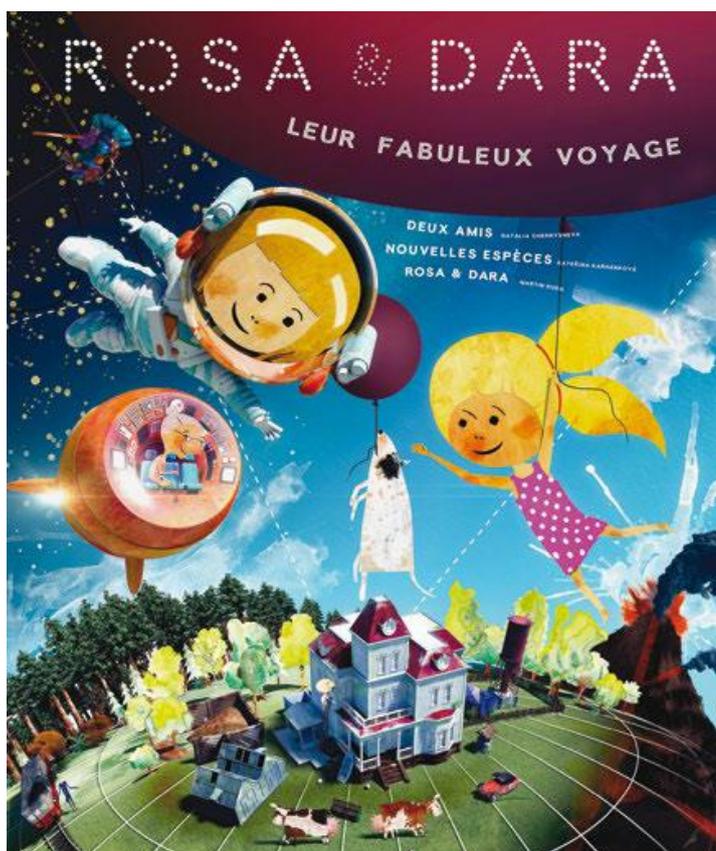
Le titre « ROSA & DARA » est écrit en petits points. « LEUR FABULEUX VOYAGE » est en-dessous, écrit en majuscules.

Trois titres de courts métrages sont écrits en blanc « DEUX AMIS », « NOUVELLES ESPECES » « ROSA & DARA »

Au centre : Les 2 héroïnes sont les 2 jumelles dont l'une est en tenue de cosmonaute (Rosa, avec les cheveux courts) et l'autre a une queue de cheval (Dara) et elle est suspendue à un gros ballon rouge violacé.

Un chien (Laiko) est suspendu à un autre ballon, entre les 2. La grand-mère est dans une fusée, à gauche.

La maison des grands-parents est en-dessous. Des vaches et une voiture rouge sont visibles dans le jardin. A gauche, en arrière-plan, on voit une forêt (séquoias) et à droite, un volcan en éruption. Le tout est posé sur le globe terrestre.



Les couleurs sont vives.

Un certain nombre d'éléments du film Rosa et Dara sont ainsi présents dans l'affiche.

- Consignes pour le bon déroulement de la séance : cf. Plaquette Ciné-enfants

II LES HISTOIRES et LES PISTES D'EXPLOITATION

1- DEUX AMIS : de Natalia Chernysheva, 4 min 15

- Résumé : Deux nouveaux amis, une chenille et un têtard, grandissent dans deux environnements différents.

Les jumelles, Rosa et Dara, se présentent, en voix off : « Bonjour, je m'appelle Rosa et j'ai sept ans. Non, là, ce n'est pas moi, c'est le chien Laiko, le chien de mes grands-parents, très curieux, souvent un peu fou fou qui bouscule quelquefois la grand-mère ». Les 2 jumelles regardent la télé. « J'ai l'impression qu'on nous regarde ». Elles se retournent et on voit Rosa, aux cheveux courts et Dara avec une queue de cheval. Elles disent qu'on va voir un film sur deux amis avec des petites bêtes.

- Histoire détaillée :

Une chenille est poursuivie par un oiseau qui veut l'attraper. Il coince son bec dans le sol. La chenille roule, et tombe dans l'eau. Elle coule et croise un têtard. Il lui met une bulle d'air dans le corps pour qu'elle puisse remonter. La chenille lui fait un bisou. Elle se balance sur une herbe (musique joyeuse) et joue avec le têtard qui commence à se métamorphoser. L'oiseau est toujours fiché dans le sol. La nuit vient. La chenille s'est glissée dans un étui (comme une chrysalide) et elle est attaquée par des moustiques. La grenouille vient poser une feuille sur la chenille pour la protéger et elle perd sa queue. Au lever du jour, l'oiseau est toujours coincé. Une grosse grenouille sort de l'eau et cherche la chenille mais elle s'est transformée en papillon. Le papillon vole autour de la grenouille, ce qui l'agace et elle finit par l'avalé. Elle cherche toujours son amie. Pendant le générique de fin, l'oiseau est décoincé car il est tiré par 6 congénères et il s'envole avec eux.

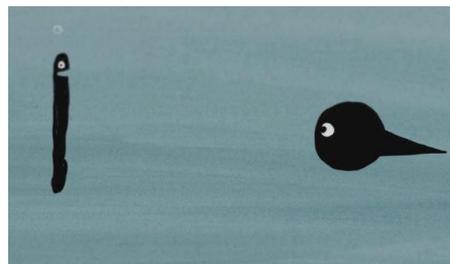
- Pistes d'exploitation :

* **RESTITUTION** :

☞ Raconter l'histoire en retrouvant les 3 personnages principaux

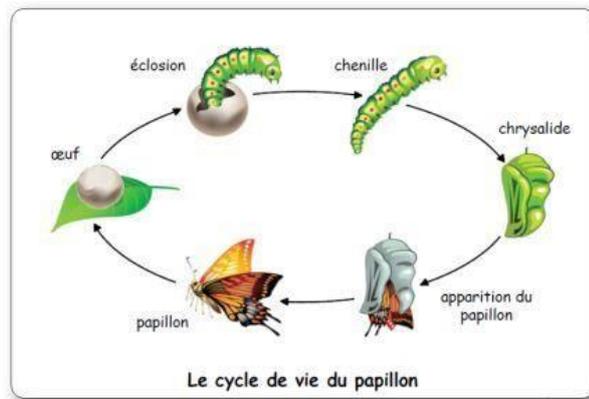
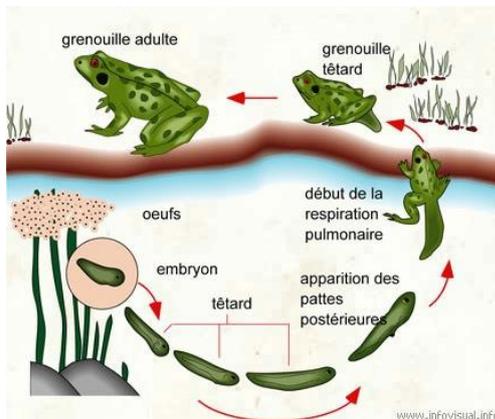
La chenille est poursuivie par un oiseau qui veut la manger, tombe dans l'eau où elle ne peut plus respirer. Elle est sauvée par un têtard. Elle se transforme en papillon qui n'est pas reconnu par le têtard transformé en grenouille. Il est mangé par la grenouille.

Pendant ce temps, l'oiseau est coincé avec son bec enfoncé dans la terre : on peut le comparer à une cigogne à cause de son bec rouge et ses longues pattes.





☞ Ce film est l'occasion de comparer le cycle de vie d'un Batracien : la grenouille et celui d'un Insecte : le papillon. On y voit des transformations et des changements (milieu de vie, régime alimentaire)



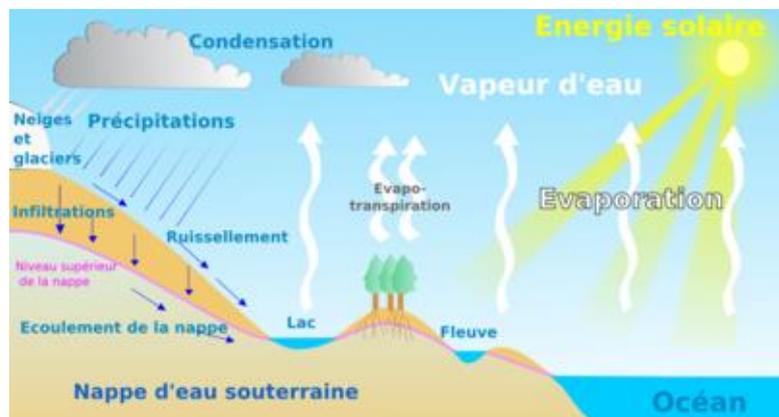
* **TECHNIQUE D'ANIMATION** : Animation traditionnelle. Cf. Paragraphe III

-1^{er} **intermède scientifique** : Les jumelles commentent l'histoire. Elles veulent aller dehors alors qu'il pleut, pour aller à la mare voir des grenouilles. Mais, comme il pleut beaucoup, elles demandent à leur mamie pourquoi il pleut autant. La grand-mère dit que rien ne pousserait s'il ne pleuvait pas et que tout fanerait. Les jumelles demandent alors d'où vient cette eau ?

La grand-mère explique le cycle de l'eau : l'eau vient du ciel, c'est la pluie qui tombe, puis avec le soleil qui chauffe, une évaporation se produit et l'eau remonte au ciel, sous forme de vapeur d'eau, en se chargeant de particules. Les nuages se forment. L'eau retombe sous forme de neige ou de pluie.

Les jumelles demandent alors pourquoi il pleut si longtemps. En Afrique, la saison des pluies peut durer 7 mois.

Elles voient la fin de la pluie et disent « Youpi ». [Fondu au noir.]



☞ **Décrire le cycle de l'eau**

2- NOUVELLES ESPECES : Un film de Katerina Karhankova (République tchèque) - 2013
6 min 30

C'est la fin de la pluie. Les jumelles, sous un parapluie, reparlent de la mare puis de la mer et évoquent de nouvelles espèces. Elles referment leur parapluie.

- **Résumé** : La découverte d'un mystérieux os enflamme l'imagination de trois enfants. Dès lors, ils décident de faire appel aux adultes pour découvrir à quel étrange animal appartient cet os...

- **Histoire détaillée** :

Un oiseau est posé sur des herbes colorées. Trois enfants courent. Ils trouvent un os bizarre : un pense à celui d'un poisson, l'autre à celui d'un oiseau et la petite fille à celui d'un dinosaure. Ils entendent la sonnerie de l'école et ils se dépêchent d'y aller. Ils arrivent en retard et montrent l'os et leurs hypothèses mais la maîtresse leur montre l'horloge et les gronde. C'est une leçon de calcul avec des opérations. Puis c'est la sonnerie de fin d'école. Ils sortent et repensent à l'os. Ils reviennent dans leur maison mais la maman ne les écoute pas et leur montre leur chambre en désordre. On entend le bruit de l'aspirateur. Le troisième enfant les siffle dehors et ils ressortent. Ils se rendent à la galerie zoologique et rencontrent un paléontologue à qui ils montrent l'os. Il fait une analyse de l'os dans une machine, mais l'os n'est pas identifié. Ils sont déçus. Ils remettent l'os dans le trou où ils l'ont trouvé, rebouchent avec de la terre et posent une croix. Ils s'en vont. Un travelling vertical de la caméra montre, sous la terre, le squelette entier de l'animal !



Les jumelles disent : « Dommage que personne ne les ait crus ».

- **Pistes d'exploitation** :

* **RESTITUTION** :

- ☞ Raconter l'histoire en retrouvant les principaux personnages : les 3 enfants, la maîtresse d'école, la maman, le scientifique

Trois amis trouvent un os étrange dans la campagne et cherchent à quel animal il peut bien appartenir. Ils s'adressent aux adultes.



☞ Le film est bâti sur les oppositions :

- L'enfance imaginative des enfants contraste avec le monde formaté des adultes.

Quand les enfants veulent parler aux adultes, ils ne les écoutent pas : la maîtresse montre le retard à l'école, signalé par une bande rouge sur l'horloge de la classe ; la maman leur montre le désordre de leur chambre et leur apporte aspirateur et balai, le scientifique passe l'os dans une machine et ne va pas comparer avec les os des squelettes de la galerie.

Une photo d'une partie de la Grande Galerie de l'Evolution du Muséum d'Histoire Naturelle de Paris.



- La ville triste et grise (immeubles alignés) contraste avec les espaces colorés de la campagne, des enfants (dans leur visite à la galerie, ils sont les seuls en couleurs), de leur imaginaire (les animaux imaginés) et de leur espace (leur chambre en désordre)...



☞ On peut noter que, malgré l'absence de mots compréhensibles, on comprend aisément l'histoire et les dialogues échangés grâce à de nombreuses trouvailles visuelles, tel le retard à l'école symbolisé par une zone rouge sur l'horloge et les pensées des enfants représentées au-dessus de leur tête. : un pictogramme matérialise l'animal auxquels ils pensent.

On peut comparer avec le dessin animé « Lili Hosak » du film Les contes de la mère Poule, dans lequel une poule et un coq voient leur poussin tomber dans un bassin et ils envoient un message de secours aux autres animaux, sous forme de pictogramme



* **TECHNIQUE D'ANIMATION** : Animation traditionnelle / papier découpé. Cf. Paragraphe III



3- ROSA ET DARA : Un film de Martin Duda. (République tchèque) – 2015. 25 min

- **Résumé** : Bienvenue dans l'univers extraordinaire de Rosa et Dara ! Ces pétillantes jumelles de sept ans vont passer des vacances hors du commun dans la ferme de leurs grands-parents. Vaches à puce GPS, voiture volante, fusée cachée dans le silo à grain... tant d'inventions farfelues qui promettent d'inoubliables aventures. Accompagnées de leur malicieuse grand-mère et de son chien Laiko, les fillettes devront redoubler d'ingéniosité pour ramener les vaches égarées à la maison. D'un volcan islandais aux séquoias géants de Californie, leur tour du monde sera enrichi de séquences amusantes pour en savoir plus sur la nature, la gravité, les étoiles

- **2^{ème} intermède scientifique** : Rosa et Dara sont chez leur Mamie et elles mangent. Dara fait tomber une pomme de terre par terre, aussitôt récupérée et mangée par Laiko, le chien. Elle demande à sa mamie : pourquoi elle tombe par terre et la mamie répond Où veux-tu que ça tombe ? C'est



ça **la gravité** ! Elle explique que, comme la Terre est très lourde, elle attire tout vers son centre : c'est une force d'attraction et précise que c'est pour cela que sa petite fille peut faire du trampoline. Cette gravité est responsable de plusieurs manifestations naturelles ; les marées, l'orbite des planètes autour du Soleil, la sphéricité de la plupart des corps célestes en sont quelques exemples.



- Histoire détaillée : Le fabuleux voyage de Rosa et Dara

Les filles sont de retour à l'école. Elles disent : « Même si Laiko fait toujours des bêtises, ça va nous manquer les vacances chez Mamie et Papi. » « C'est le retour à l'école. Martin va nous énerver avec son récit de vacances. »

Dans la classe, Martin raconte en effet qu'il revient d'Afrique. Clara et Dra disent qu'elles ont vu la Terre entière. Elles racontent que, pour venir chez leurs grands-parents, elles ont pris l'autorail qui est passé dans un tunnel et elles décrivent les voyageurs : une famille qui mange, le contrôleur, ceux qui dorment ... L'autorail a freiné à cause d'une vache qui était sur la voie ferrée (qui ressemblait à Marie, la vache de la ferme). Quand elles sont descendues, le chien Laiko les attendait dans une voiture rouge qu'il a conduite pour les amener à la ferme. Ils ont traversé une forêt sombre. Puis, Laiko a poursuivi un chat. Arrivés devant la propriété, Laiko a ouvert le portail et ils sont entrés dans la propriété. Mamie était en train de faire de la soudure et Papi dans la salle de traite automatisée, avec les 3 vaches. Elles remarquent que les vaches ont des colliers spéciaux, équipés de GPS. C'est le soir, puis la nuit [Fondu au noir]. Le jour arrive, on entend des bruits. Elles prennent leur petit déjeuner avec du lait frais et des céréales. Papi lit le journal. Puis, elles sortent jouer au ballon avec les vaches. Laiko astique sa voiture rouge. En voulant rattraper le ballon, Marie tombe sur la voiture. Le chien hurle, du verre est brisé. Le chien souffle très fort et les vaches sont propulsées dans d'autres pays ou dans l'espace. Leur signal GPS indique qu'elles sont en Amérique du Nord et en Islande. La troisième n'est pas encore localisée.

La grand-mère dit : « On va aller les chercher ».

Elle sort du garage une voiture volante dans laquelle les jumelles montent. Dans le ciel, elles croisent des cigognes. Laiko aboie et les jumelles se demandent quelles seraient les conséquences de la disparition des vaches : plus de lait, plus de rodéos, plus de sorbets ...

- **3^{ème} intermède scientifique** : Elles approchent de l'Islande et la grand-mère explique qu'il y a des volcans actifs et des geysers d'eau chaude. Elles survolent **le volcan** qu'on voit en coupe avec sa cheminée de lave et l'éruption volcanique. Son nom apparaît sur une banderole.

Le **Tungnafellsjökull** culmine à 1535 mètres.

On voit une vache sur un côté du volcan. Pour la récupérer, la grand-mère utilise la banderole.



Pour aller chercher la deuxième vache, la voiture survole l'Amérique et la statue de la Liberté. Elles arrivent au-dessus d'une forêt de Séquoias dans laquelle des ours sortent d'hibernation. La vache est sur une branche de séquoia qui se casse : elle tombe, poursuivie par les ours et arrive à monter dans la voiture qu'un ours attrape par l'arrière. Les jumelles jettent de la nourriture aux ours et la voiture décolle. Les cigognes ramènent la banderole. La grand-mère parle des flux migratoires alors que la voiture vole au milieu des cigognes.

- Autres intermèdes scientifiques :

* Les flux migratoires : la grand-mère explique que certaines espèces d'oiseaux utilisent les courants d'air rapides ascendants pour consommer moins d'énergie, comme les cigognes (ou les rapaces migrateurs) alors que d'autres oiseaux battent constamment des ailes.

* Les séquoias géants : on les trouve en Californie et, quelques-uns en France.

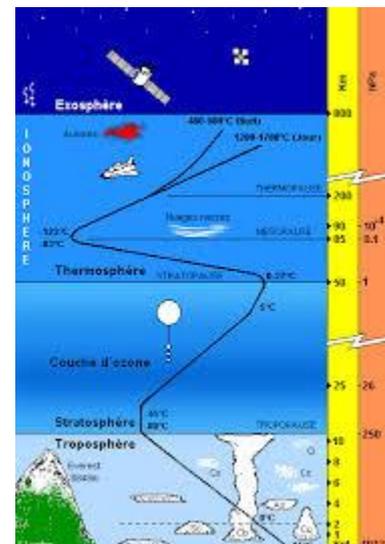
Dans la forêt du film, des ours bruns qui hibernent sont réveillés par la vache qui tombe et par le bruit de la voiture volante. Ils ont faim et sont attirés par les déchets alimentaires laissés par les humains.



* La position de la Terre et la composition de l'atmosphère terrestre.

Comme la vache Marie est dans l'espace, la grand-mère explique que la Terre tourne autour du soleil et la lune, autour de la Terre. L'atmosphère terrestre est constituée de différentes couches.

La vache est au-delà, dans l'espace. Elle est entre la Terre et le Soleil et fait une éclipse.



Suite de l'histoire : La grand-mère repart à sa maison. Elle ouvre le silo et sort une fusée dans laquelle montent les jumelles. Elle décolle, dépasse les nuages et croise des satellites de télécommunications. Elles voient la vache et Rosa va la chercher et la ramène dans la fusée. Grâce à l'attraction terrestre, la fusée descend et explose sur le sol. La maison est abîmée. Mais le grand-père va chercher une grue qui redresse la maison. Ils sont tous réunis et font des photos. Les jumelles ont fini leur récit et, dans la classe, Martin est épaté en voyant les photos. Elles disent « Salut » et s'en vont. Laiko est venu les chercher en voiture. Martin dit : Waouh ! [Fondu au noir].

Le soir, elles regardent les étoiles par la fenêtre et les trouvent petites. La grand-mère arrive et dit : « Pas encore couchées. Elle leur explique que les étoiles sont énormes, mais très lointaines ; que le soleil et les étoiles brillent car elles ont une température très élevée, que ce sont des boules de gaz avec des réactions thermonucléaires.

Puis, elle dit : « Au lit ! Faites de beaux rêves ». Elles rient.

- Intermède scientifique sur les étoiles : Une étoile est un corps céleste qui se déplace dans l'espace et qui émet sa propre lumière. On peut en observer des milliers depuis la Terre, généralement la nuit.

Le soleil est l'étoile la plus proche de la Terre.

Les planètes terrestres: Mercure, Vénus, Terre, Mars.

Planètes gazeuses: Jupiter, Saturne, Uranus, Neptune. Ce sont des astres lumineux.



Le système solaire :

- Pistes d'exploitation :

*** RESTITUTION :**

☞ Résumer l'histoire et présenter les principaux personnages, en les décrivant : les jumelles Rosa et Dara, la grand-mère, le grand-père, le chien Leiko, les vaches Marie, Marguerite, la Noiraude...



Les jumelles sont très complices et curieuses de tout. Elles posent beaucoup de questions et la grand-mère, bienveillante avec les fillettes, explique à chaque fois. Le grand-père réparera tous les dégâts à la fin. Le chien Leiko sera à l'origine de l'aventure.

- ☞ Retrouver les lieux ou objets de l'aventure : l'autorail, la maison des grands-parents, la voiture de Leiko, l'étable avec salle de traite automatique, l'école, la voiture volante, la fusée dans le silo, la grue ...



- ☞ Montrer que le récit des jumelles n'est pas une histoire vraie, mais un conte :

- L'histoire comporte des éléments non réalistes : le chien qui conduit la voiture ; la grand-mère qui conduit une voiture volante et une fusée ; les vaches qui jouent au ballon et partent dans l'espace ; le grand-père qui redresse la maison avec sa grue ...

- Le récit a la structure d'un conte : ce sont les fillettes qui racontent cette histoire dans leur classe et qui veulent épater les autres élèves de la classe.

- En général, le conte comporte trois parties distinctes : la situation initiale, le développement et la situation finale.

La **situation initiale** (introduction) du conte comprend une brève description physique et morale du héros. On situe le lecteur dans le temps, le lieu et les circonstances. C'est à ce moment que le héros fait face à sa mission pour la première fois.

Le **développement** (ou corps ou noeud) d'un conte comprend les divers obstacles à travers lesquelles le héros doit passer. C'est dans cette partie de l'histoire qu'il rencontre ses alliés (amis ou adjouvants) et ses opposants (ennemis ou "méchants"). Il y a en général de nombreux dialogues dans le développement et les obstacles sont nombreux.

La **situation finale** du conte (ou conclusion) comprend souvent la réussite du héros. C'est aussi à

ce moment qu'on apprend la morale (ou la leçon) du conte. La fin est habituellement heureuse.

- **Le schéma narratif**

1- Situation initiale : La situation initiale est celle du personnage principal, ou héros, avant la crise

Racontée par l'histoire. Les jumelles sont en vacances chez leurs grands-parents et elles jouent au ballon avec les vaches. Ici, les héroïnes seront les 2 jumelles et la grand-mère

2- Modification : La modification est une amélioration ou au contraire une altération brutale de la situation. Le héros doit faire un choix décisif.

Ici, l'élément déclencheur est la chute d'une vache sur la voiture du chien ce qui entraîne une réaction violente de ce dernier qui, en soufflant, envoie les vaches dans l'espace

3- Transformation : La transformation est généralement la partie la plus longue. Le héros avance vers la solution de la crise, en rencontrant des obstacles.

Ici, la grand-mère et les jumelles partent avec la voiture volante puis la fusée pour récupérer les 3 vaches.

4- Résolution : La résolution est la phase pendant laquelle la crise se dénoue.

La première vache est ramenée d'Islande, la seconde, d'Amérique, la troisième, de l'espace.

5- Situation finale : La situation finale, précisée ou non, est celle du héros à l'issue de la crise.

Après la démolition de la maison, et sa remise en état par le grand-père, tout rentrera dans l'ordre. Mais les vacances des héroïnes seront finies et elles rentreront chez elles.

☞ Inviter les enfants à raconter des journées de vacances qu'ils ont vécues.

☞ L'histoire de Rosa et Dara fait intervenir des héroïnes : les 2 jumelles et la grand-mère.
Citez d'autres films ou des livres avec des héroïnes : Kirikou, Ma vie de courgette, Kiki la petite sorcière, La Reine des Neiges, Cendrillon ...

☞ Rosa et Dara font le lien entre chaque film, comme dans La Couette du Cinéma.

* **TECHNIQUE D'ANIMATION** : Animation 2D / 3D, peinture. Cf. Paragraphe III

III LE FILM D'ANIMATION

1- Fabrication d'un film d'animation :

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements. Si on fait une adaptation d'un livre, on possède déjà le scénario.

Pour une animation traditionnelle, le scénario est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un *story-board*, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les

bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites.



Ici, extraits de story-board du dessin animé « *Le chant de la mer* »

Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés le représentant de face, de profil, de trois-quart, de dos, en entier ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des feuilles de model-sheet. Ici, des dessins de Ben, personnage dans « *Le chant de la mer* »



Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Ces dessins serviront de base aux décorateurs pour la création des décors. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.

L'animation est réalisée par différentes équipes : l'animateur esquisse au crayon les positions extrêmes du mouvement, des intervallistes comblent les espaces entre chaque dessin en suivant les indications de l'animateur. Plusieurs animateurs interviennent dans un même dessin animé. Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rhodoïd transparentes ou cellulos (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulo en utilisant de la gouache acrylique.

☞ Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette technique. Les dessins sont scannés dans l'ordinateur, puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique.

La prise de vues : elle se fait sous caméra verticale qui filme les cellullos posés sur le décor, image par image, avec parfois, en plus, des effets spéciaux. Il est possible de superposer plusieurs cellullos. Les dialogues, les bruitages et la musique sont ensuite mixés à l'image au moment du montage final.

Le film est vérifié sur une table de montage.

Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet.

On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

- L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra.
On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes...

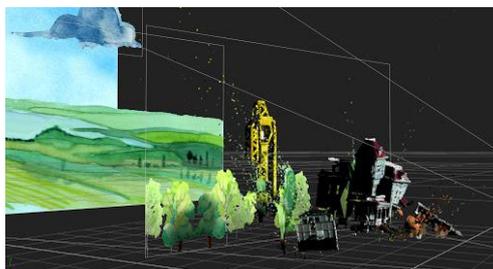
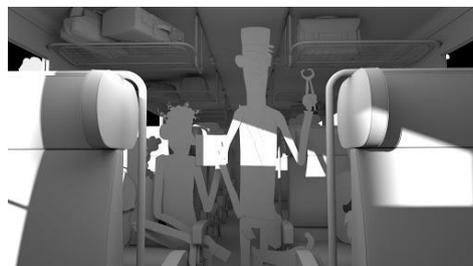
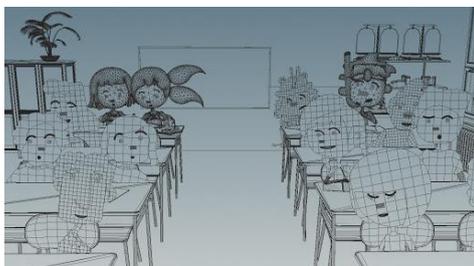
- L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

2- Techniques d'animation dans le programme Rosa et Dara.

* Pour le film « Deux amis », l'animation est en 2D. La réalisatrice a choisi la technique du dessin sur papier avec un graphisme épuré, des couleurs souvent proches du monochrome.

* Pour le film « Nouvelles espèces », c'est une technique traditionnelle avec du papier découpé. Les couleurs sont vives.

* Pour le film « Rosa & Dara », il y a animation en 2D et en 3D. Voici quelques éléments du making of : dessin préparatoire de la classe, modélisation en 3D pour le contrôleur dans le tramway, objet = voiture utilisée pour la voiture volante de la grand-mère, dessin colorisé pour le sauvetage de la vache dans la forêt de séquoias, décor et maquettes du redressement de la maison avec la grue. On peut observer que l'informatique est utilisée.



RESSOURCES :

Site Folimage.fr avec livret pédagogique, dossier de presse et une vidéo « du têtard à la grenouille », un atelier en origami.

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