

SIROCCO ET LE ROYAUME DES COURANTS D'AIR

Dessin animé de Benoît Chieux / France / 2023 / 1h20 / Haut et Court

SOMMAIRE :

I Avant la projection p.1 à 2

II Présentation de l'histoire : Résumé, page 3 ; Histoire détaillée p. 3 à 6

III Pistes d'exploitation : 1- Raconter l'histoire p. 6 et 7.

2- Le film d'animation : p.7 à 9

I AVANT LA PROJECTION :

1-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.

La teinte bleue est prédominante. On y voit deux personnages habillés en chats qui courent sur une marelle, précédés d'un petit personnage jaune.

Les personnages principaux : deux chats anthropomorphes, dont un enfant (une fillette) et une fille plus âgée. Elles portent des vêtements qui leur permettent d'être à l'aise dans leurs mouvements et courent sur une marelle. Elles sont précédées par un petit personnage (une sorte de jouet jaune). Les trois personnages sourient et semblent heureux. Quelle peut être la relation entre les deux filles ? Dans le film, elles sont sœurs. Elles jouent à la marelle, ce qui les conduit vers le ciel (visible avec le bleu et les nuages blancs).



Tout en haut de l'affiche, un autre personnage n'est visible que par sa tête, cachée sous un chapeau rouge violacé, ne laissant entrevoir qu'un œil. Il s'appelle Sirocco (nom d'un vent du Sud, chaud et sec, venant du Sahara et qui souffle en Afrique du Nord et en Méditerranée occidentale).

Le personnage et le titre du film, s'imbriquent et le titre reprend les couleurs du personnage. En effet, le personnage se nomme **Sirocco** : c'est un personnage *éponyme* (il donne son nom au film). Le mot est écrit en lettres de couleurs différentes.

→ Le S est la marque de Sirocco, elle apparaît à différentes reprises dans le film.

Les enfants peuvent le dessiner ou le mémoriser et seront invités à le repérer dans le film.



Le sous-titre : le royaume des courants d'air.

On peut faire le lien entre Sirocco et les courants d'air, et amener les élèves à imaginer ce que serait un lieu où le vent est un élément dominant. Par exemple : « on s'y déplace en volant ».

Dans le bas de l'affiche, on voit, à gauche une île et, à droite, des monstres-crocodiles volants : il semblerait qu'ils soient équipés d'une tente sur le dos. Que peuvent-ils bien transporter ? Où vont-ils ? Ils ont l'air de se diriger vers l'île...

L'île est couverte d'une végétation très dense, elle est surplombée d'un kiosque, auquel on accède par un chemin couvert d'arcades. Cela peut sembler très solennel ! Quel type d'événement les élèves imaginent-ils (ou aimeraient-ils) organiser dans ce genre d'endroit ?

- **La prédominance de la couleur bleue :** eau ou ciel ? Les deux se confondent...
- **Le fond de l'affiche :** à quoi ces dessins font-ils penser ? Des étoiles ? Des étoiles de mer ? Des fleurs ? Des méduses ?

2- Regarder la bande-annonce du film permet de voir les principaux personnages et de découvrir que c'est un film d'animation.

Une fois la bande annonce visionnée sans interruption et sans commentaire, un deuxième visionnage peut permettre de s'arrêter sur certaines images pour faire émerger les questions et les hypothèses : Qui sont les deux enfants ? Qui parle ? Qui est ce personnage ? Qui peut bien être le personnage de Sirocco (qu'on aperçoit rapidement) ?

Qu'arrive-t-il aux personnages lorsqu'ils jouent à la marelle ?

Dans la bande annonce, on comprend que le jeu de la marelle joue un rôle important dans l'histoire. Il peut être intéressant de demander aux élèves s'ils connaissent ce jeu, ou de leur expliquer.

3- Consignes pour un bon déroulement de la séance de cinéma :

LES RÈGLES DU JEU

« Dans une salle de cinéma, il fait noir, l'image est grande, on entend bien, les fauteuils sont confortables et « je fais le vide » juste avant d'entrer : je ne suis ni à l'école, ni à la maison.

Dans un cinéma, on ne peut pas changer de film ou le prendre en cours de route et attendre la publicité pour aller faire pipi, on ne peut pas se déplacer, ni manger, ni boire, ni faire du bruit pendant le film...

Je peux rire, pleurer, avoir peur, être ému et ne pas tout comprendre du premier coup. Après la projection, j'évite les jugements brutaux et trop rapides. J'essaie d'abord de retrouver tout ce que j'ai vu, entendu, compris. J'ai absolument le droit de garder pour moi les émotions très personnelles que j'ai ressenties, et mon interprétation du film, même si ce n'est pas celles des autres.

II Présentation de l'histoire

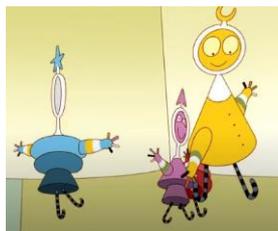
1 – Résumé :

Sirocco et le royaume des courants d'air est une petite merveille d'imagination et de poésie, une fenêtre ouverte sur un univers onirique, rempli d'animaux loufoques et d'inventions extravagantes, et porté par deux héroïnes drôles et attachantes. Juliette et Carmen, deux sœurs intrépides, tombent, chez leur voisine, sur un étrange jouet qui leur ouvre un passage vers l'univers de leur livre favori : « Le Royaume des courants d'air ». Transformées en chats, les fillettes se retrouvent emprisonnées par le maire, à la suite d'une maladresse de la jeune Juliette. Séparées, Carmen se voit forcée d'épouser le fils du maire, tandis que Juliette est offerte comme animal de compagnie à la célèbre cantatrice Selma. Cette dernière deviendra une alliée de choix et aidera la jeune sœur à retrouver et sauver son aînée. Seulement, pour sortir du royaume des courants d'air et rejoindre le monde réel, Juliette et Carmen devront faire preuve de témérité et d'audace en allant à la rencontre de Sirocco, le terrible mage, maître des vents et des tempêtes... Sera-t-il aussi terrifiant que les livres le laissent entendre ?

2- Histoire détaillée : [procédés cinématographiques]

On entend le vent. On voit des lignes bleues. Générique de début du film. Le titre du film apparaît. Le ciel a un tourbillon de couleurs, des formes rondes éclairées. [Musique].

[Voix off qui raconte] « Ce jour-là, le magicien Sirocco était d'une humeur sombre. Les habitants du royaume étaient terrifiés pour oser l'approcher. Sirocco se sentait bien seul et bien triste. Pour se divertir, il crée des jouets en bois et une marelle.



Cela ne suffit pas à adoucir ses humeurs et la solitude lui est insupportable. Aux jouets, il dit : « Allez-vous en et ne revenez plus ici. » Ils s'envolent. Il laisse éclater sa colère et envoie une



terrible tempête sur le Royaume.

On voit un texte qui s'inscrit en lettres noires sur une feuille de papier blanc. Quelqu'un écrit un texte, mains sur une machine à écrire. On voit une tête de femme et qu'elle baille : c'est une écrivaine. Son chapitre est terminé. Elle boit son café et dit que c'est l'heure d'aller dormir. On sonne chez elle. Une autre femme arrive avec deux fillettes. Elles disent : « Bonjour Agnès ». Leur mère, sportive, emmène une équipe de garçons pour remporter une coupe régionale. Elle laisse les deux filles pour le week-end. Agnès dit bonjour Juliette à la plus petite et bonjour Carmen à la plus grande. Elle a besoin de se reposer car elle a écrit toute la nuit. Elle leur dit de prendre des livres dans la bibliothèque et de s'occuper tranquillement. Elle va se coucher et regarde une photo dans un cadre où elle est avec sa sœur. Elle lui parle. [Travelling] sur sa maison et nuages blancs



Le vent souffle, Juliette s'embête. Carmen, sa grande sœur choisit un livre : « Le royaume des courants d'air », écrit par Agnès. Juliette fait du bruit et manque de faire tomber un lampadaire ; elle a envie de sortir. Carmen lui dit de jouer au roi du silence : 1, 2,3, chut. Carmen va chercher à boire. Le vent qui souffle fait tourner les pages du livre. Un jouet jaune qui était dans le livre sort et dit qu'il n'est pas dans le Royaume des courants d'air. Juliette lui dit qu'il est chez Agnès, une copine de maman. Il dit que ce n'est pas intéressant. Il dessine une marelle et dit : « Je crée un passage pour retourner vers le Royaume des courants d'air ». Il saute sur les cases, arrive sur le ciel et disparaît. Les deux filles en font autant : elles sont prises dans des tourbillons. On entend de la musique.



Elles sont transformées en chats. Le jouet dit qu'elles sont dans le Royaume des courants d'air. Elles arrivent dans une ville : c'est comme dans les livres d'Agnès. [Panoramique]



Elles demandent au jouet de les ramener tout de suite chez Agnès. Mais, Juliette dit que c'est trop cool ici. Elles suivent le jouet. On entend une musique joyeuse. Elles passent d'une maison à l'autre ; montent et descendent des escaliers. Mais un signal d'annonce de tempête arrive : il ne faut plus bouger. Le jouet dit : « Tout le monde aux abris. »

Le maire du village fait un discours : il cite Selma. Les fillettes disent c'est Selma (la sœur d'Agnès).



Il remonte une boîte à musique avec Selma dessus. Des bulles bleues et blanches sortent. Juliette tombe et la boîte à musique tombe.

La tête saute et le maire est furieux. La tempête arrive. Il jette le jouet jaune qui est cassé. Les fillettes ne peuvent pas le réparer. Il dit des choses bizarres. Il ne peut plus dessiner la marelle. Il est devenu tout petit.

La tempête et la pluie arrivent. Puis la foudre ; l'orage est sur la ville ; le ciel est noir. [Musique]



Sirocco apparaît et souffle. Le maire arrive et voudrait que Carmen l'épouse. La porte se ferme. Elle pleure en appelant Juliette. [Musique] Juliette est en cage. Selma doit chanter à l'opéra. Un ascenseur monte vers les nuages [Musique]. Puis, ils descendent vers la salle de spectacle. Il fait noir.



Selma arrive et chante.

Tous écoutent en silence. On voit Selma avec des fleurs. Sirocco regarde le bijou qu'elle porte : une pierre bleue. Le maire veut offrir Juliette à Selma. Elle parle d'Agnès, la meilleure amie de sa maman. Elle lui montre le jouet jaune. Et la marelle dessinée. Selma lui dit que ce récit est incroyable et qu'Agnès est sa sœur. La fillette répond qu'elle ne l'a pas vue chez elle. Selma répond que « c'est normal, je ne peux plus aller là-bas. » Agnès a inventé le royaume des courants d'air pour me retrouver après mon accident. C'est triste dit la fillette. Elle dit que non, mais que, parfois, sa sœur lui manque. A moi aussi dit la petite fille. La fillette dit que le maire veut obliger Carmen à se marier avec son fils. Elle pleure.

« On est bloquées ici car le jouet cassé ne peut plus nous ramener. Carmen et moi, on est perdues et on ne va plus jamais revoir Maman ». Selma la console et chante pour la calmer. Elle s'endort. Selma demande au jouet s'il connaît des jouets à pouvoir magique. Elle souffle dedans. Juliette se réveille. Elles partent ensemble, sur un tapis volant, Juliette sur son dos.

[Musique]. Elles survolent la mer.

On voit des crocodiles volants noirs qui transportent le maire car Carmen doit se marier ; des « krockenbecs », puis des sortes de méduses volantes au long cou.



Selma redescend au milieu des crocodiles. Elle arrive vers l'île aux mariés.



Elle jette des bonbons pour éloigner les krockenbecs.

Les crocodiles déposent Carmen et le fils du maire qui sont apportés dans un kiosque.

Un célébrant doit célébrer le mariage. Selma arrive et enlève Carmen. Le maire pleure et le fils du maire est marié à un crocodile. Juliette dit qu'elles n'étaient pas complètement séparées. Elles passent au-dessus des nuages. On voit un phare avec un gros œil. Selma et ses passagères traversent le ciel bleu foncé. Des fleurs en forme d'étoiles les entourent.

Les fillettes appellent Agnès qui ne peut pas les entendre. Juliette veut rentrer à la maison. Elles redescendent. [Fondu au noir].

Les fillettes appellent Agnès qui ne peut pas les entendre.

Juliette veut rentrer à la maison. Elles redescendent. [Fondu au noir].



Dans le royaume, on voit des créatures. Selma se pose. Elle voit le village : tout est détruit par la tempête. Juliette veut rencontrer Sirocco. C'est lui qui a fabriqué le jouet jaune ; il peut le réparer. Selma chante et Sirocco l'entend. Elle le voit. Il a entendu sa chanson et arrive. Ils se voient. Elle s'excuse de l'avoir dérangé et elle s'éloigne. Il lui dit : « Attends s'il te plait ». Il lui demande son nom, puis l'invite à chanter. Elle



répond qu'elle vient d'un autre monde où elle a perdu la vie. Sa sœur Agnès écrit des histoires. Ils se serrent la main. Elle entend le bruit d'un cœur qui bat. Elle doit partir, le vent portera sa voix. La tempête arrive, Elle ne doit pas revoir Sirocco et elle ne doit pas revenir chez lui. Elle s'envole. Il n'y a plus de vent ; elle tombe et l'aile volante est déchirée. Juliette tombe, ainsi que Carmen et Selma. Juliette les appelle. Le vent souffle. Sirocco voit Juliette et il lui dit que sa présence n'est pas souhaitée, qu'il faut qu'elle arrête de parler. Elle montre le jouet jaune. Elle lui parle de Selma (on entend un cœur qui bat).



Selma arrive devant la maison, qui se casse. On voit une créature colorée. Elles cherchent un abri. Juliette court. On entend les battements du cœur de Sirocco sous le coup d'une émotion. Il veut protéger le royaume. Juliette court et Sirocco l'attrape. La tempête balaie tout. Sirocco tire Juliette. Il calme la tempête.

Selma et Carmen

passent. Ils volent l'un vers l'autre. Selma se cogne et tombe. Sirocco la rejoint. Carmen et Juliette vont vers Selma. Elles pleurent. Selma sort de son corps et Sirocco dit qu'il va la ramener à la vie ; que sa magie est très forte. La tempête se regonfle. Il étend les bras et sa tête se sépare. On voit un masque en forme de cœur et la silhouette de Selma. Elle ouvre les yeux et respire. Sirocco est en morceaux et la tempête se regonfle. Les habits et le masque de Sirocco s'envolent. Les 2 filles s'enfuient. Carmen demande au jouet jaune de dessiner une marelle.



Elles rentrent dans la marelle en chantant. Sirocco a la perle bleue. La tempête a quitté le ciel. On voit le tissu volant de Selma. Les filles rejoignent le véhicule de Selma. [Musique]

Elles montent dans le ciel. Selma dit qu'elle ne peut pas aller avec elles. Elle trace un cercle et passe les fillettes dedans. Elles pleurent. On voit la photo des 2 sœurs dans la chambre. Agnès se réveille. Les filles disent : « On est allées dans le royaume des courants d'air. Le jouet jaune est là. On voit un gâteau au chocolat. Quelqu'un dit : « Je souhaite revoir Selma un jour et que Sirocco revienne. » [Musique]. Générique de fin.

III Pistes d'exploitation

1- Raconter l'histoire :

◆ Décrire les deux héroïnes

- Les 2 fillettes et leur entourage : Carmen, Juliette, leur maman sportive, son amie Agnès, l'écrivaine.

Juliette et de Carmen ne sont pas des héroïnes mais juste des petites filles avec chacune un caractère différent, une personnalité propre. Seules, les deux fillettes seraient incapables de résoudre leurs problèmes. Elles ne sont jamais maitresses de leur destin, mais toujours dépendantes des adultes et des rencontres.

Le film montre la chance d'avoir ou d'avoir eu une sœur. Lorsque la personne n'est plus là, on a eu la chance de la connaître et de grandir à ses côtés.

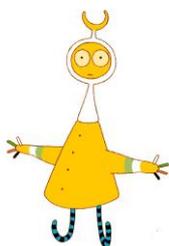
On peut penser à elle, même si on ne la voit plus.



- Importance de la marelle : c'est elle qui permet de passer d'un monde à l'autre, quand on arrive sur la case ciel. A la fin de l'histoire, les 2 sœurs retournent chez elles par ce moyen

◆ Le royaume des courants d'air

- Beaucoup de choses y sont étranges : le jouet jaune qui peut faire passer d'un monde à l'autre ; les avatars des fillettes et de Selma, sœur décédée d'Agnès ; les maisons, les animaux, les moyens de transport, le personnage de Sirocco : vent qui déclenche les tempêtes ; le graphisme du maire et de son fils ...

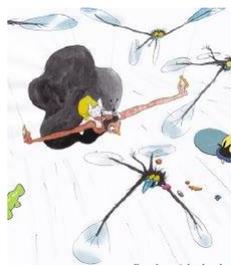


Le sirocco est un vent du sud chaud et sec venant du Sahara et qui souffle en Afrique du Nord et en Méditerranée occidentale. On appelle tempête un phénomène météorologique violent caractérisé par des vents rapides et des précipitations intenses.

Le fait que le film et son personnage éponyme se nomment Sirocco amène à réfléchir au fait que les vents ont des noms (On donne aussi des noms aux tempêtes !)

Le réalisateur explique : « Le vent est bien plus qu'un simple thème. Il donne le sentiment d'être l'âme du film, son inspiration, sa raison d'être. Ce n'est pas seulement le vent en lui-même qui m'intéresse, c'est tout ce qu'il représente. Le vent, c'est l'air qui nous entoure, le souffle qui nous permet de parler, de chanter. C'est la condition même de la vie, la respiration. On retrouve cette idée dans l'une des scènes clé du film où Sirocco, sans la toucher, transmet à Selma, pour la ranimer, le souffle de la vie. Le vent est ainsi présent sous diverses formes : la présence visuelle des nuages, la personnification de la tempête, le son, la musique... »

- Les animaux inventés : les krockenbecs, les crocodiles volants, les méduses volantes ...



2- Le film d'animation

◆ **Faire un film d'animation :**

- 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 reconstitution du fait de la persistance des images rétiniennes : l'œil conserve pendant environ 1/10ème 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. Il en faut 25 par seconde pour la vidéo. C'est un court-métrage si sa durée est inférieure à 60 mn.

◆ **Réaliser un dessin animé :** Il y a plusieurs techniques d'animation :

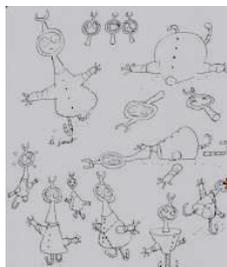
- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet. On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

- 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.

- Benoit Chieux dit : « **Le point de départ de « Sirocco » est une série de dessins** que j'ai fait à cette époque : l'un représentait deux enfants agrippés à un moulin qui s'envolait, arraché au sol par un vent violent. Le style graphique était déjà celui du film : il répondait à une contrainte et à une ambition que je m'étais fixée alors : je pensais qu'il serait intéressant de partir sur un concept où les décors seraient conçus de façon identique aux personnages afin de pouvoir les animer eux aussi.



Puis il a fallu **écrire un scénario**. « Le cheminement a été long jusqu'à ce qu'Alain Gagnol rejoigne le projet. C'est vraiment lui qui a écrit l'histoire en se servant des images comme des pièces d'un puzzle. Nous avons beaucoup échangé. D'autres dessins sont venus au fur et à mesure apporter leurs briques au scénario qu'Alain a bâti. » dit Benoit Chieux

- 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. Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board, ou scénarimage : 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. Les dessins du story-board ont été filmés pour créer une animatique, puis animés pour donner le film fini

- En règle générale, les réalisateurs de films d'animation commencent par élaborer une histoire avant d'en dessiner les décors et les personnages. Benoît Chieux a fait l'inverse pour Sirocco et le royaume des courants d'air : la création de son univers a précédé l'écriture du film. Tous les personnages farfelus et les mondes de son royaume imaginaire lui sont venus les uns après les autres, il y a une bonne dizaine d'années. En rentrant de ses journées de travail au studio Folimage, où il a fait nombreux films (Tante Hilda !, Mia et le Migou, Patate et le jardin potager), il inventait des histoires qu'il racontait le soir à sa fille Valentine. Pour lui, le visuel compte en premier. Il veut la simplicité des personnages et la richesse des décors. Il ne fait pas de différence entre animation des personnages ou des décors.

◆ La musique de Sirocco et le royaume des courants d'air a été composée par Pablo Pico.

Pablo Pico a commencé sa carrière en tant que percussionniste professionnel de formation classique. Il joue également du piano, de la clarinette et du saxophone. Il compose régulièrement de la musique pour des films d'animation jeunesse.

Dans le dossier pédagogique de ce film, tous les instruments de musique sont visibles : pages 38. Les partitions de l'opéra Sirocco sont données pages 45 et 46. Les partitions de musique du générique final sont données pages 47 à 49.



La rencontre entre Sirocco et Selma

RESSOURCES : Dossier de presse dp_sirocco_ok-2-pdf (Zéro de conduite en partenariat avec Haut et Court)

Dossier pédagogique de 49 pages ; très illustré pour cycles 1, 2,3

Sirocco-dossier péda-vdef.pdf (Zéro de conduite en partenariat avec Haut et Court)