

le Home-Ecole Romand Fondation Les Buissonnets présente, en association avec Cine3D



# Le conte des Sables d'Or

direction artistique de Sam et Fred Guillaume



jeu, voix, univers visuel, musique, bruitages les enfants du Home-école Romand, Fondation les Buissonnets encadrement & préparation des enfants tous les collaborateurs du Home-école Romand coordination HER Pascal Richoz et Christophe Basser direction HER Brigitte Steinauer direction artistique et réalisation Sam & Fred Guillaume direction des acteurs Sylviane Tille musique Mathieu Kyriakidis son Florian Pittet lumière plateau et caméra Hans Moser assistant camera Maxime Raymond script Marjorie Collaud compositing et animation Camilo de Martino, Sam Guillaume, Fred Guillaume Construction miniatures Valérie Moser, Marjorie Collaud, Alice Perittaz, Fred Guillaume prise de vue miniatures Sam-guillaume, Fred Guillaume stagiaires Laurenz Mozza, Florian Brauch, Hippolyte Pibisset, Basile Vatteilan, Tim & Ben-George.

[www.sablesdor-film.ch](http://www.sablesdor-film.ch)

Fondation  
Michèle Berset

BUISSONNETS

Cerebral

BCE  
FKB

Fondation

MIGROS  
pour-cent culturel

LOTÉRIE  
ROMANDE  
[www.entraid.ch](http://www.entraid.ch)

tpf

Losinger Marazzi SA  
Dachstein SA  
Boissons Corboz SA

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE

**A PARTIR DE 6 ANS**  
(conseillé du CP à la Troisième)

# LE CONTE DES SABLES D'OR

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE



La vie est douce dans la ville de Bourg-Joyeux, jusqu'au jour où des Yeux envahissent la cité. Ces intrus rendent bientôt la ville invivable malgré les efforts d'une armée de spécialistes qui tentent de les contenir sous de lourdes plaques de fonte. En dernier recours, les Reines ordonnent qu'un équipage de volontaires se mette en quête du mythique Sable d'Or qui aurait la particularité de fermer à tout jamais les Yeux. Lors d'un voyage aux nombreux rebondissements, les marins traversent de multiples épreuves qui les font grandir. Petit à petit, ils se rendent compte que l'estime de soi et la confiance sont des armes bien plus fortes que tout le sable du monde. Dans sa deuxième partie, *Le conte des sables d'or* conduit le spectateur dans les coulisses de sa conception et de sa réalisation, en compagnie des cinéastes et des principaux collaborateurs. Cela permet de saisir la diversité, la singularité et la richesse de son élaboration comme l'apport des jeunes auteurs et acteurs.

## BIO-FILMOGRAPHIE DES CINÉASTES

Fred et Sam Guillaume sont nés le 7 octobre 1976 à Fribourg, en Suisse. Après leur baccalauréat (littéraire pour Fred, scientifique pour Sam), ils réalisent un premier court métrage d'animation (*Le petit manchot qui voulait une glace*, 1998) et décident de devenir cinéastes professionnels. Scénaristes, réalisateurs et producteurs, ils réalisent des films d'animation, essentiellement en animation de volume, même s'ils utilisent parfois la 3D. Ils effectuent des projets personnels comme des films de commande, publicités, films scientifiques... mais également des installations vidéo (*Jolieville*, 2011-2012), spectacles, ateliers, conférences et actions de formation. Après un premier long métrage, *Max & Co* sorti en salles de cinéma en 2007 (prix du public au Festival international du film d'animation d'Annecy cette même année), ils travaillent actuellement, entre autres, sur leur deuxième long métrage : *Les Fables de l'homme*.



### FILMOGRAPHIE SÉLECTIVE

- *Le Petit manchot qui voulait une glace* (1998, 10')
- *Bonne Journée Monsieur M* (1999, 7')
- *L'Autre, c'est Claude* (2001, 14')
- *Une petite leçon d'animation* (2001, 8')
- *Max & Co* (2007, 1h16) avec les voix de Lorànt Deutsch, Sanseverino et Virginie Éfira
- *Trio du Fantôme* (2010, 25') d'après Samuel Beckett
- *La Fondue crée la bonne humeur* (2010, 1'20")
- *Les Bidules de Jules* (2012, 26 épisodes de 1'30")
- *La Nuit de l'Ours* (2012, 24'), documentaire animé
- *Le Conte des sables d'or* (2015, 45')

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE



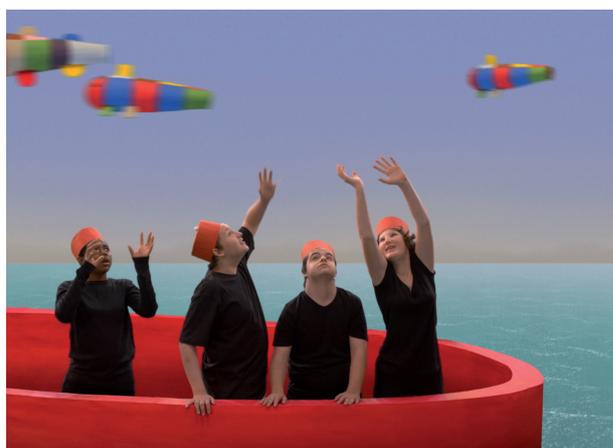
### ANALYSE

## UNE OEUVRE OUVERTE, HYBRIDE ET COHÉRENTE

Dans *Le conte des sables d'or*, forme et fond sont constamment entremêlés, ce de manière particulièrement vive et cohérente.

### DE L'ENFERMEMENT À L'OUVERTURE

L'histoire racontée parle d'habitants qui n'ont jamais quitté l'enceinte du château où se tiennent leurs maisons. Le film étant conçu et interprété par des jeunes (enfants, adolescents) en situation de handicap, vient rapidement à l'esprit du spectateur que les hauts murs du château enferment et tiennent à l'écart comme le handicap ou certaines manières d'appréhender les personnes handicapées. De la même façon, à l'instar des personnages qui sortent enfin, partent voir le monde, vivent des aventures et découvrent de nouvelles choses (paysages, créatures, fruits...), les élèves qui participent à ce film s'ouvrent à une nouvelle expérience, sortent de leur quotidien, de ce qui est habituellement attendu d'eux et, peut-être, ainsi, de leur handicap et des éventuels préjugés qui l'accompagnent. Le handicap ne les empêche donc pas de jouer, mais les conduit à le faire autrement. Si les différentes voix qui composent la voix off sont parfois âpres ou hésitantes, certaines possèdent des timbres et diction qui, sortant de l'ordinaire, contribuent à conduire le récit sur des sentiers singuliers.



## DOSSIER PÉDAGOGIQUE

### TRANSFORMER LE REGARD

Les yeux qui épient les habitants suggèrent les regards gênés / gênants pouvant être portés sur les personnes en situation de handicap. Finalement transformés en fleurs, d'éléments intrusifs et agressifs, ils deviennent des éléments colorés, beaux et agréables. Et avec ce film, sa partie conte comme celle consacrée à sa conception et à sa réalisation, il est difficile de concevoir le handicap comme figeant définitivement, puisqu'il n'empêche pas d'être acteurs et actrices d'une aventure et d'un film.

Le conte des sables d'or peut transformer notre regard, l'inciter, comme une fleur, à s'ouvrir, et nous conduire à accueillir autrement le handicap. Ce film amènera peut-être également les personnes en situation de handicap à se voir et à se considérer autrement. Nous rejoignons ici le thème du film tel qu'énoncé par Fred et Sam Guillaume : « *Aimer au-delà des apparences ou comment le regard que l'on porte sur quelqu'un a le pouvoir de le changer* », les cinéastes soulignant que ce thème est « *très présent dans les contes de fées* ».



### FICTION ET DOCUMENTAIRE, ANIMATION ET PRISES DE VUE RÉELLES

Le spectateur peut être surpris par les partis pris et l'esthétique du film, ce dès le commencement qui ne dissimule pas les conditions d'élaboration : dans la voix off, sont entendues des consignes données aux élèves par les adultes qui les encadrent, puis des mains placent des maisons dans le décor déjà présent... Ce début peut suggérer que le film est un documentaire. Durant la première partie, il n'en est rien et le spectateur s'immerge pleinement dans l'histoire comme dans la manière dont elle est racontée et interprétée. En revanche, constituée du making of de cette première partie, la deuxième partie tient du documentaire et nous éclaire sur les conditions de conception et de réalisation.

Autre sujet d'étonnement : le mélange d'animation et de prises de vue réelles avec acteurs. Nous pouvons parfois nous demander si les acteurs jouent dans certains décors ou si tous ont été créés en parallèle et que le collage a été effectué entièrement au montage. Se poser la question suggère déjà que la magie du film et de ses partis pris opère. En nous éclairant pleinement sur ces questions, le making of pointe encore davantage la grande cohérence du projet et de l'œuvre : il nous révèle que les jeunes en situation de handicap ont été associés à presque toutes les étapes de conception du film, comme les acteurs qu'ils sont ont été intégrés dans des décors miniatures (la cale du bateau fait quinze centimètres) conçus par ailleurs et élaborés, retouchés et/ou animés par ordinateur.

À la vision de ce film, très vite, le spectateur constate son aspect hybride, la luxuriance visuelle, la richesse et la grande originalité qui en découlent.



### ÉCLAIRAGE

## LA COEXISTENCE ENTRE CINÉMA D'ANIMATION ET PRISES DE VUE RÉELLES

Faire cohabiter cinéma d'animation et en particulier dessin animé et prises de vue réelles est un procédé ancien. Dans *Fantasmagorie* (1908), considéré comme l'un des premiers dessins animés cinématographiques, les mains d'Émile Cohl dessinent le personnage principal, puis, vers la fin du film, recollent sa tête sur le reste de son corps. À la suite de ce cinéaste, d'autres se mettent en scène dans leurs dessins animés et/ou dans des séquences en prises de vue réelles dans lesquelles apparaissent leurs personnages animés. Parmi ces cinéastes : Winsor McCay dans *Gertie le dinosaure* (1909), Victor Bergdahl dans *När Kapten Grogg skulle porträtteras* (1917), Max Fleischer dans les épisodes de sa série *Out of the Inkwell* (1918-1929) ayant pour personnage principal Koko le Clown, Walter Lantz dans sa série *Dinky Doodle* (1924-1926) ou, plus tard, Paul Grimault qui, dans les intermèdes de *La Table tournante* (1988) - film co-réalisé avec Jacques Demy -, apparaît au milieu de certains de ses personnages. Plus largement, bien des films font coexister ou entremêlent dessin animé et prises de vue réelles. Citons, entre autres : la série des *Alice Comedies* (1923-1927) de Walt Disney, les longs métrages *Escale à Hollywood* (1945) de George Sidney, *Mary Poppins* (1964) et *L'Apprentie sorcière* (1971) de Robert Stevenson, *Peter et Elliott le Dragon* (1977) de Don Chaffey, *L'Amour avec des gants* (1992) de Maurizio Nichetti, *Les Looney Tunes passent à l'action* (2003) de Joe Dante et, bien sûr, *Qui veut la peau de Roger Rabbit* (1988) de Robert Zemeckis. Ce film marque un tournant tant éléments en prise de vue réelle et en dessin animé s'y entremêlent, les personnages animés tenant parfois de véritables objets (pistolet, mouchoir...).

Plus nombreux encore sont les films en prises de vue réelles qui recourent à des éléments animés. Ce sont notamment les films fantastiques faisant appel à l'animation - auparavant en volume animé, aujourd'hui principalement en image de synthèse - pour donner vie à des créatures mythiques, merveilleuses et/ou singulières : animaux géants, statues ou squelettes s'animant, cyclope, hydre... Parmi les spécialistes de ce type d'effets spéciaux, Willis H. O'Brien (*Le Monde perdu*, 1925, d'Harry O. Hoyt et *King Kong*, 1933, de Merian C. Cooper et Ernest B. Schoedsack), Ray Harryhausen (*Le Septième voyage de Sinbad*, 1958, de Nathan Juran ; *Jason et les Argonautes*, 1963, de Don Chaffey ; *Le Choc des Titans*, 1981, de Desmond Davis) ou le cinéaste tchécoslovaque Karel Zeman (*Voyage dans la préhistoire*, 1955 ; *Aventures fantastiques*, 1958 ; *Le dirigeable volé*, 1966 ; *L'arche de Monsieur Servadac*, 1970).

Avec le développement des techniques numériques, cette coexistence entre prises de vue réelles et éléments animés (réalisés notamment en images de synthèse) est de plus en plus courante et a, probablement, encore de beaux jours devant elle.

## PISTES PÉDAGOGIQUES

### HANDICAP ET PERSONNES HANDICAPÉES

Avant que la deuxième partie du film ne révèle que les jeunes acteurs étaient en situation de handicap, les enfants spectateurs s'en étaient-ils aperçu ou ne l'avaient-ils pas remarqué ? Savent-ils ce qu'est un handicap ? Quand, à leurs yeux, est-on handicapé ? Qu'est-ce que cela implique ?

On pourra faire suivre le ressenti des enfants de la lecture des définitions des mots « handicap » (« Déficience physique ou mentale ») et « handicapé » (« Qui présente un handicap physique ou mental »<sup>1</sup>) données par un dictionnaire et voir si ce ressenti est proche d'une définition communément admise.

Il est peut-être judicieux de mentionner aux enfants que chaque être vivant est différent des autres, par exemple en s'inspirant de cette phrase de Georges Canguilhem : « [...] *il n'y a pas en soi et a priori de différence ontologique entre une forme vivante réussie et une forme manquée. Du reste peut-on parler de formes vivantes manquées ? Quel manque peut-on bien déceler chez un vivant, tant qu'on n'a pas fixé la nature de ses obligations de vivant ?* »<sup>2</sup>.



### CINÉMA D'ANIMATION ET PRISES DE VUE RÉELLES AVEC ACTEURS

À partir du *Conte des sables d'or*, mais également d'extraits d'autres films entremêlant cinéma d'animation et prises de vue réelles avec acteurs, il est possible de travailler avec les enfants sur les effets de cette coexistence : comment les acteurs évoluent-ils dans les décors animés ou les personnages animés apparaissent-ils dans les plans en prise de vue réelle ? Acteurs et personnages animés sont-ils vus au sein d'un même plan ? Si oui, souvent ou rarement ? Communiquent-ils ensemble ? Entrent-ils en contact ?

Après avoir expliqué le principe de l'animation image par image (ou « stop motion ») - on filme un objet en une seule image, puis on déplace légèrement l'objet ou l'un de ses éléments et on le filme de nouveau en une seule image et ainsi de suite -, on pourra créer avec les enfants des photos ou des petits films. On utilisera, par exemple, des figurines (Playmobil, Lego ou autres) qu'on animera image par image en jouant sur la cohabitation, au sein de chaque photo ou film, entre elles et les enfants, ce afin de créer une interaction : par exemple, la figurine tend un objet à l'enfant qui le saisit. Cela peut être mis en scène dans un décor déjà existant ou créé pour l'occasion.

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE



### LA CONCEPTION ET LA RÉALISATION D'UN FILM

Dans la deuxième partie du *Conte des sables d'or*, en expliquant et en montrant comment est réalisé le film, Fred et Sam Guillaume font œuvre de pédagogie. Avant la séance, les enfants savaient-ils ou imaginaient-ils que la réalisation d'un film comprend autant d'étapes de travail (écriture du scénario, tournage, montage, postproduction) et nécessite des collaborateurs aussi variés (responsable du casting, preneur de son, compositeur de la musique...)? On attirera l'attention des enfants sur le fait que ces caractéristiques sont essentielles au sein de ce film comme de tout film.

## POUR EN SAVOIR PLUS

Site du film : <http://www.sablesdor-film.ch>

Site de ciné3D : <http://cine3d.ch/>

Site de JRH Films : <http://www.jhrfilms.com>

Site de la Fondation Les Buissonnets et du Home-École Romand :

<http://www.lesbuissonnets.ch/> et <http://www.home-ecole-romand.ch/>

Les propos de Fred et Sam Guillaume proviennent des newsletters qu'ils ont adressées au personnel du Home-École Romand durant l'élaboration du film.

# GENÈSE DU FILM

La deuxième partie du film, constituée du making of, permet au spectateur de pénétrer dans les coulisses de la réalisation et livre de nombreux secrets de fabrication, mais il est sans doute éclairant de préciser davantage la genèse du film.

## L'ORIGINE DU PROJET

Au commencement, il y a le Home-École Romand, de la Fondation Les Buissonnets, situé à Fribourg, en Suisse. Cette école spécialisée accueille des élèves en situation de handicap âgés de 4 à 18 ans (140 élèves, répartis dans 26 classes). Elle récolte la plupart des fonds nécessaires au financement du film et, ciné3D, société de production de Fred et Sam Guillaume, intervient comme producteur exécutif, s'occupant de l'élaboration du film. Les cinéastes ont une totale liberté pour imaginer le projet et l'école s'adapte, intégrant dans le cursus scolaire les différentes étapes nécessaires à la réalisation du film. Pour les cinéastes, c'est « *une commande de rêve !* ».



## LE CASTING

Comme le mentionnent les cinéastes, « *Un des défis majeurs est de raconter cette histoire avec des acteurs qui n'en sont pas. Nous avons imaginé les scènes comme des jeux, des défis, des moments de musique et de danse. Certaines scènes ne nécessitent même pas d'attitude spécifique de la part des enfants ; ils seront juste là, le cinéma, les effets spéciaux et le montage feront le reste...* » La metteuse en scène de théâtre et comédienne Sylviane Tille (Cie de L'éfrangeté) conduit le casting (les 24 et 26 février 2014), puis est la référente pour la partie jeu, interagissant avec les enfants lors du tournage.

En cours de réalisation, les frères Guillaume précisent : « *Le casting a été pour nous un moment très émotionnel ; le fait de voir tant de personnalité et tant de générosité de la part des enfants nous a confortés dans le fait que le film avait le potentiel de toucher le public droit au coeur. Notre défi est maintenant de réussir à préserver cette authenticité lors des étapes à venir et tout spécialement lors du tournage. Ce casting nous a aussi permis de voir comment " diriger " les acteurs. Tous sont différents et il n'y a pas une méthode unique. Certains répondent très bien aux indications de Sylviane tandis que d'autres sont uniquement dans l'imitation ; certains sont très précis tandis que d'autres font ce qu'ils veulent. Nous allons prendre chacun comme il est et travailler avec ses capacités.* ». Le casting effectué, Fred et Sam Guillaume compilent les bouts d'essais dans une base de données, chaque élève y étant inscrit avec ses caractéristiques. Cet outil permet ensuite de procéder à la distribution des rôles, choix validés avec le personnel de l'école.

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE



### UNE HISTOIRE QUI ÉVOLUE AVEC LE CASTING

Suite au casting, certains éléments de l'histoire disparaissent ou sont transformés, d'autres s'ajoutent. Les cinéastes tiennent à « *ne pas rester bloqués sur une idée* » et à s'adapter constamment à ce qu'ils vivent et voient durant leurs rencontres avec les enfants. Ces différents changements ne modifient ni la structure de l'histoire, ni le message, ni le thème. Si certains personnages sont plus présents que d'autres, il n'y a pas de héros individuels, mais des groupes de personnages.

L'histoire bouclée, les frères Guillaume demandent aux éducateurs d'en raconter la dernière version aux élèves afin qu'ils s'en imprègnent en amont du tournage.

### L'ANIMATIC ET LE STYLE VISUEL DU FILM

Un animatic - que les cinéastes présentent comme une « *sorte de bande dessinée animée et sonorisée du film* » - est créé afin d'avoir une maquette du projet. S'il sert de base à la construction des accessoires, des costumes et au tournage, les frères Guillaume n'entendent pas le respecter en permanence afin de rester ouverts à l'imprévu et de suivre les enfants là où ils les mènent.

Parallèlement au développement de l'histoire et de l'animatic, Fred et Sam Guillaume avancent sur le style visuel du film : « *des éléments simples, épurés ; une combinaison de surfaces colorées et de traits fins* ».

### DÉCOR, COSTUMES ET ACCESSOIRES

Le décor est constitué notamment de miniatures (d'environ 10 à 20 centimètres) photographiées puis insérées, par incrustation numérique, dans les prises de vue avec acteurs, des éléments virtuels étant finalement ajoutés. L'image est ensuite animée afin de procurer l'illusion du mouvement.

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE

La tenue de base des acteurs est de couleur noire : pour des raisons visuelles, afin de ne pas hiérarchiser les élèves et de tous les traiter de manière égale, mais également en vue de pouvoir modifier la distribution des rôles au cas où cela s'avère nécessaire au moment du tournage. Si les personnages principaux (la reine, les marins, les conseillers...) ont des couvre-chefs spécifiques, les figurants portent un élément vestimentaire personnel (chapeau, cravate, broche, noeud papillon). Ainsi, en complément de sa tenue noire, chaque élève a, à l'exception de ceux qui ne le souhaitent pas, un accessoire : chapeau, fleur à la boutonnière, cravate... Ces accessoires sont fabriqués en classe (à partir de mi-mars 2014) par les élèves en fonction de leurs envies. Ils doivent être monochromes, de couleurs vives (le vert, couleur du fond et du sol du plateau de tournage, est exclu), sans motifs, de tailles et de proportions variées et ne pas viser la symétrie ou la ligne droite, à l'image de l'aspect un peu tordu des dessins.



## LE TOURNAGE

Il se déroule dans l'école (salle de gymnastique et salle de rythmique) et dure trois semaines (du 5 au 23 mai 2014). Compte tenu du nombre d'acteurs (143 élèves), le planning est très précis.

Les acteurs sont filmés sur fond vert avec les accessoires et certains éléments de décor. Pour les interactions avec les personnages virtuels - telles que les créatures, réalisées en images de synthèse -, un comédien se tient sur le plateau et, à l'étape de la postproduction, est remplacé par le personnage animé.

Après deux semaines de tournage, Fred et Sam Guillaume font part de leurs impressions ainsi : *« Ces deux semaines ont été riches en émotions pour tout le monde. Quel bonheur de voir tous ces visages sublimes par la caméra, quelle joie de découvrir d'authentiques acteurs, de sentir que tous ont envie de se dépasser, de donner le meilleur d'eux-mêmes. Le cinéma est un domaine qui demande une grande précision et nous demandons souvent beaucoup aux enfants, mais la réussite du film passe aussi par ce travail. La plupart des enfants sentent cet enjeu, cette tension, cette ambition et c'est profondément émouvant de les voir aussi " professionnels " sur le plateau ».*

## DOSSIER PÉDAGOGIQUE



### LE SON ET LA MUSIQUE

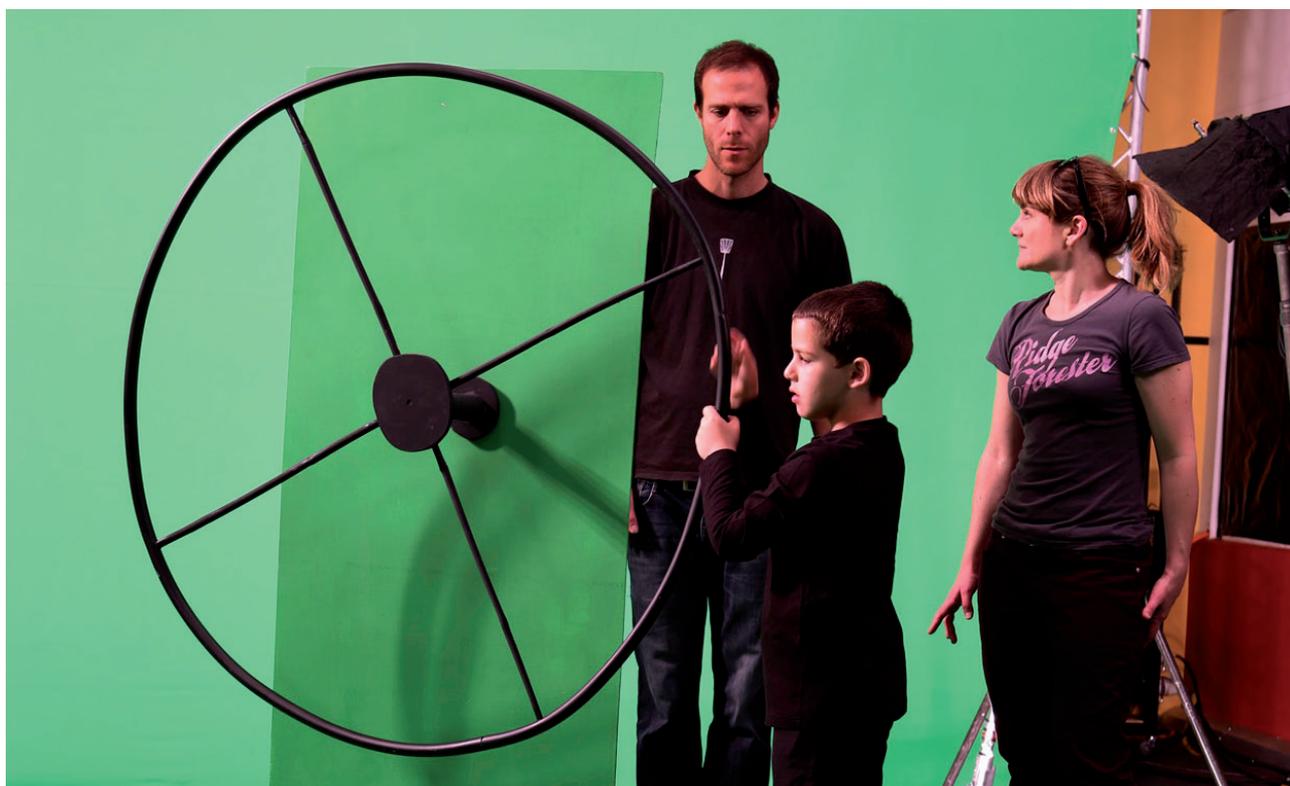
Fred et Sam Guillaume décident de ne pas effectuer de prise de sons lors du tournage, mais d'enregistrer les sons, voix des narrateurs et parties musicales de manière séparée (du 2 au 13 juin 2014). Sont organisés des ateliers musique et son, le suivi et les objectifs des élèves dépendant de leur rôle et de leurs capacités, une grande part étant laissée à l'improvisation. Ainsi, la majorité des bruitages du film est créée à partir d'éléments enregistrés avec les élèves. Une partie est constituée des bruits effectués par les enfants : sifflements de l'un, grincements de dent d'un autre, bruits de moteur des chaises roulantes électriques ou des outils de communication. Des sons correspondent à l'imitation du bruit du vent, de l'eau, de cris d'animaux, de chants d'oiseaux... Florian Pittet, l'ingénieur du son, enregistre également des sons issus de l'école (ascenseurs, portes, machine à café...) et de son environnement.

En amont du tournage, Mathieu Kyriakidis élabore des maquettes pour la musique. Diffusées sur le plateau, elles donnent aux acteurs l'ambiance et le tempo. En avril 2014 est réalisée la maquette de la musique de la scène finale (la fête où tout le monde danse) afin de recréer cette ambiance durant le tournage de la scène. De la « *matière première musicale* » est récoltée auprès des élèves, puis organisée. Comme il est impossible de prévoir ce que les élèves vont jouer, le compositeur sélectionne des touches, des lames et des cordes sur les instruments afin que toutes les notes jouées sonnent les unes avec les autres, ce même si les exécutants ne les effectuent pas en même temps. Les élèves sont également invités à utiliser diverses percussions et à chanter. Mathieu Kyriakidis choisit ensuite des parties de ces enregistrements et les agence. Il les modifie parfois pour créer des pièces musicales porteuses d'un sens dramaturgique qui correspond à l'histoire.

Pour la voix off, les cinéastes souhaitent « *enregistrer le plus d'enfants possible afin d'avoir une voix off variée et vivante* » et il leur « *est important que les enfants arrivent avec l'histoire en tête afin qu'ils puissent la raconter (à leur manière)*. » Pour ce faire, Fred Guillaume et Sylviane Tille conduisent ces sessions d'enregistrement sur le mode du dialogue, en posant des questions, en montrant des images... Dès les premiers essais d'intégration de ces voix dans le montage, les frères Guillaume constatent « *qu'elles apportent énormément ; elles parlent au spectateur à un autre niveau, elles ouvrent le récit, l'univers, les péripéties, elles amènent de l'humour, de l'émotion, bref elles insufflent une âme à ce monde* ».

### LA POSTPRODUCTION

Après le tournage, Fred et Sam Guillaume retravaillent le montage du film en fonction des prises de vue et des voix enregistrées. À partir de là, ils définissent plus précisément les décors. En parallèle, Camilo de Martino - qui, aux côtés des cinéastes, s'occupe du compositing et de l'animation - retire des images le fond vert afin qu'elles soient prêtes pour le compositing, soit l'assemblage des images en prises de vue réelles avec celles animées (notamment les décors miniatures). Ce processus de retouche des images et d'incrustation des décors dure environ six mois.



### LE MAKING OF

Afin de documenter toutes les étapes de réalisation de la première partie du film, du 1<sup>er</sup> avril à mi-juin 2014, Alice Perritaz tourne la matière qui constitue le making of. Comme le soulignent Fred et Sam Guillaume, « *Le making of fait partie intégrante du projet* ». Preuve s'il en est, cette deuxième partie du film possède sensiblement la même durée que la première.

Les propos de Fred et Sam Guillaume proviennent des newsletters qu'ils ont adressées au personnel du Home-École Romand durant l'élaboration du film.

**Pour prolonger l'étude de la partie « making off » du film et ses secrets de fabrication, une fiche sur « La Genèse » du film est téléchargeable sur : [www.jhrfilms.com](http://www.jhrfilms.com)**