

# LIVRET PEDAGOGIQUE

Découvrir, comprendre et jouer



# Ailleurs

# SOMMAIRE

Fiche technique	1
Un film, un réalisateur	2
Ailleurs, un film atypique	4
Lac ou miroir ? Imaginez un reflet	5
L'eau est-elle de couleur bleue ?	6
Représenter une émotion	7
Créer un univers sonore	8
Jouer	10



# FICHE TECHNIQUE



Titre : **Ailleurs**

Titre original : **Away**

Pays : **Lettonie**

Année : **2019**

Durée : **74 minutes**

Réalisation : **Gints ZILBALODIS**

Production : **BILIBABA, Gints ZILBALODIS**

Distribution : **CINEMA MANAGEMENT GROUP**

Scénario : **Gints Zilbalodis**

Animation : **Gints Zilbalodis**

Compositing : **Gints Zilbalodis**

Musique : **Gints Zilbalodis**

Son : **Gints Zilbalodis**

Montage : **Gints Zilbalodis**

Technique utilisée : **Ordinateur 3D**

Procédé : **Couleur**

# UN FILM, UN RÉALISATEUR

## Biographie

Gints Zilbalodis, né en 1994, est un cinéaste letton. Sa fascination pour le cinéma remonte à sa jeune enfance. Il se lie d'amour pour le septième art au travers d'œuvres en prises de vues réelles d'Alfonso Cuarón, Thomas Anderson et Martin Scorsese (...) mais aussi au travers des films d'animation japonais. Notamment le travail de Hayao Miyazaki qu'il découvre avec la série *Conan, le fils du futur*. Par la suite Gints se lance, sans formation, dans la réalisation de courts-métrages ; en manipulant différentes techniques dont l'animation traditionnelle, l'animation 3D et la prise de vues réelles. C'est en 2017 que ce jeune réalisateur autodidacte se lance, seul, dans la réalisation de son premier long métrage *Ailleurs*. Projet qu'il débute à travers la réalisation du court métrage *Oasis*, qui deviendra le premier chapitre du film. À travers son premier film, Gints réalise une vraie prouesse technique et artistique. Cette œuvre personnelle cristallise les différentes inspirations qui ont forgé son regard de réalisateur et offre au public une véritable pépite de créativité.



## Filmographie

2010 : *Rush*, court métrage, 1 min 20", animation, comédie  
2012 : *Aqua*, court métrage, 7 min, animation, aventure  
2012 : *Clarity*, court métrage, 7 min, prises de vue réelles, fantastique  
2014 : *Priorities*, court métrage, 9 min, animation, aventure  
2014 : *Followers*, court métrage, 7 min, animation, action  
2015 : *Inaudible*, court métrage, 7 min, animation, drame  
2017 : *Oasis*, court métrage, 17 min, animation, aventure  
2019 : *Ailleurs (Away)*, long métrage, 74 min, animation, aventure

## Rencontre avec le réalisateur

**Vous avez sûrement le générique le plus court de tous les temps : il n’y a que vous ! C’était un choix personnel de faire tout vous-même ou cela a été décidé par le budget ?**

Beaucoup de raisons sont intervenues dans ce choix. J’avais en effet un tout petit budget mais je pense aussi que je manquais d’expérience pour être capable de diriger une équipe. Je me disais que faire mon premier film seul était aussi l’occasion d’explorer par moi-même tous les différents postes et les différentes étapes. Par ailleurs, je ne pense pas que des gens m’auraient donné les rênes d’un projet qui impliquait de nombreuses personnes à ce moment-là de ma carrière donc je ne l’ai jamais envisagé autrement. Il y avait une sorte de continuité avec mes courts métrages, que j’ai également réalisés seul. Cette indépendance m’autorise plus de liberté. Et il est parfois plus simple de faire les choses soi-même plutôt que de les expliquer à quelqu’un d’autre...

**En ayant essayé tous les postes, qu’est-ce qui vous a le plus plu au bout du compte ?**

Tout est intéressant ! Et je n’avais pas le temps de m’ennuyer ! Chaque jour était différent : un matin, je dessinais, l’après-midi je me lançais dans la réalisation de modèle en 3D... La musique et le son sont peut-être les postes les plus gratifiants car le résultat est immédiat. Vous pouvez créer quelque chose en une journée et cela a plus d’impact qu’une animation sur laquelle vous travaillez depuis plusieurs mois ! C’est encourageant d’avoir quelque chose de terminé quand le reste ne semble pas réellement progresser. Mais j’ai vraiment aimé toutes les étapes. Et, à la fin, quand j’ai tout assemblé, j’ai ressenti une réelle joie, une vraie fierté.

**Le héros de cette histoire, c’est un peu vous ?**

Le voyage solitaire de mon personnage vers la civilisation, oui c’était un peu le mien avec *Ailleurs* ! Cette réalisation a été un long processus isolé, parfois angoissant, qui m’a finalement amené vers les autres, les spectateurs, quand j’ai présenté le film dans les différents festivals. C’est une aventure personnelle aussi, dans ma vie, j’ai dû apprendre à communiquer avec le reste du monde, à trouver mon propre chemin. Je pense que c’est important de faire des films liés à notre propre expérience. Ce n’était pas du tout conscient pendant les trois ans et demi de travail qu’ont nécessité le film, mais une fois fini, c’est là que la dimension personnelle d’*Ailleurs* m’est apparue ! Je pense que je poursuivrai ces thématiques sur mon prochain film, *Flow*. Il s’agira de l’histoire d’un chat terrorisé par l’eau, embarqué sur un bateau avec d’autres animaux. Un récit de collaboration qui sera en partie le reflet de ma propre découverte du travail en équipe.

**Vous avez réalisé *Ailleurs* en trois ans et demi, ce qui est, surtout seul, assez court pour un long métrage d’animation. Comment avez-vous trouvé cette volonté d’endurance et de constance dans le travail ?**

C’était mon projet donc je pense que ça m’a un peu aidé à me motiver. S’il s’était agi d’une commande, j’aurais probablement été plus procrastinateur ! Et puis, après un an dessus, on a réellement envie de finir sinon cela aurait ressemblé à une immense perte de temps (rires). Et j’avais reçu une aide financière donc il fallait que je rende quelque chose. J’ai pu être aussi rapide notamment parce que mon budget était serré, s’il avait été plus élevé j’aurais dû régulièrement me justifier auprès de nombreuses personnes ce qui m’aurait fait perdre du temps. C’est une drôle de période de ma vie, je n’avais pas d’autre job, je ne faisais que ça, presque tous les jours, du matin au soir et du soir au matin. Soyons francs, j’ai procédé comme ça une fois, mais je ne le referai pas (rires) !

# AILLEURS, UN FILM ATYPIQUE

Avant de commencer une activité vous pouvez parler avec les élèves de leurs premières impressions sur le film. Est-ce qu'ils ont aimé, pas aimé ? Et pourquoi ? Est-ce que le film leur a fait penser à d'autres films d'animation, des fictions, des jeux vidéo ? Dans quel genre les élèves classeraient ce film ? Film d'aventure, film fantastique, un drame, un road movie ? Le film a été classé comme étant de l'animation/fantastique, mais bien sûr toutes les propositions précédentes pouvaient être justes.

Ce qui fait la force d'*Ailleurs* ce n'est pas son genre mais sa capacité à solliciter l'imaginaire du spectateur. C'est un film qui nous fait travailler sans le savoir, qui fait travailler notre imagination. On peut prendre pour exemple la mystérieuse créature qui poursuit le jeune garçon. Qu'est-ce que signifie cette créature pour les élèves ? Chacun peut y voir une interprétation différente, au-delà d'un simple monstre. Voici ce que disait le réalisateur en parlant de cette créature : « Le monstre qui poursuit le jeune garçon, cette force de la nature, je ne souhaitais pas en donner une explication concrète et définitive dans le film, ni essayer de totalement le comprendre. Il peut être interprété différemment par chaque spectateur. Il est bien sûr la raison pour laquelle le personnage va de l'avant mais c'était aussi, pour moi, une sorte d'incarnation de la pression et de l'anxiété que je ressentais en faisant le film - et que chacun d'entre nous peut subir dans sa vie. » Le réalisateur laisse la place au spectateur d'interpréter de nombreux éléments à travers un film très contemplatif au rythme lent.

Est-ce que les élèves ont trouvé le film long ? Court ? Lent ? Se sont-ils ennuyés ? Le rythme d'*Ailleurs* est assez déroutant pour beaucoup de spectateurs car nous sommes peu habitués à des films contemplatifs. On constate assez facilement que les films contemplatifs sont peu représentés dans le cinéma européen et français. Contrairement à d'autres pays où ce rythme fait partie au contraire de la norme, comme l'explique le réalisateur : « Je suis très sensible au rythme japonais, plus lent que les films occidentaux. Ils laissent le temps d'observer la nature, de profiter de l'instant, de réfléchir, de ressentir. L'émotion n'est pas guidée exclusivement par la musique ou ce que l'on voit à l'écran, c'est bien plus profond ». Les films d'animation du réalisateur japonais Hayao Miyazaki, qui ont inspiré Gints Zilbalodis, en sont un parfait exemple.

*Ailleurs* est un film atypique aussi bien dans sa forme que dans son contenu. Il permet ainsi un grand travail d'imagination, aspect que nous avons voulu développer à travers les différentes pistes pédagogiques proposées dans ce livret. Ces différentes activités ont pour but de développer d'avantage le potentiel d'invention et de création des élèves en les invitant à une véritable réflexion artistique.



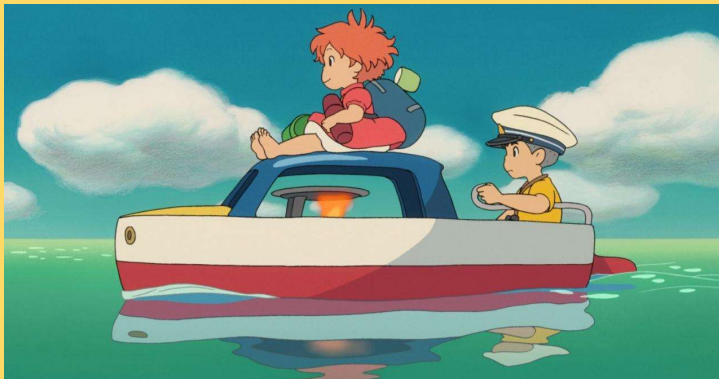
# LAC OU MIROIR ?

## IMAGINER ET CRÉER UN REFLET

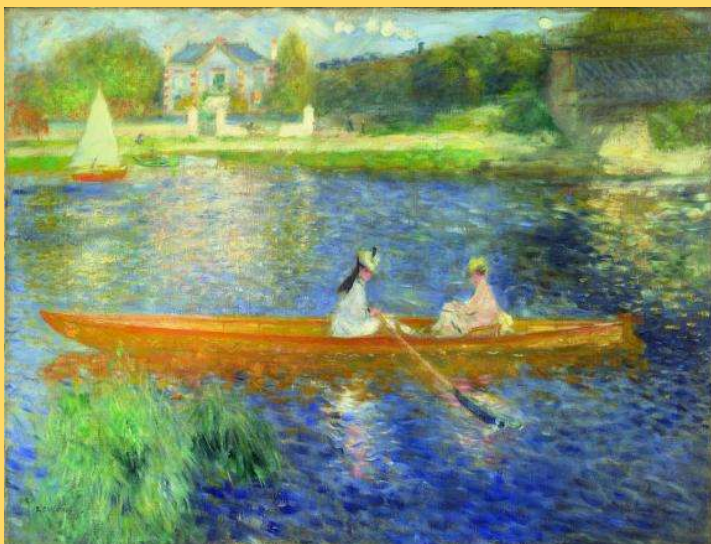
Lors du troisième chapitre du film, *Le lac miroir*, le petit garçon traverse à moto un lac étrange qui reflète comme un miroir à la perfection le monde qui l'entoure. Proposer aux élèves de réaliser leur propre lac miroir afin de créer le reflet de leur imagination. À eux d'imaginer un paysage, un objet, un animal (...) et son reflet. L'élève peut essayer de reproduire à l'identique le reflet de son dessin, ou bien, il peut essayer de jouer sur un reflet plus flou qui mélange/transforme les couleurs, les formes. Il peut se référer à des paysages qu'il a déjà lui-même vus, à une photo, à des peintures ou d'autres films qu'*Ailleurs*. Voir des exemples ci-dessous (Images à télécharger sur notre site <http://www.septiemefactory.com/ailleurs/>).



*Ailleurs* (2019) Gints Zilbalodis



*Ponyo sur la falaise* (2008) Hayao Miyazaki



*La Yole* (1875) Auguste Renoir

# L'EAU EST-ELLE DE COULEUR BLEUE ?

Vous pouvez avant de commencer cette activité demander aux élèves de faire la liste de tous les endroits du film où l'eau était présente.

- Océan autour de l'île
- La source d'eau de l'Oasis
- Le puits où les chats viennent s'hydrater
- Le lac miroir
- La cascade près du port

À chacune de ces représentations l'eau est-elle toujours bleue ? Non, pas tout à fait. L'eau reflète son environnement et prend donc la couleur des éléments qui l'entourent : la mer n'a pas la même couleur en pleine journée et en pleine nuit. Alors est-ce que l'eau est toujours bleue ? Peut-on dire que l'eau a une couleur ?

Proposer aux élèves de réaliser un aplat couleur eau. Ils devront ainsi trouver leur propre nuance de bleu à peindre uniformément sur leur tableau. Réaliser un bleu foncé pour la nuit, un bleu gris pour refléter un temps maussade, un bleu très clair qui représente un beau ciel d'été ensoleillé... Après avoir réalisé cet aplat, ils devront expliquer le choix de la couleur. Justifier leurs choix et leurs intentions dans ce processus de création. Pourquoi cette nuance ? Qu'est-ce que ça représente pour eux ?





# REPRÉSENTER UNE EMOTION



Quelle émotion ressort de cette suite d'images issue du film ? Analyser un peu les plans avec les élèves. Leur demander ensuite de réaliser une suite d'images où l'on pourra lire une émotion : la joie, la tristesse, la jalousie... Donner des exemples et des idées et les laisser faire. Une fois les suites d'images faites, chaque élève doit faire deviner au reste de la classe ce qu'il a voulu exprimer. Il doit ensuite justifier et expliquer ses choix dans ce processus de création.

# CRÉER UN UNIVERS SONORE

*Ailleurs* est un film sans dialogue. C'est donc uniquement la musique et les images qui nous permettent de comprendre ce que ressentent les personnages. Parler avec les élèves de leur ressenti par rapport à cette absence de dialogue. Est-ce qu'ils ont aimé ? Est-ce que ça les a dérangé ? Est-ce que l'absence de dialogue leur a fait penser à un autre film ? Parler en groupe, que chacun puisse expliquer son point de vue, ses idées, ses références.

Pour cette dernière activité, nous vous proposons de recréer l'ambiance sonore d'une séquence, uniquement avec des bruitages. La séance de la découverte de l'Oasis (à télécharger sur notre site internet : <http://www.septiemefactory.com/ailleurs/>). Le but de l'activité est d'explorer tous les sons que les objets ou les instruments peuvent produire.

Dans un premier temps montrer plusieurs fois l'extrait, qui ne comporte aucun son, aux élèves. Parler avec eux des différents sons qui pourraient être présents dans cet extrait :

- Le vent
- L'eau (quand le garçon boit, quand il saute dedans)
- Le son des pas, des petits sauts sur les pierres
- Le son du fruit cueilli et mangé
- Le son des battements d'ailes des papillons
- Le son de l'oiseau



D'autres sons pourraient être rajoutés comme celui de vagues qu'on pourrait entendre au loin, aux élèves d'imaginer tout ce qu'il pourrait y avoir sur cette île et qu'on ne voit pas à l'écran. À eux de faire exister de nouveaux éléments dans cette séquence. Après avoir discuté de l'existence des sons dans cette séquence, proposer aux élèves de réaliser eux-mêmes les différents sons évoqués avec des objets présents dans la classe, chez eux ou dans la nature. Comment avec ces différents objets reproduire le bruit du vent ? Des oiseaux ?

Séparer la classe en petits groupes, chaque groupe devra réaliser une nouvelle bande son pour cet extrait vidéo muet. Les groupes produiront les sons en direct devant le reste de la classe.

Quelques exemples d'objets que l'on peut trouver dans la classe pour réaliser des sons : feuilles de papier, tuyaux dans lesquels on souffle, morceaux de plastique, polystyrène, tissu, crayons...

# JOUER

La séquence de l'Oasis est l'occasion d'exercer sa mémoire visuelle, et d'inventer.

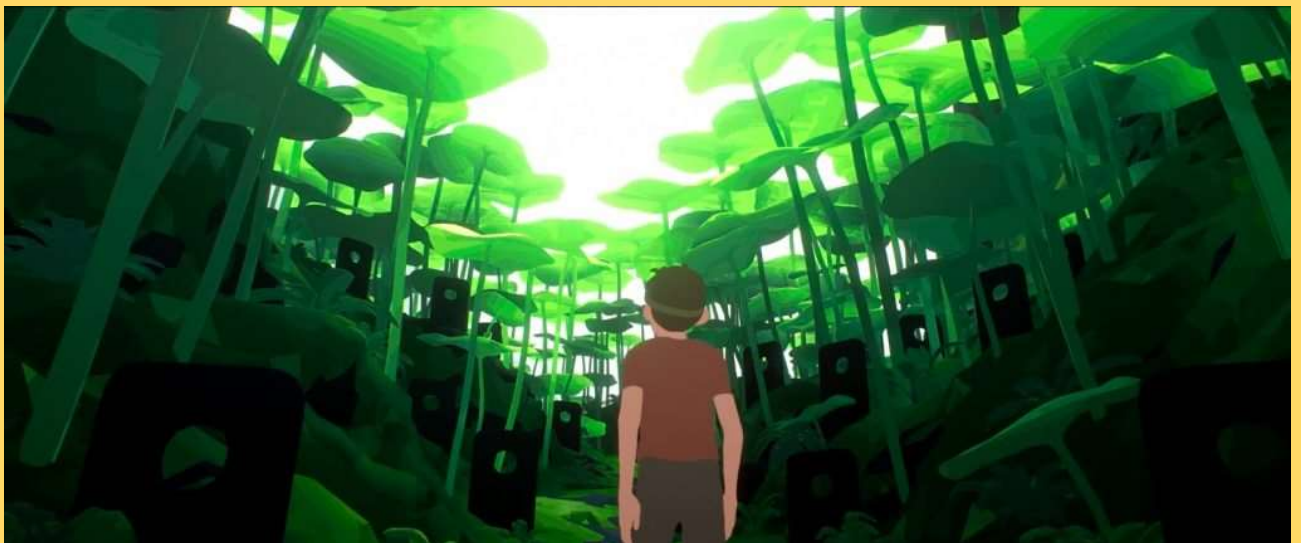
## Trouvez les intrus

Quels éléments ne sont pas présents dans le sac à dos que trouve le jeune garçon :

- Une boussole
- Une carte
- Des gants
- Une longue-vue
- Une gourde
- Un couteau
- Des clés
- Un crayon
- Des allumettes
- Un sac de couchage
- Des lunettes

Réponse : les gants et les lunettes. Il a bien des lunettes mais les avait dès le début du film.

**Activité :** Ce petit jeu peut ensuite être pratiqué avec le sac d'un élève en classe. Il est destiné à stimuler l'observation et la mémoire visuelle.



# Le jeu de l'énigme

Un des objets utilisé par le jeune garçon est l'occasion de créer une devinette.

**Je suis un instrument qui ne joue pas de musique**

**Mon aiguille rouge ne pique pas**

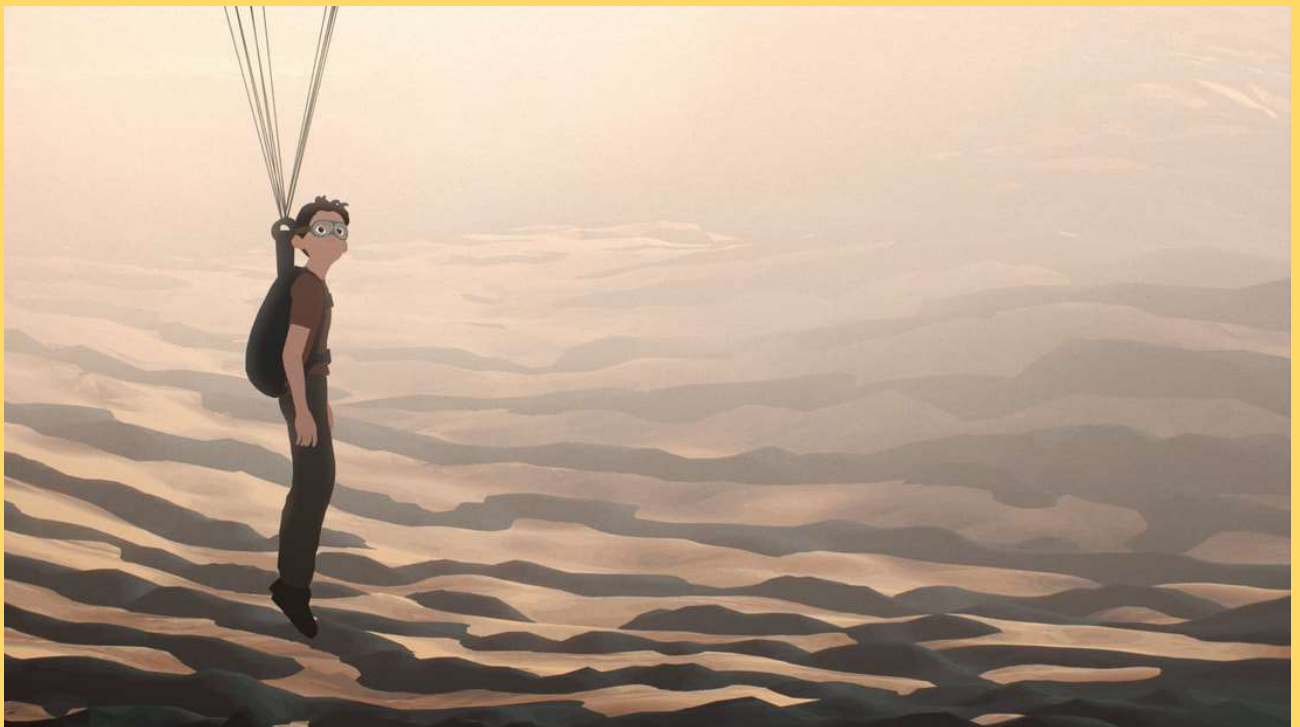
**Je suis rond et tiens dans une poche**

**Les grands explorateurs m'utilisent en compagnie d'un compas**

**Qui suis-je ?**

**UNE BOUSOLE**

**Activité :** Chaque élève choisit un objet visible dans la classe et crée une devinette en 4 phrases, qu'il fait ensuite deviner à la classe.



Ce livret pédagogique a pour but de donner des pistes d'activités aux enseignants souhaitant travailler avec leurs classes sur des projets d'art plastique, d'art créatif et d'art sonore. Ces pistes ont pour but de valider et développer des compétences du programme scolaire à travers des activités pédagogiques inspirées de l'univers du film *Ailleurs*. Ce livret est à destination des enseignants des classes de CM1 et de CM2.

