

L'EXPOSITION

LITTLE KMBO PRÉSENTE

# LES PETITS CONTES DE LA NUIT

UN PROGRAMME DE  
6 COURTS-MÉTRAGES



AFCAE  
CINÉMAS ART & ESSAI

les pros de la  
**peritenfance**  
leur site d'information pour les professionnels de la petite enfance

la petite fabrique  
LA REVUE À PARTAGER EN FAMILLE

Réseau  
Morphée



LE JOURNAL DE  
**l'Animation**  
le magazine de l'animation pour les professionnels de la petite enfance

petits-caquillous.fr

kidiklik.fr  
le meilleur des vidéos pour enfants

RADIO  
Barbouillots

Moulin Roty

bonhomme de bois

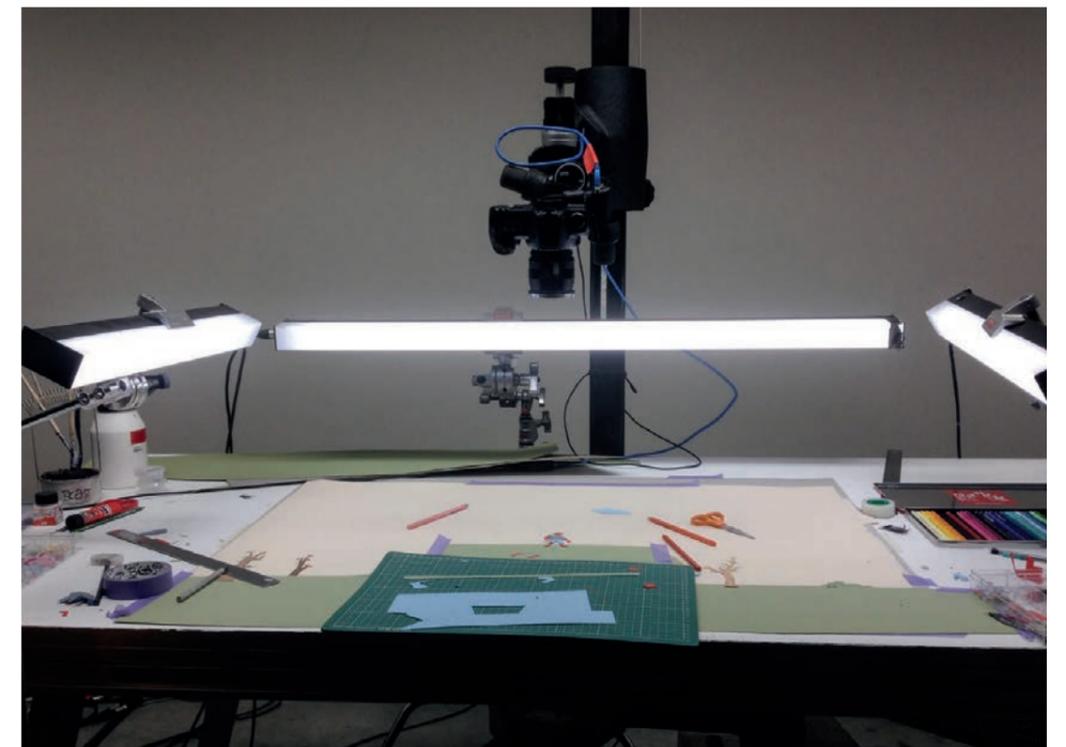
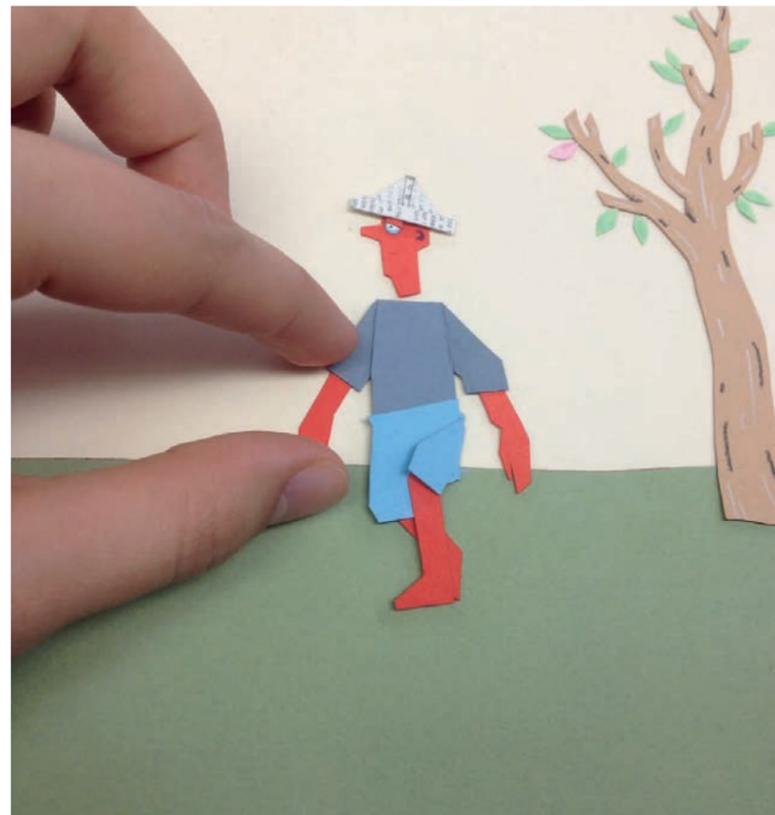
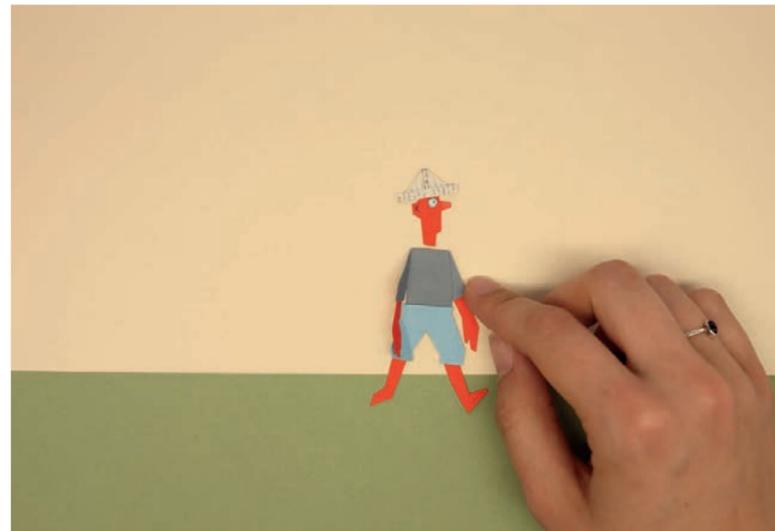
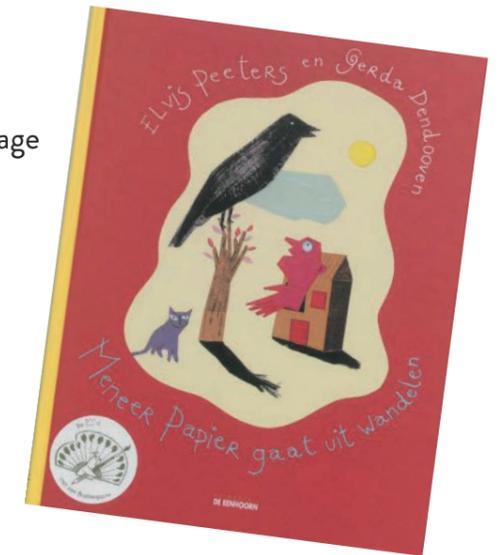
Little KMBO

# L'INCROYABLE JOURNÉE DE MONSIEUR PAPIER

## DE BEN TESSEUR ET STEVEN DE BEUL

*Le soleil s'est levé et une belle journée s'annonce. Du matin au soir, Monsieur Papier vit des aventures ordinaires et pourtant palpitantes. Quand vient la nuit, il peut dormir sur ses deux oreilles : demain sera tout aussi formidable !*

L'incroyable journée de Monsieur Papier est adapté d'un livre pour enfants écrit par Elvis Peeters et Gerda Dendooven. Monsieur Papier est un personnage composé de morceaux de papier de couleurs différentes ; ces morceaux sont assemblés, mais ils ne sont pas collés. Cela permet de faire bouger séparément chaque partie de son corps. Par exemple, quand Monsieur Papier marche, ses jambes bougent mais pas forcément sa tête ni ses bras !



Les animateurs ont utilisé une table d'animation sur laquelle étaient positionnés les décors, puis les personnages. Tous les éléments du film sont en papier. Des lumières, ainsi qu'une caméra connectée à un ordinateur, ont été fixées au-dessus de la table d'animation. Les animateurs ont ensuite fait exactement la même chose que le personnage principal : créer un monde avec des ciseaux et du papier.

Le tournage du film en studio a duré trente jours. Quarante animateurs ont travaillé ensemble pour donner vie à Monsieur Papier et ses amis.

# PETITE ÉTINCELLE

## DE NICOLAS BIANCO-LEVRIN ET JULIE REMBAUVILLE



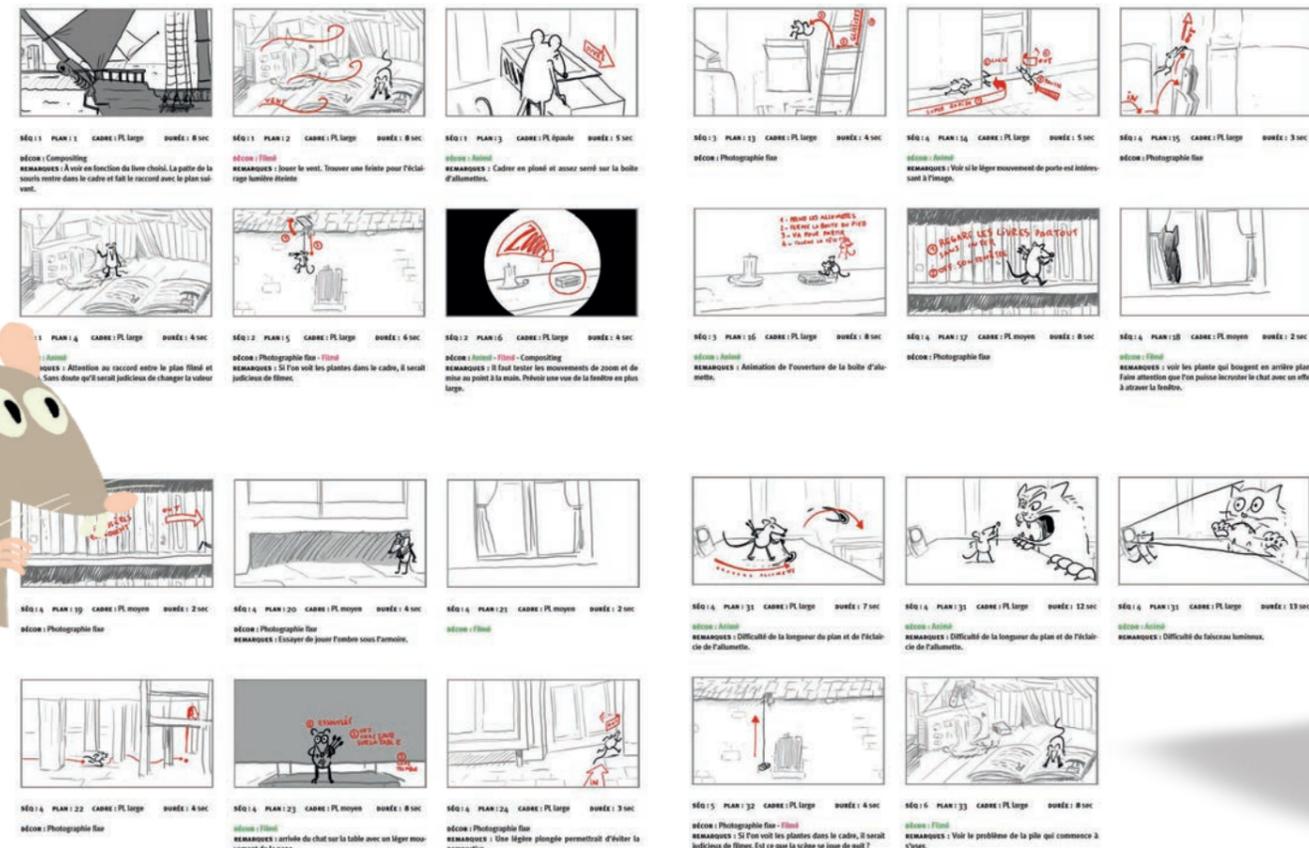
*De jour comme de nuit, une souris passe son temps cachée dans un grenier, à dévorer des livres à la lumière d'une bougie. Lorsque la flamme s'éteint, le petit rat de bibliothèque s'aventure hors de sa cachette et part à la recherche d'une petite étincelle.*

Le film a été tourné dans une vieille maison dans la Sarthe. Les réalisateurs se sont demandé qui pouvait bien profiter de la maison lorsque ses habitants ne s'y trouvaient pas. À l'échelle d'une souris, une maison est un immense terrain d'aventures !

Le tournage du film a été très rapide : en une semaine, Nicolas Bianco-Levrin et Julie Rembauville ont écrit le scénario, dessiné le storyboard, animé les images et fabriqué le son.

Pour réaliser le film, Nicolas Bianco-Levrin et Julie Rembauville ont tout d'abord pris en photo tous les lieux de la maison où ils voulaient voir la petite souris et le chat prendre vie : ces photos sont devenues les décors du film. Ils ont ensuite dessiné et animé avec une tablette graphique leurs personnages, par-dessus les photographies de la maison.

Vous pouvez observer ici quelques planches de leur storyboard : c'est en quelque sorte la bande dessinée du film. Chaque détail du futur film est dessiné et noté. Les lieux, les mouvements des personnages, les déplacements des objets... Rien n'est laissé au hasard !



# LA TORTUE QUI VOULAIT DORMIR

## DE PASCUAL PÉREZ PORCAR

*L'hibernation est venue pour Madame Tortue ! Ce soir, elle s'installe bien au chaud dans son lit pour y passer tout l'hiver ! C'est sans compter ses amis, qui lui ont préparé bien des surprises...*

Tout comme l'histoire de Monsieur Papier, *La Tortue qui voulait dormir* est adapté d'un livre pour enfants, écrit par Roberto Aliaga, qui a inspiré le film.

À partir des dessins du livre, on a fabriqué à la main tous les décors pour le film, c'est à dire la maison de la tortue et tous les objets qui s'y trouvent : son lit, sa table de chevet, mais aussi sa brosse à dents dans la salle de bain.. Le tout en miniature ! Notre petite tortue est en réalité une marionnette d'à peine quinze centimètres de haut, il faut donc que sa maison soit à sa taille. Comme dans une maison de poupée !

Le réalisateur a fabriqué de nombreux détails : le tube de dentifrice, l'eau dans le lavabo, les livres dans la bibliothèque, les cadres photos, les prises électriques... Un travail long et minutieux !

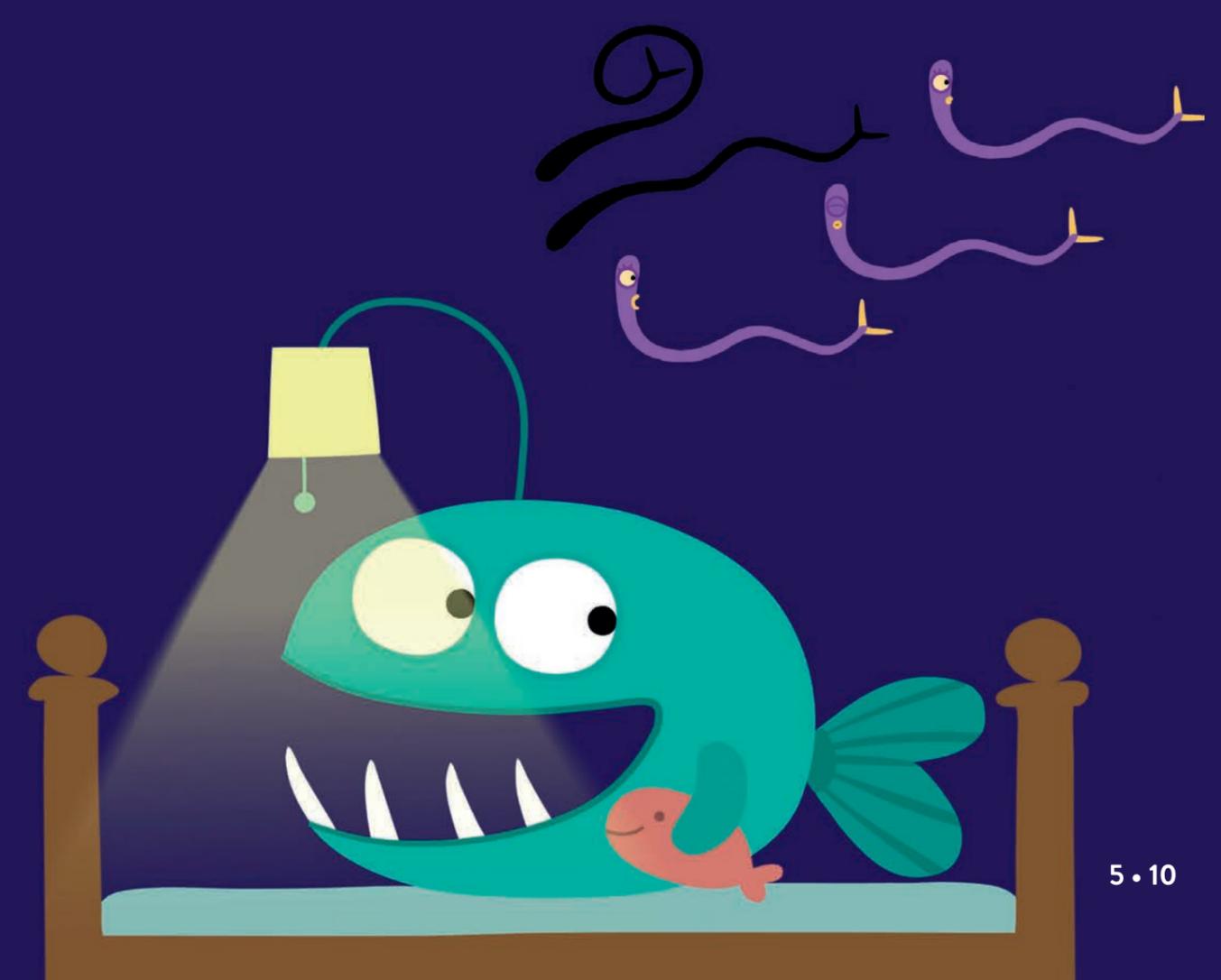
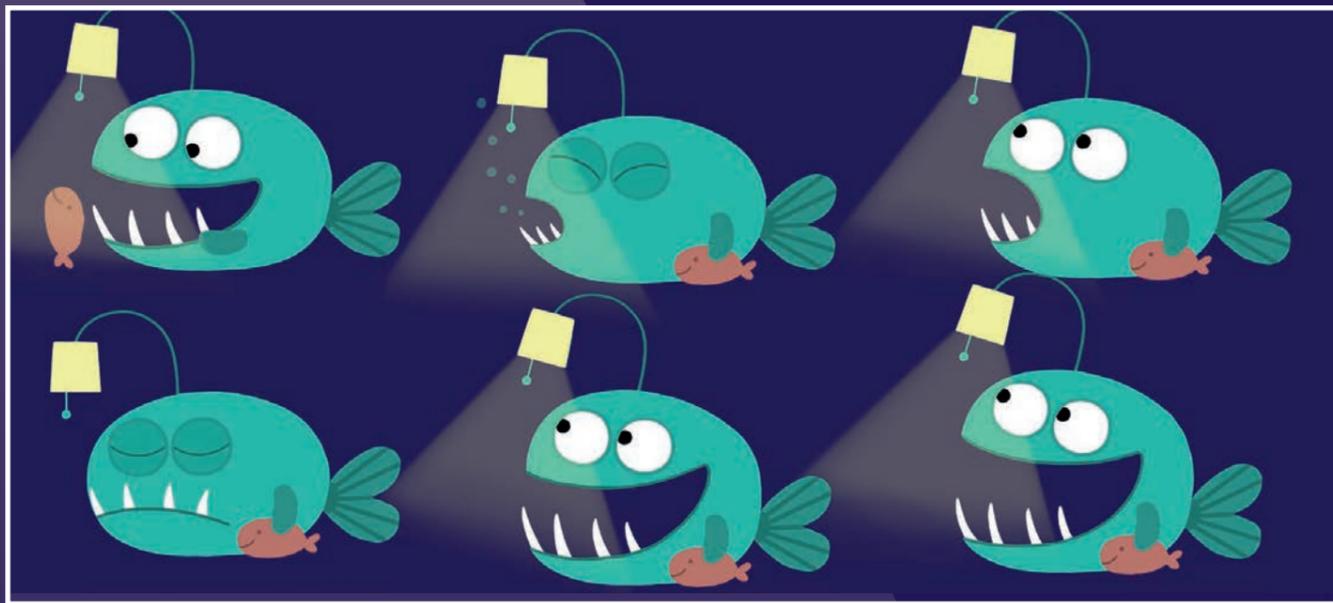
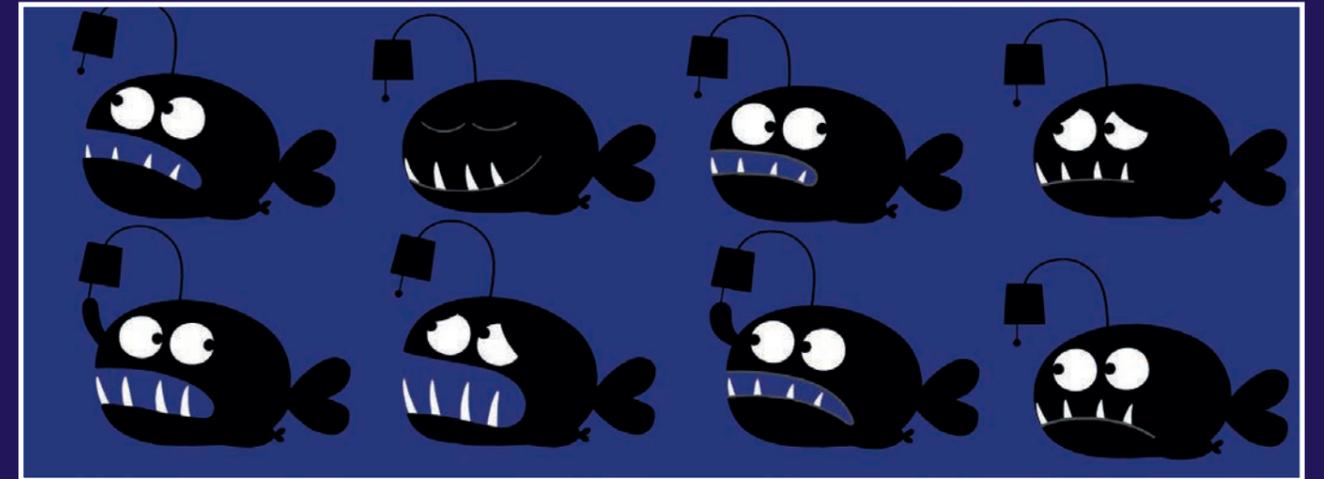
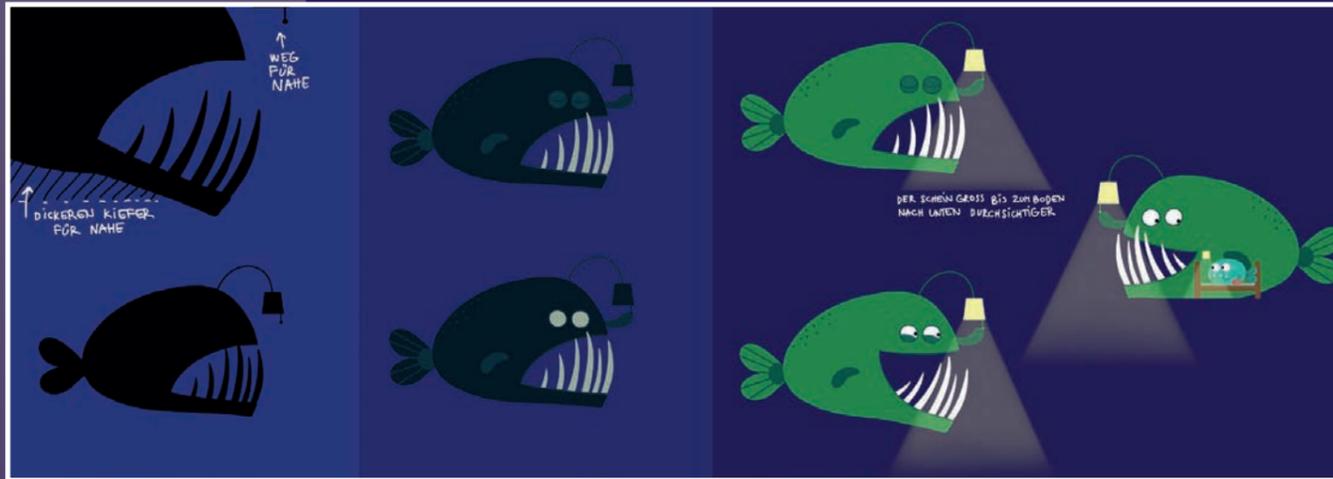
Une fois que notre tortue est placée et les décors en place, le tournage peut commencer. L'animation en image par image consiste à bouger les personnages de quelques centimètres à peine, puis à les prendre en photo à chaque changement de position. En mettant toutes les photos les unes après les autres et en les faisant défiler très rapidement sur l'écran de cinéma, les personnages prennent vie devant nos yeux.



# LE POISSON VEILLEUSE DE JULIA OCKER

*C'est l'heure d'aller au lit ! Un doudou, un câlin et on éteint la lumière. Voilà le petit poisson endormi.  
Endormi ? Pas tout à fait... Il fait trop noir au fond de l'océan pour dormir à poings fermés !*

La réalisatrice a inventé le personnage d'un jeune poisson qui a peur du noir et en qui tous les enfants du monde pourraient se reconnaître... Car qui n'a jamais peur du noir ?!



Après avoir fait de petits dessins dans son carnet de croquis, Julia Ocker a dessiné ses personnages sur du papier et laissé libre cours à son imagination. Lorsque ses personnages ont pris forme, elle a travaillé à l'ordinateur : les personnages sont alors dessinés avec une tablette graphique. Le court-métrage a été fait uniquement par ordinateur. Cela permet de réaliser un film rapidement avec un budget raisonnable.

Moins de dix personnes ont travaillé sur le film : tandis que les animateurs élaborent le mouvement de l'image, le sound designer s'occupe du son du film. Un vrai travail d'équipe !

# LE RATON LAVEUR ET LA LAMPE DE POCHE

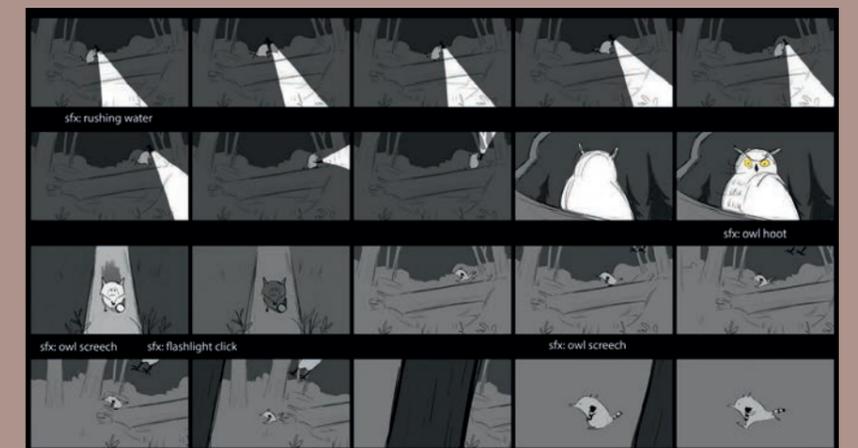
## DE HANNA KIM

*Une nuit, au cœur de la forêt, un raton laveur rencontre une drôle de créature. Un peu magique, un peu effrayante, mais de si bonne compagnie... Quelle belle nuit il va passer avec son amie la lampe torche !*

Lorsque l'on réalise un film d'animation, il faut bien sûr inventer l'histoire, mais aussi créer les personnages. Une des premières étapes est ce que l'on appelle la recherche graphique : on dessine les formes, on teste des couleurs et des tailles. Un raton laveur est un animal qui peut être dessiné de bien des manières ! Il peut avoir les traits carrés ou plutôt arrondis, des formes très réalistes ou au contraire très exagérées... La recherche graphique c'est ce qui va donner au film son identité visuelle. Autrement dit, c'est ce qui va le rendre unique !



Une fois que les personnages sont créés, et le style défini, il faut penser à la mise en scène : dans quel sens va se déplacer le raton laveur sur l'écran, quand et comment la chouette va apparaître, quelle partie exacte de la forêt la lampe torche va-t-elle éclairer... Hanna Kim a tout d'abord travaillé son storyboard à la main, puis, une fois ses idées de mises en scène définies, elle a réalisé son film par ordinateur.



# CONTE D'UNE GRAINE

## DE YAWEN ZHENG

*Où doit-on planter une graine quand elle est très précieuse ? La légende raconte qu'il faut lui trouver un endroit spécial !  
Au cœur d'un paysage de lumière ? Ou dans le ventre sombre d'un monstre ? L'endroit idéal n'est peut-être pas si loin qu'on ne le pense...*

Lorsqu'elle voyageait à l'étranger, la réalisatrice a été confrontée à de nombreux défis dans ses études et sa vie quotidienne. Grâce à la méditation, elle a trouvé la sérénité et découvert que le calme et la joie viennent de l'intérieur. C'est ainsi qu'elle a eu l'idée de réaliser *Conte d'une graine*, pour symboliser son chemin parcouru. Ce petit garçon commence son voyage avec un objectif simple, trouver un endroit où planter sa précieuse graine. Au cours de son périple, il rencontre des choses merveilleuses, mais également des obstacles parfois effrayants. En fin de compte, il découvre que le meilleur endroit où faire germer la graine n'est pas très éloigné ou même exceptionnel, mais près de lui. Il revient donc à l'endroit où il a commencé son voyage, chez lui, un endroit ordinaire mais authentique !



# CONTE D'UNE GRAINE

## LA COULEUR

Après l'étape du storyboard, que nous avons vue pour les films précédents, il faut passer du noir et blanc à la couleur, très importante dans ce court-métrage. Grâce à l'animation numérique 2D, la réalisatrice a pu donner à son film une texture semblable à celle des vrais pastels et crayons de couleurs utilisés sur du papier.



Tu peux observer ici les petites vignettes de couleurs dans les tons verts, pastels, sombres, et dans les teintes de coucher de soleil.

# CONTE D'UNE GRAINE

## LE SON

La musique n'est pas seulement utilisée pour servir ou suivre l'animation ; elle a aussi ses propres caractéristiques et son propre style. Elle rend le film plus vivant, plus intense. C'est pourquoi le réalisateur ou la réalisatrice travaille en étroite collaboration avec le compositeur de la musique.

En plus de la musique, on peut entendre une voix qui raconte l'histoire, tout au long du film. Au cinéma, cela s'appelle une voix off. On ne voit jamais le visage de la personne qui s'adresse à nous, mais c'est un guide qui nous accompagne. Exactement comme dans les livres pour enfants, où le narrateur commence par "Il était une fois...".

