

# UNE GUITARE À LA MER



LITTLE KMBO PRÉSENTE

# UNE GUITARE À LA MER

UN FILM DE **SOPHIE ROZE**

PRÉCÈDE DE

**L'ARRIVÉE DES CAPYBARAS** UN FILM DE **ALFREDO SODERGUIT**  
**LES BOTTES DE LA NUIT** UN FILM DE **PIERRE-LUC GRANJON**

UN FILM DE SOPHIE ROZE PRODUCTION JEAN-FRANÇOIS BIGOT CAMILLE RAULO NICOLAS BURLET SCÉNARIO ET CRÉATION GRAPHIQUE SOPHIE ROZE  
Avec les voix de FRANÇOIS MOREL ROSELINE GUINET OMAR HASAN MUSIQUE ORIGINALE NICOLAS BERNARD DIRECTRICE DE LA PHOTOGRAPHIE NADINE BUSS CHEFFE DÉCORATRICE MARION LE GUILLOU MONTEUR SON LOÏCK BURKHARDT AVEC JÉRÔME VITTOZ  
PRÉSENTÉ DE CARPINCHOS UN FILM DE ALFREDO SODERGUIT PRODUCTION AUTOUR DE MINUIT PALERMO ESTUDIO PRODUCTEUR-RÉALISATEUR NICOLAS SCHMERKIN ALFREDO SODERGUIT LUCIANA ROUDE BERNARDITA OJEDA ET DE LES BOTTES DE LA NUIT UN FILM DE PIERRE-LUC GRANJON PRODUCTION AM STRAM GRAM PRODUCTEUR YVES BOUVERET



**AU CINÉMA LE 5 FÉVRIER**

**LITTLE KMBO**

**Doris Gruel**

doris@kmbofilms.com

01 43 54 47 24

**PRESSE**

presse@kmbofilms.com

01 43 54 47 24

**PROGRAMMATION**

**Mathieu Mérité**

mathieu@kmbofilms.com

01 43 54 47 24





## SYNOPSIS

C'est l'histoire d'une fouine qui voudrait vivre comme elle l'entend : aller de ferme en ferme, jouer de la musique et vendre quelques cravates par-ci, par-là. Mais les animaux des alentours se montrent rarement accueillants... Et si le bonheur c'était de trouver un ami pour jouer de la guitare au coin du feu ?

C'est l'histoire d'un garçon qui rencontre un tout petit monstre par une nuit de pleine lune. C'est aussi l'histoire d'une famille de capybaras et d'un poussin qui n'auraient jamais dû se rencontrer. Ces histoires, ce sont avant tout des fables sur le bonheur d'être ensemble.

[DÉCOUVRIR LA BANDE-ANNONCE](#)





# DE LA SOLITUDE, À LA SOLIDARITÉ

Le programme *Une guitare à la mer* nous plonge dans un monde où l'amitié et la solidarité triomphent des différences de chacun-e. De la fouine aventureuse qui sillonne le pays aux capybaras venus de très loin, chaque histoire célèbre la joie de rencontrer l'autre. Entre explorations nocturnes et mésaventures partagées, ces récits plein de douceur et d'humour nous rappellent que le bonheur c'est d'être ensemble.





# L'ARRIVÉE DES CAPYBARAS

La vie est paisible dans la basse-cour, jusqu'au jour où de drôles d'animaux débarquent... Et on ne peut pas dire qu'ils passent inaperçus : ce sont des capybaras, les plus grands rongeurs du monde ! Menacés par les chasseurs, ils ont dû fuir et n'ont plus de maison. Toutefois les habitants du poulailler ne se montrent pas très accueillants. À moins qu'un petit poussin n'y mette son grain de sel...

**Un film de Alfredo Soderguit, 10 minutes, France, Uruguay, Chili, sans dialogues**

# 3 QUESTIONS À ALFREDO SODERQUIT

## **Pourquoi avez-vous choisi d'explorer les thèmes de l'inconnu et de l'accueil des étrangers à travers des animaux comme les capybaras et les poules ?**

J'ai grandi dans une petite ville où certaines personnes utilisaient le terme « carpinchos » (capybaras en français) pour désigner les personnes très pauvres. J'ai commencé à dessiner ces personnes, mais avec des têtes de capybaras. Je cherchais à établir un lien narratif entre la condition sociale et animale, tout en essayant de briser la connotation péjorative du mot tel qu'il était utilisé.

Ceux qui appelaient les autres des "carpinchos" n'étaient en fait pas dans une situation bien meilleure, nous

étions tous·tes voisin·es. Les poules sont apparues comme un moyen de représenter la méfiance, la crainte de perdre un confort, même précaire, et le refus de partager avec ceux qui se trouvent dans une situation de plus grande vulnérabilité.

## **Pourquoi avez-vous choisi de confier aux plus jeunes personnages (un poussin et un bébé capybara) la solution et le dénouement du film ?**

Je ne pense pas que les enfants devraient avoir la responsabilité de changer quoi que ce soit. En fait, je n'aime pas quand j'entends certains adultes dire que nous devons apprendre aux enfants à faire mieux parce qu'ils seraient notre avenir et notre espoir d'un

monde meilleur. Nous, les adultes, devons apprendre à mieux faire chaque jour, sans attendre que la génération suivante nous sauve. Mais parfois, nous pouvons peut-être trouver l'inspiration, l'espoir et l'empathie en observant les plus jeunes, surtout lorsqu'ils agissent spontanément, généreusement et non en privilégiant leur confort et leur sécurité.

## **Pensez-vous que cette histoire peut aider les enfants à comprendre des sujets comme l'immigration ou l'acceptation des différences ?**

J'ai été inspiré par l'attitude sans préjugés des petits enfants. Je voulais que le récit encourage leur attitude altruiste, curieuse, confiante. J'espère que les adultes

seront également inspirés par ce comportement. Car les jeunes acceptent généralement les différences plus facilement que les adultes. Ce qui est probablement le plus difficile à comprendre, c'est pourquoi les adultes agissent aussi mal qu'ils le font et pourquoi les enfants devraient faire de même.

Je n'essaie pas d'enseigner quelque chose aux enfants, mais plutôt de rendre hommage à leur regard pur et sans préjugés, à travers une histoire où ce regard enfantin apparaît comme une véritable solution aux problèmes générés par les adultes et par leurs comportements.







# LES BOTTES DE LA NUIT

Par une nuit de pleine lune, un enfant sort de chez lui en catimini, bottes de caoutchouc aux pieds. Alors qu'il grimpe dans un arbre pour contempler la nuit étoilée, une drôle de créature l'interpelle. Guidé par ce petit être bien décidé, il va faire de merveilleuses découvertes au cœur de la forêt... De quoi devenir amis pour la vie !

**Un film de Pierre-Luc Granjon, 12 minutes, France, version française**  
**Avec les voix de Bernard Bouillon et Brieuc Laudet**

LA FABRICATION DU FILM



# 3 QUESTIONS À PIERRE-LUC GRANJON

## **Qu'est-ce qui a inspiré cette rencontre entre un enfant et une créature étrange ? Comment avez-vous imaginé cette créature ?**

La forêt, véritable terrain de jeu, a toujours occupé une place importante dans mon travail, parce qu'elle a marqué mon enfance. Ayant grandi à ses côtés, elle ne m'a jamais paru hostile ou inquiétante. Je me souviens qu'enfant, en ouvrant la fenêtre de ma chambre, la forêt me faisait face et tous les sons s'engouffraient dans la pièce, témoignant d'une vie nocturne intense.

Cela me donnait envie de m'y glisser à mon tour, et de disparaître dans sa pénombre. L'histoire des *Bottes de la Nuit* est née de cette envie de ne faire qu'un avec elle.

J'ai imaginé ses habitants nocturnes, en particulier une petite créature très solitaire. Je la voulais totalement inoffensive, mais connaissant parfaitement la forêt qui l'entoure. Sa rencontre avec Eliot est déterminante : elle voit en lui un nouveau compagnon et tente, tout au long de l'histoire, de retarder son retour à la maison.

## **Il est question de plusieurs monstres dans *Les Bottes de la Nuit*. Pourquoi cette figure emblématique du conte est-elle aussi importante dans le film ?**

J'ai toujours aimé détourner le schéma classique des contes, notamment celui de la forêt généralement hostile et dangereuse, peuplée de loups, de sorcières, d'ogres...

Les monstres des *Bottes de la Nuit* ne sont pas du tout dangereux. Chacun vit sa vie et en ce qui concerne le monstre du lac, sans même se préoccuper des déambulations de l'enfant et de la petite créature qui l'accompagne.

J'ai voulu que l'essence du film réside dans la rencontre, le temps d'une nuit, entre l'enfant et la petite créature. Celle-ci est un personnage qui ne se soucie pas de la politesse : elle parle et agit sans filtre. Ses gestes expriment ce qu'elle ressent, sans détour. Elle peut pencher la tête en signe de désarroi, ouvrir grand les yeux lorsqu'elle est surprise ou éclater de rire lorsqu'elle est heureuse. Par ses manières directes, elle parvient à apprivoiser Eliot.

## ***Les Bottes de la Nuit* est réalisé sur un écran d'épingles. Le scénario a-t-il été écrit spécialement pour cette technique extraordinaire ?**

En général, j'écris mes scénarios sans trop penser à la technique que je vais utiliser. Mais pour *Les Bottes de*

*la Nuit*, je savais que le film serait réalisé sur l'Épinette, le dernier écran d'épingles qu'Alexeieff et Parker ont construit. Je n'ai jamais réussi à dessiner une image aussi profonde et nuancée qu'en utilisant l'écran d'épingles. Connaissant déjà l'intensité et la profondeur des noirs que l'on peut obtenir avec l'écran, je savais qu'un film se déroulant durant une nuit de pleine lune exploiterait pleinement les possibilités offertes par l'écran.

J'ai principalement pensé à l'écran d'épingles lors de la création du storyboard, qui est une forme d'écriture en images. L'écran a de nombreux atouts : il permet de fondre une image en une autre, de faire des transitions fluides entre les plans et d'offrir des jeux d'apparition et de disparition. Son aptitude à rendre des images vaporeuses, floues, voire abstraites, m'intéresse énormément. J'ai appris, devant cet écran, ce qu'était le travail du clair-obscur, et le modelage de l'ombre et de la lumière.





# UNE GUITARE À LA MER

Une délicate fouine sillonne la campagne avec une guitare et sa petite valise, pour vendre de magnifiques cravates aux animaux de la ferme. Hélas, personne ne s'intéresse jamais à ses cravates aux couleurs chatoyantes... La petite fouine décide alors de tenter sa chance dans la forêt. Elle y rencontre un hérisson, qui aime la musique aussi, et un capybara, qui a traversé les mers avec son accordéon. Bientôt, sa vie va changer...

**Un film de Sophie Roze, 30 minutes, France, version française**  
**Avec les voix de François Morel, Roseline Guinet, Omar Hasan Jalil et Emiliano Hasan Jalil**

# 3 QUESTIONS À SOPHIE ROZE

**La fouine est un personnage peu commun dans les histoires pour enfants, tout comme son métier de vendeuse de cravates itinérante. Pourquoi avez-vous choisi ce personnage original et cette profession inhabituelle ?**

J'avais envie de mettre en scène un personnage en errance, qui cherche sa place et qui se heurte à la méfiance de la plupart des personnes qu'elle rencontre. La fouine est un animal considéré comme nuisible et je trouvais que ce choix correspondait bien à cette thématique. J'avais également envie de lui donner une touche absurde, c'est pourquoi j'ai imaginé qu'elle

faisait du porte-à-porte en essayant de vendre des cravates, un accessoire particulièrement inutile dans une ferme ou pour des animaux !

**La guitare joue un rôle essentiel dans l'intrigue, et la musique permet aux personnages de tisser des amitiés. Que représente la musique pour eux et pour vous personnellement ?**

La musique a vraiment été l'un des points de départ qui a inspiré cette histoire. C'est en travaillant un morceau de guitare inspiré d'une milonga, une musique traditionnelle d'Amérique latine, que j'ai eu l'envie de construire le récit autour de la musique. Le capybara et

le coati, tous deux musiciens, permettent d'introduire la musique au cœur de l'intrigue. C'est grâce à la guitare que les protagonistes se rencontrent : c'est un véritable personnage, d'où sa présence dès le titre du film.

**La fouine va se faire des amis et trouver une forme de bonheur. Qu'est-ce qui vous a donné envie de partager ce thème avec le jeune public ?**

Je me suis rendu compte récemment que tous mes films abordent le thème de l'amitié, un sujet certes très universel !

Dans *Une Guitare à la Mer*, la langue n'est pas un obstacle à la rencontre et à l'amitié : bien que le capybara parle espagnol, il noue un lien avec la fouine et le hérisson et ils parviennent à surmonter une barrière linguistique. Les enfants sont bien plus forts que nous, adultes, pour

créer des liens avec des personnes dont ils ne partagent pas la langue. Je me suis dit que cela ne les perturberait pas d'entendre une langue étrangère dans le film et nous avons choisi de ne pas traduire l'espagnol.

Quant à la fouine et au hérisson, je voulais montrer que, parfois, il faut du temps pour réaliser qu'une amitié s'est tissée. C'est parfois en prenant de la distance, en quittant l'autre, que l'on se rend compte qu'il nous manque et qu'il est devenu un ami indispensable.





