

ANIMATOU p'tits au mudac

édition 2019

Dossier pédagogique
destiné aux professionnel-le-s des IPE



Sommaire et objectifs

1. Comprendre le projet et découvrir les structures organisatrices

par la présentation d'Animatou, du mudac et de ses disciplines, ainsi que de leur action de médiation commune

- **Pour quel public ?** page 3
- **Qu'est-ce que le mudac ?** page 3
- **Qu'est-ce qu'Animatou ?** page 4
- **Les objectifs d'ANIMATOU p'tits au mudac** page 4
- **Le thème du programme 2019** page 5

2. Contribuer à la culture générale des professionnel-le-s des IPE

par la transmission de connaissances de base sur le design et le cinéma d'animation (techniques, histoire, etc...)

- **Définition du design** page 6
- **Définition des arts appliqués** page 7
- **Définition du cinéma d'animation** page 8
- **Les principales techniques du cinéma d'animation** page 8
- **Brève histoire du cinéma d'animation** page 9
- **Le cinéma d'animation helvétique (sélection)** page 11
- **Les droits d'auteur et de projection** page 11

3. Outiller les professionnel-le-s des IPE à accompagner les enfants de leur structure avant, pendant et après le visionnage des films d'animation

par la transmission d'outils pédagogiques concrets

- **Quels films en 2019 ?** page 12
- **Initiation à l'analyse des films** page 13
- **Proposition d'activités pédagogiques autour des films** page 13
 - Autour de *Le petit oiseau et la chenille* pages 14, 15
 - Autour de *Clapotis* pages 16, 17
 - Autour de *L'enfant sans bouche* pages 18-20
- **Pour aller plus loin, bibliographie du CREDE** page 21

4. Faciliter la réservation d'une projection et le déplacement du groupe d'enfants jusqu'au mudac

- **Réservation d'une projection** page 22
- **Infos pratiques** page 22
- **Edition 2020 d'ANIMATOU p'tits au mudac** page 23

1. Comprendre le projet et découvrir les structures organisatrices

À partir de cette année, le mudac propose aux IPE du Réseau – L des projections d'un programme de courts-métrages d'animation élaboré par Animatou, en collaboration avec le CREDE et le SAJE. Ces projections auront lieu au mudac, **du 18 février au 1er mars 2019**. L'ambition est de proposer un nouveau programme de courts-métrages chaque année, dont le thème se rapprochera de celui de l'exposition alors en cours au mudac.

Durée totale de l'action de médiation : environ 1h

Dont : 13 min de visionnage en 3 temps + 45 min d'activités pédagogiques en 3 temps

Prévoir une présence sur place de minimum 1h30

Pour quel public ?

Ces projections sont destinées aux **enfants de 3 à 6 ans (moyens à écoliers), par groupe de 20 au maximum**.

D'entente avec le SAJE, le mudac ne propose pas les projections aux enfants de moins de 3 ans. Cette décision fait suite à une collaboration du SAJE, en 2012, avec des chercheurs étudiant l'impact de l'écran sur le développement du jeune enfant, pour élaborer une brochure de sensibilisation intitulée *OUP'S la télé*.

→ La brochure *OUP'S la télé* est téléchargeable via le site Internet de la Ville de Lausanne.

Qu'est-ce que le mudac ?

Le mudac est un **musée de design et d'arts appliqués contemporains** situé à côté de la Cathédrale de Lausanne (photo du musée dans « Infos pratiques » page 22).

En 2020, il fermera pour rouvrir, en 2021, dans le nouveau quartier des arts nommé Plateforme 10, à côté de la gare CCF de Lausanne. Ses espaces d'exposition seront considérablement augmentés comme sa capacité d'accueil du public.

Pour un non professionnel du domaine artistique, il n'est pas évident de cerner ce que signifient tous les termes qui composent le nom de ce musée. Un petit éclairage s'impose (page 7) pour comprendre la variété de ses expositions.

Le mudac a ouvert ses portes en 2000. Depuis ses débuts, il se consacre à la mise en valeur et à l'étude du design, une discipline jeune, dynamique et en constante évolution. Des modes de transport au mobilier, de la nourriture au biodesign, de l'urbanisme aux plateformes *online*, le design est omniprésent dans notre quotidien, un phénomène que le mudac cherche à souligner. Dans ses expositions thématiques, il se fait l'écho de multiples pratiques et vise à mettre en évidence les dialogues constants entre le design et d'autres domaines tels que l'art contemporain ou la recherche scientifique. Le mudac présente autant d'expositions créées par son équipe qu'il n'accueille d'expositions créées par d'autres musées ou commissaires, adaptées ensuite à ses espaces.

Ses expositions :

- Mettent en valeur l'ensemble du travail d'un designer ou d'un studio (collectif de designers). exemples : l'exposition *Flavia Cocchi* en 2012, une rétrospective des travaux de la graphiste lausannoise ou *Out of the ordinary* en 2017, qui présentait le mobilier du studio hollandais Wieki Somers, inspiré des voyages d'un couple de designers.

Ou

- Mettent en valeur le travail d'une industrie.
exemple : l'exposition *Playmobil Fab.* en 2011.

Ou

- Sont collectives, c'est-à-dire qu'elles rassemblent des travaux de divers designers et artistes autour d'un thème ou d'une problématique sociétale.
Exemples : l'exposition *Coup de sac, art et design autour du sac en plastique*, en 2013, qui traitait notamment de l'impact de cet objet sur l'environnement au niveau mondial ou *Ligne de mire*, en 2018, une exposition critique et engagée sur le rapport que des individus et des Etats entretiennent avec les armes à feu.

Désormais reconnu pour son approche réflexive à l'égard de nos modes de fonctionnement, le mudac construit sa réputation sur le questionnement des phénomènes de société contemporains et l'examen de la manière dont designers et autres créateurs actuels s'en emparent.

De plus, le mudac possède plusieurs collections. Elles couvrent les domaines de la céramique, du bijou, de l'estampe et du verre et sont régulièrement complétées, soit par le biais d'achats, soit par des donations. Dans la sélection des oeuvres, la création contemporaine d'artistes suisses est favorisée. Les collections du mudac reflètent les profonds bouleversements que le design vit en ce début de XXI^e siècle. Il faut notamment relever la richesse des liens entretenus dès la fin du XX^e siècle entre l'art et le design.

Enfin, à travers son service de médiation culturelle, le mudac élabore des activités pédagogiques adaptées aux différents publics. Les objets de design ainsi que les œuvres d'art contemporain sont, dans ce cas, également considérés comme des supports à la construction de soi et à une appréhension du monde dans toute sa diversité. En plus du divertissement et de la transmission de connaissances, les activités sont construites autour de l'expérience collective en vue d'outiller, petits et grands, dans leur relation aux autres.

Qu'est-ce qu'Animatou ?

Animatou est un festival de film d'animation basé à Genève. Chaque année au mois d'octobre, il se donne pour ambition de faire découvrir aux spectateurs de tous âges, le meilleur du cinéma d'animation suisse et international, durant deux semaines. Animatou sensibilise le public à un cinéma d'auteur, qui peine à voir le jour en salle. Il conceptualise, crée, promeut et diffuse des outils pédagogiques d'éveil et d'éducation à l'image à travers le cinéma d'animation notamment le court métrage.

Depuis 2004, durant les mois qui suivent le festival, Animatou propose de faire découvrir aux enfants des crèches et aux écoliers genevois les dernières productions du cinéma d'animation. Son programme itinérant proposé aux enfants des crèches s'intitule ANIMATOU p'tits. La richesse du court-métrage d'animation, ses inépuisables sources d'inventivité et de créativité, ses qualités narratives et l'immense palette de techniques utilisées offrent la possibilité à l'éducateur (trice) de poursuivre une activité en crèche sous forme d'approche transversale d'autres disciplines et apprentissages, tels que la discussion, le jeu, le dessin, la lecture, le rythme et le mouvement.

Les objectifs d'ANIMATOU p'tits au mudac

A travers les films présentés et les activités pédagogiques proposées, les objectifs pour **les enfants** sont de :

- Leur apprendre à voir et à écouter les courts-métrages, à les déchiffrer pour les plus grands.
- Les familiariser avec les émotions et les plaisirs que procure le cinéma d'animation mais aussi avec les richesses de l'imaginaire, de la fantaisie et de la beauté.

- Leur faire adopter une **posture active et réflexive** (et non une posture de public passif qui ne fait que « recevoir » des images et des sons), en les encourageant à s'exprimer sur les histoires découvertes, sur les émotions des personnages voire celles suscitées chez eux (avec des mots, des sons, mais aussi à travers le corps en mouvements, le jeu et le dessin).
- Prolonger leur expérience des films à travers des activités mais aussi **répéter** l'expérience du visionnage d'un des films pour répondre à un besoin spécifique de leur âge.
- Suivant l'intérêt des plus grands, leur transmettre des notions de base sur les différentes techniques du cinéma d'animation afin que, comme spectateurs, ils appréhendent mieux les films.
- Poser les fondations d'une culture et d'un goût cinématographique.

Les objectifs pour **les professionnel-le-s des IPE** sont de :

- Leur faire considérer le cinéma d'animation d'auteur-e comme un outil pédagogique et éducatif puissant.
- Leur offrir un dispositif pédagogique « clé en main » qu'ils/elles n'auraient pas le temps ni les ressources d'élaborer seul-e-s.
- Nourrir leurs intérêts, leurs goûts et leur culture en matière de cinéma d'animation.
- Leur transmettre des notions de base sur les différentes techniques du cinéma d'animation afin que, comme spectateurs, ils appréhendent mieux les films.

Pour le **mudac** et **Animatou**, les objectifs sont de :

- Mettre en valeur des œuvres du cinéma d'animation
- Se faire connaître, élargir leur public et remplir leur mission de culture pour toutes et tous.

Le thème du programme 2019

Le programme d'ANIMATOU p'tits au mudac sera, chaque année, en lien avec le thème de l'exposition alors en cours au musée : au moins un court-métrage sur les trois ou quatre abordera ce thème.

Cette année, les projections ont lieu durant l'exposition *Nez à nez. Parfumeurs contemporains* (15. 02 – 06. 06. 2019). Cette exposition retrace le parcours et le processus créatif de parfumeurs au sein d'une industrie complexe et très exigeante. Elle cherche à faire connaître au public des aspects souvent confidentiels de cette forme de création qui nous touche tous. Comme la mode, la parfumerie est un art appliqué, un métier où il faut concevoir en tenant compte de l'utilisation par des tiers. Ce domaine spécialisé nécessite un grand savoir-faire et beaucoup de curiosité créative. Le parfumeur compose, mélange, associe, pèse, renifle, raconte. L'exposition vise à cerner la complexité de ce métier à travers l'univers de treize parfumeurs internationaux dont les profils reflètent la diversité de la parfumerie. Une sélection de trois de leurs parfums a été réalisée en étroite collaboration avec ces derniers ainsi que sur les conseils de l'équipe de la revue spécialisée *Nez*, consacrée au monde du parfum. Pour le mudac, le grand défi de cette exposition consiste à rendre tangible l'immatérialité de l'odeur, dans un contexte muséologique où le visuel prime ; de donner à sentir les jus sans trop influencer la perception du public et faire du parfum un des acteurs principaux de l'exposition. Ainsi, six installations olfactives permettent au visiteur de vivre une expérience sensorielle et poétique du monde des fragrances. Le design joue dès lors un rôle essentiel en se mettant au service de l'art du parfum.

En parallèle, le Musée de la main UNIL-CHUV présente l'exposition intitulée *Quel flair ! Odeurs et sentiments*, qui invite les visiteurs à découvrir les incroyables capacités de l'olfaction humaine, sens souvent sous-estimé. Avec une large palette d'expériences sensorielles et d'installations artistiques, elle propose de s'intéresser à la manière dont l'olfaction participe à façonner la perception de notre corps et celui des autres, de la construction de nos identités et de notre rapport au monde.

2. Contribuer à la culture générale des professionnel-le-s des IPE

Dans une démarche d'apprentissage tout au long de la vie (telle que préconisée par l'UNESCO), les notions de base transmises dans ce deuxième chapitre sont destinées à enrichir les connaissances des professionnel-le-s des IPE en matière de design, d'arts appliqués et de cinéma d'animation. Elles leur permettront de situer l'action de médiation *ANIMATOU p'tits au mudac* dans un ensemble de disciplines, le cinéma d'animation étant une discipline de la grande famille des arts appliqués. De plus, le programme d'*ANIMATOU p'tits au mudac* étant en lien avec le thème de l'exposition présentée au musée, il est important que chacun/chacune puissent cerner ce qu'est le design. Design/Arts appliqués et cinéma d'animation : des histoires qui débutent à des périodes bien différentes de l'histoire de l'Humanité...

Dans le langage courant, on emploie le terme « design » pour dire que quelque chose a du style. En réalité, le terme « design » n'est pas un adjectif mais le nom d'une déclinaison de disciplines...

Le design industriel : monde des objets et des procédés de fabrication

Tous les objets et machines produits par des industries ont été conçus par un **designer** ou une équipe de designers : couverts de table, meubles, brosses à dents, vêtements, montres, ordinateurs, casques de vélo, voitures, wagons de métro etc., c'est-à-dire tout ce que nous utilisons au quotidien. La pratique traditionnelle du design est très étroitement liée à la révolution industrielle et à l'émergence de la production et de la consommation de masse (jusqu'au début du XIXème siècle, la société occidentale vit de l'agriculture et de l'artisanat. À partir des années 1840, l'industrie et le commerce des produits industriels deviennent dominants). Lorsqu'un designer conçoit un objet, il en développe les aspects :

- Fonctionnels, qui répondent aux questions : à quoi sert cet objet ? Pourquoi et comment l'utilise-t-on ?
- Techniques : quels sont les matériaux (ou matières) les plus adaptés à la fonction de cet objet et à la fabrication de sa forme ? Quels procédés actuels de fabrication conviennent pour créer cette forme dans ces matériaux ?
- Esthétiques : comment rendre l'objet beau ?

Le designer conçoit un prototype - c'est-à-dire un exemplaire de son objet - ou un dessin informatique en 3D pour une industrie spécialisée dans la mise en forme du ou des matériaux choisis. Les objets de design industriel sont produits en grandes séries, à plusieurs milliers voire millions d'exemplaires (comme les meubles Ikea). Cependant, un objet peut aussi être produit en série limitée (20 exemplaires) souvent par des artisans ou artistes spécialisés. Ceci, tout comme la qualité de ses matériaux ou la notoriété de son designer, influence la valeur marchande de l'objet.

Les autres designs

Récemment, face aux enjeux sociaux et environnementaux de notre société, les pratiques du design se sont diversifiées. Elles ne sont plus uniquement liées à l'industrie manufacturières et à la création de produits de consommation. Des designers se détournent des objets et se consacrent davantage à des problématiques moins tangibles comme les services, les systèmes ou le numérique.

De nouveaux métiers sont nés, par exemples :

- Le **web design** (sites Internet), le **media and interaction design** (médias sociaux comme Facebook ou Twitter), le **game design** (jeux vidéo) → Suite à l'arrivée du numérique
- Le **design urbain** (aménagement de l'espace public y compris signalétique) → Augmentation de la population urbaine et nécessité d'aménager les espaces collectifs
- Le **design thinking** : design des processus de raisonnement pour trouver des solutions à une problématique.
- Mais aussi : le design de services, le design public, le design centré-usagers, le design stratégique, le design politique, etc

En résumé, la grande famille de designs sert à améliorer la qualité de vie des utilisateurs en tenant compte de ces questions : Que vivons-nous au niveau sociétal ? En conséquence, quels sont nos besoins individuels et collectifs ? Quelles sont nos pratiques et goûts (majoritaires et minoritaires) ? Comment y répondre ? Mais aussi quel est le marché et comment se distinguer de ce qui est déjà proposé ?

« Le design ne s'arrête pas à l'aspect visuel des choses, il assure la cohérence entre les impératifs techniques de la fabrication, la structure interne de l'objet et son mode d'utilisation. Lié au progrès, à l'évolution des mentalités et aux besoins émergents, le design traduit les conditions économiques, sociales, idéologiques et culturelles propres à une époque. » (COUTURIER, E. *Le design. Hier, aujourd'hui, demain. Mode d'emploi*. Éd. Flammarion)

« Le design englobe l'ensemble des activités de conception, de création et de services ayant pour objet une progressive et meilleure adaptation des choses et des espaces à la vie quotidienne ; en quelque sorte, ses objectifs visent à faciliter et améliorer les usages, les comportements et le cadre de vie. Enfin, à embellir, tant que faire se peut, l'environnement [...] Le travail du designer consiste à définir les questions posées par un problème [...] et à élaborer des réponses adaptées en termes de forme, d'aménagement, de matériaux, de technologie, d'économie de marché, d'ergonomie, d'écologie, etc. Il conçoit ainsi le dessein d'un projet en réponse au problème qui lui a été posé. » (COURTECUISSÉ, C. *Dis-moi le design*, scérén-CNDP/ISTHME Éditions)

Les arts appliqués

L'appellation « **arts appliqués** », quant à elle, représente une grande famille de disciplines : la communication visuelle ou le graphisme (conception d'affiches, mise en pages de livres, etc), le stylisme de mode, la bijouterie, la céramique, l'architecture d'intérieur (mobilier), la scénographie (de théâtre ou d'exposition), dans certains cas la photographie mais aussi... Le cinéma d'animation ou la parfumerie ! Les graphistes, stylistes, bijoutiers, céramistes, architectes d'intérieur et réalisateurs sont donc les professionnels de ces disciplines. Mais depuis peu, ils sont aussi appelés designers graphiques, designers d'intérieur, designers en céramique, etc. Aujourd'hui, les frontières entre design et arts appliqués ne sont plus du tout aussi évidentes qu'avant, tout tend à se mélanger. Et tout évolue très vite, comme la société ! Par exemple, il y a encore une vingtaine d'années, les arts appliqués s'appelaient les arts décoratifs et, aux XIX^e siècle, on les appelait arts industriels.

De même, la frontière entre design et arts contemporains (créations uniques et récentes en sculpture, peinture, vidéo, performance, etc.) est assez poreuse. D'ailleurs un nombre important de visiteurs pensent, à tort, que mudac signifie « musée d'arts contemporains » parce qu'ils apparentent ce qu'ils voient dans ce musée uniquement à de l'art contemporain. Le mudac expose aussi de l'art contemporain mais pas que ! Cette confusion peut venir du fait que certains designers créent des objets ayant pour unique fonction de faire réfléchir le visiteur de musée à son rapport à l'objet, sa manière de consommer ou à une problématique sociétale actuelle, comme le font certains artistes contemporains avec leurs oeuvres. En ce qui concerne le design, il est qualifié de **contemporains** lorsque les créations sont récentes, c'est-à-dire qu'elles datent au maximum d'une vingtaine d'années.

Définition du cinéma d'animation

Si le cinéma en prise de vues réelles crée l'illusion du vraisemblable et de la réalité, le cinéma d'animation recrée l'illusion même du cinéma – autrement dit du mouvement – en donnant vraisemblance à l'in vraisemblable.

La particularité du cinéma d'animation repose sur la technique de réalisation qu'est « l'image par image ». Le réalisateur prend une photo d'une image puis modifie légèrement son contenu pour prendre une autre photo de cette nouvelle image et ainsi de suite. Pour faire une seconde de film, il faut 24 images afin de créer l'illusion du mouvement.

Image par image

Dans le cinéma en prises de vues réelles, l'unité de base est le plan (images en mouvements prises par une caméra). Dans le cinéma d'animation, l'unité est l'image ou la photo fixe. Le film d'animation (qu'importe la technique : pâte à modeler, dessin, etc) est une suite de prises d'image par image. L'objet du film d'animation pourrait être même réel : par exemple dans le cas d'un film montrant en une minute la croissance d'une fleur qui prend deux jours – dans ce cas précis, la caméra enregistre une succession de photographies qui crée l'illusion du mouvement et de la durée.

Tout comme le cinéma en prises de vues réelles, le cinéma d'animation se fabrique le plus souvent avec :

- un scénario
- des caméras (appareil photographique)
- fichier numérique, ordinateur, pellicule
- de l'éclairage artificiel
- une bande-son, des bruitages
- du montage et du mixage

Les principales techniques du cinéma d'animation

Les techniques du cinéma d'animation sont pratiquement sans limites et aujourd'hui encore de nouvelles techniques apparaissent. Chacune des techniques génère un mode d'expression, une création artistique unique. On distingue deux grandes catégories de techniques : les techniques bidimensionnelles et les tridimensionnelles.

...

Les principales techniques bidimensionnelles 2D Toutes les techniques d'à plats à l'aide d'un banc-titre et/ou d'un ordinateur	
Dessin animé sur cellulose	Personnages, objets et décors, dessinés et gouachés sur des feuilles transparentes d'acétate à la cellulose.
Dessin animé sans cellulose	Dessins sur feuilles de papier coloriés ou non avec craie, crayon, pastel, feutre, fusain, peinture, etc...
Dessin animé sur pellicule	Dessins grattés ou peints directement sur la pellicule film sans l'aide du banc-titre.
Papiers découpés	Animation d'éléments découpés et articulés directement image par image sous le banc-titre.
Animation de sable	Création de séquences avec du sable disposé sur une table lumineuse.
Images numériques	Photos et dessins partiellement ou intégralement réalisés via l'ordinateur image par image (ou d'une palette graphique), le tout défini dans un espace à deux dimensions.
Les principales techniques tridimensionnelles 3D Toutes les techniques d'animation de volume, à l'aide d'une caméra et/ou d'un ordinateur	
Pâte à modeler	Modelage d'objets, de décors et de personnages avec de la plasticine.
Poupées animées	Squelettes métalliques recouverts d'un corps habillé que l'on articule image par image. Extension : technique de la stop-motion.
Pixilation	Technique qui consiste à filmer image par image des acteurs et des objets réels, jouets, fruits, légumes, boutons, bouchons et tout autre objet de volume mis en mouvement en vue d'obtenir des effets spéciaux. Souvent combinée avec d'autres techniques de prises de vues.
Images numériques	Modélisation virtuelle de personnages et d'objets traités ensuite image par image par l'ordinateur, le tout défini dans un espace à trois dimensions.

Brève histoire du cinéma d'animation

Préhistoire : Certains dessins d'animaux à plusieurs pattes, peints sur les parois de cavernes, montreraient le désir de l'artiste de l'époque de suggérer la rapidité de leurs mouvements.

Antiquité : Suggestion similaire de l'idée de mouvement dans les ornements de vases grecs ou des mosaïques égyptiennes. Le phénomène de la persistance rétinienne (La persistance rétinienne est la capacité de l'œil et du cerveau à superposer une image déjà vue aux images que l'on est en train de voir. Cette propriété de l'œil est utilisée par le cinéma d'animation pour donner l'impression d'un mouvement continu à partir d'une séquence d'images) est observé et relaté dans des textes.

1487-1513 : Léonard de Vinci (1452-1519) trace les dessins d'une lanterne de projection, la camera oscura.

1671 : Athanase Kircher décrit la lanterne magique (La lanterne magique est l'ancêtre des appareils de projection et particulièrement du projecteur de diapositives.) dans son ouvrage *Ars Magna Lucis et Umbrae*.

17e siècle : Les lanternes magiques recréent le mouvement de manière plus directe : des images peintes sur des plaques de verre en rotation donnent l'impression de mouvement (bras qui se lèvent, les yeux qui s'ouvrent et se ferment).

1798 : Première projection de *Fantasmagories*, réalisée avec une lanterne magique perfectionnée, le fantascopie.

18e siècle : Séances publiques d'ombres chinoises avec les mains ou des figurines plates en carton et début des jouets optiques illustrant la persistance rétinienne.

1823 : Invention de la photographie par Nicéphore Niepce (France).

1829 : Joseph Plateau (Belgique) établit qu'une impression lumineuse reçue sur la rétine persiste 1/10e de seconde après la disparition de l'image.

1832 : Joseph Plateau invente le phénakistiscope, disque de carton en rotation qui fait apparaître le mouvement d'une suite de dessins à travers des fentes.

1878 : Travaux de Eadweard Muybridge (Angleterre) sur la décomposition en une suite de photographies du galop du cheval.

1882 : Étienne-Jules Marey (physiologiste français, 1830-1904) conçoit un fusil photographique enregistrant 12 images par seconde sur une même plaque.

1889-1891 : Thomas Edison (USA, 1847-1931) crée le film de 35 mm et dépose le brevet du kinétoscope, appareil à vision individuelle avec un film 35 mm perforé.

1892 : Emile Reynaud (France) crée les *Pantomimes Lumineuses*, suite de dessins peints projetés sur un écran avec un système de bandes de gélatine et de miroirs.

1895 : Auguste et Louis Lumière déposent le brevet du cinématographe. Première projection publique de cinéma à Paris le 28 décembre.

1895-1900 : Expériences de prises de vues image par image dans les studios Edison (USA) et Georges Méliès (France), surtout pour des trucages.

1905 : Premières animations d'objets de *Segundo de Chomon Catalogne*.

1900-1906 : Premiers courts dessins animés de James Stuart Blackton *L'Hôtel hanté* et de Winsor McKay *Little Nemo* qui annoncent une vraie industrie du genre aux USA.

1908 : Premier dessin animé, *Fantasmagories*, par Emile Cohl, qui va explorer presque toutes les possibilités d'animation.

1919 : Première star du dessin animé, *Félix le chat*, par Pat Sullivan et Otto Messmer (Angleterre) avec déjà sa suite de produits dérivés.

1920 : L'animation image par image utilisée dans des films publicitaires et de courts films expérimentaux (Allemagne).

1926 : Invention de la télévision.

1927 : Premier film sonore.

1928 : Premier film 100 % parlant : *Lights of New York*, de Bryan Foy (Warner Bros).

1928 : Invention de Mickey la souris dans les studios Walt Disney avec le film *Steamboat Willy*, le premier court-métrage d'animation parlant.

1931 : *Peludopolis* de Quirino Cristiani (Argentine), premier long-métrage d'animation sonore.

1930-1940 : Généralisation de courts films d'animation en complément de programme dans les salles de cinéma aux USA : films de Disney, nouvelles stars comme *Betty Boop*, *Popeye* et autres films de l'anti-Disney, *Tex Avery* avec *Bugs Bunny*.

1978 : *Tron*, de Steve Lisberger (USA), premier film intégrant des séquences d'animation générées par ordinateur.

1987 : *Qui veut la peau de Roger Rabbit ?* de Robert Zemeckis et Richard Williams (USA), film mélangeant prises de vues réelles et séquences d'animation.

1995 : *Toy Story*, de John Lasseter (USA), premier film entièrement réalisé en images de synthèse.

Le cinéma d'animation helvétique (sélection)

1921 : D'après l'album de Toepfer et sur une commande genevoise, *L'Histoire de M. Vieux-Bois* est un film d'animation réalisé avec dessins et cartons découpés par des cinéastes français.

1930 : Commande de publicité pour les pastilles Formitrol, réalisée en animation par Paul Schmid, *Heute mir, morgen dir*.

1933 : Adaptation de *la Cigale et la fourmi* par Jacques Bolsky, grâce à sa caméra Bolex.

1939 : *Chromophony*, film de Charles-Blanc Gatti tentant d'établir une correspondance entre des images abstraites en mouvement et une musique.

1930-1960 : Films d'animation de commande pour des marques publicitaires, des régies fédérales et la promotion du tourisme et d'évènements suisses.

1968 : Fondation du Groupe suisse du film d'animation autour de Bruno Edera.

1968 : *Les Corbeaux*, animation de sable, par Gisèle et Ernst Ansorge.

1972 : *Métro-Boulot-Dodo*, de Robi Engler.

1985 : *78 tours*, de Georges Schwizgebel, du studio GDS de Carouge.

1980 : Œuvres de Martial Wanaz et du collectif Wabak.

2008 : *Max & Co.*, le premier long-métrage d'animation en volume suisse, réalisé par Samuel et Frédéric Guillaume.

2016 : *Ma vie de courgette*, premier long-métrage d'animation en volume (marionnettes) du réalisateur Claude Barras

Les droits d'auteur et de projection

La loi sur le droit d'auteur donne à l'auteur le droit exclusif de décider de l'utilisation de son œuvre. Par conséquent, toute projection d'une œuvre protégée nécessite l'autorisation préalable de son auteur ou de la personne ou société ayant acquis les droits. Seules les projections dans un cadre privé n'ont pas besoin d'autorisation. Toutefois, ce cercle est très restreint: il est limité à la famille et aux amis proches. C'est à cet usage privé que sont destinés les cassettes ou DVD empruntés, loués, achetés ou reçus, ainsi que les films numériques. Toute projection dans le cadre d'une association ou d'un ciné-club sort du cercle privé et est donc soumise à autorisation. Le fait que l'entrée soit payante ou gratuite n'a ici aucune importance.

3. Outiller les professionnel-le-s des IPE à accompagner les enfants de leur structure avant, pendant et après le visionnage des films d'animation

Quels films en 2019 ?

Chaque année, Animatou élaborera un programme de courts-métrages adapté à la fois à un très jeune public et au thème de l'exposition alors en cours au mudac (au minimum pour un des films).

Cette année, c'est autour du **thème des odeurs et de l'odorat**, en lien avec l'exposition *Nez à nez. Parfumeurs contemporains*, qu'Animatou propose le programme suivant, dans l'ordre de visionnage :



LE PETIT OISEAU ET LA CHENILLE

Von Döhren Lena

Suisse | 2017 | 4'20''

Un petit oiseau s'affaire sur les feuilles vertes d'un érable. Une chenille affamée convoite le même repas, mais l'oiseau entraîne au loin la chenille gloutonne: c'est le début d'un voyage aventureux.



CLAPOTIS

Israeli Mor

France | 2017 | 4'13''

Un après-midi d'hiver à la piscine...



L'ENFANT SANS BOUCHE

Granjon Pierre Luc

France | 2004 | 4'

Il était une fois, un enfant qui n'avait pas de bouche et un lapin qui avait de très très grandes oreilles

Le petit oiseau et la chenille est en lien avec le thème de l'odorat et des odeurs par le fait que la chenille pète pour se défendre ! Elle utilise son odeur de pet pour éloigner ses prédateurs. Dans *Clapotis*, l'ambiance de la piscine évoque l'odeur du chlore pour qui est habitué à la fréquenter. La question de l'odeur de la piscine peut être abordée avec les 1P et 2P même si elle n'est pas évidente pour tout le monde. Avec *L'enfant sans bouche*, c'est le thème de la communication qui est abordé, la capacité de l'enfant à s'exprimer. Ce film n'est pas en lien avec le thème de l'exposition, son rôle dans la programmation est d'élargir la démarche pédagogique vers des thèmes très importants de la vie du jeune enfant.

Le visionnage de ce programme dure **13 minutes au total** mais il comporte deux pauses pour réaliser les activités.

Initiation à l'analyse des films

Quand les professionnel-le-s sont outillé-e-s pour **analyser les films d'animation**, ils/elles sont plus à l'aise **pour accompagner les enfants dans l'approche active des films** (c'est-à-dire pour les aider à développer leur sens de l'observation, à exprimer leurs impressions, à s'approprier les personnages et les histoires...).

Animatou propose donc quelques outils d'analyse des films qui ne sont pas à utiliser tels quels avec les enfants mais qui serviront de base aux professionnel-le-s pour développer leur propre sens critique.

Le récit

Quel est le sujet du film ? Originalité et construction du récit. Son efficacité, sa précision, sa cohérence. Différencier l'abstrait du narratif.

Comment raconte t'on une histoire sans dire un mot ? Discuter sur l'absence de dialogue, est-ce que cela dérange pour la compréhension de l'histoire ?

Le ressenti

Quelles émotions le film a-t-il procuré ? La peur, le rire, l'ennui, l'étonnement, l'incompréhension...

L'image

Cadrage, éclairage, couleurs, prises de vue.

Quelles sont les techniques utilisées : Dessin, peinture, volume, prises de vue réelles, papiers découpés, grattage, sable, numérique.

Identifier et comparer les différentes matières, couleurs, structures.

Le son

Quels sont les liens entre les éléments graphiques et sonores ? Identifier l'habillage sonore.

Quel type d'univers sonore est utilisé ? Musique, bruitage, voix, instruments... Et quel est son rôle ?

Quel choix est fait et dans quel but ? Alléger ou dramatiser le propos, augmenter la tension, accentuer un rythme pour créer une dramaturgie...

Proposition d'activités pédagogiques autour des films

Animatou, le mudac et le CREDE ont élaboré ensemble cette proposition d'activités « clés en main », afin de faciliter la tâche aux professionnel-le-s des IPE. Bien entendu, d'autres initiatives sont les bienvenues. En fonction du temps et des moyens que chacun/chacune a à sa disposition, de ses idées et ses envies, il/elle peut mettre sur pied d'autres activités en lien avec un des thèmes de son choix. Chaque film abordant plusieurs thèmes différents, cela démultiplie les possibles en matière d'activités à réaliser !

Les activités proposées ici ont été pensées suivant une **approche active** des films par les enfants, c'est-à-dire pour les aider à développer leur sens de l'observation, à exprimer leurs impressions, à s'approprier les personnages et les histoires. De manière générale, ces activités permettent de préparer et de prolonger le lien des enfants avec les films. Dans le cas de *L'enfant sans bouche*, il est même possible de répéter l'expérience du visionnage.

Voici donc des activités pédagogiques à réaliser, en crèche, **avant et après la venue au mudac**, c'est-à-dire durant **les semaines** qui la précèdent et la suivent. De son côté, le mudac propose une activité à vivre juste après la projection de chacun des films, dans la salle. Le musée prend entièrement à sa charge l'élaboration des trois dispositifs dont l'achat/emprunt du matériel mis à disposition des enfants. Ces activités seront co-animées par les professionnel-le-s des IPE et Gabrielle Chappuis, la médiatrice du mudac ou Marie Barras et Marie Jolliet, auxiliaires de médiation du mudac. Ces activités sont présentées sous l'intitulé « **pendant** » (à comprendre pendant l'action de médiation et non pendant la projection où l'enfant se concentre uniquement sur le visionnage du film).

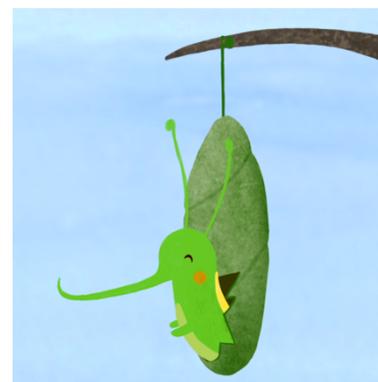
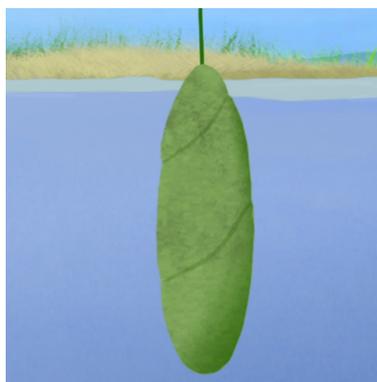
- **Autour de *Le petit oiseau et la chenille***

Thèmes : l'odorat, la transformation et « ensemble on est plus fort ».

Avant

Voici six images tirées du film, téléchargeables sur <http://animatou.com/eveil-a-limage/>.

Elles peuvent servir de **supports à une histoire racontée en crèche** et élaborée par le/la professionnel-le, sur la transformation de la chenille en papillon. Ci-dessous, un bref descriptif du processus (à adapter suivant l'âge des enfants) :



La chenille est le bébé papillon. Elle ne ressemble en rien au joli papillon qu'elle deviendra plus tard ! De chenille elle se transforme ensuite en une chrysalide et c'est à l'intérieur de ce cocon que va se former, pendant plusieurs semaines, le papillon.



© Von Döhren Lena

Dès qu'il sera prêt, il sortira de cette carapace pour s'envoler et vivre sa courte vie qui ne dure que quelques jours à quelques semaines.

Cette activité, en amont du visionnage du film, permettra aux enfants de **se familiariser avec un des personnages de l'histoire et de le reconnaître** durant la projection.

Pendant

Découverte olfactive de une ou deux autres odeurs physiques (fortes !) secrétées par des animaux :

- le musc : extrait de glandes abdominales de chevrotins mâles (avec image de l'animal à l'appui) vivant dans l'Himalaya. En période de reproduction, il marque son territoire avec cette odeur en frottant ses glandes reliées à ses fesses sur les plantes. Il sera expliqué aux enfants que le chevreton libère cette odeur pour empêcher les autres chevrotins d'approcher de ses amoureuses durant la période où ils font des bébés.

- et/ou l'ambre gris : extrait des intestins du cachalot. Le cachalot mange des calamars et des poulpes (avec images des animaux à l'appui). Ils ont tous un bec qui blesse/griffe les parois de l'intestin de l'animal qui produit alors le musc pour le réparer. Il le vomit ensuite et on le retrouve flottant sur l'eau !

Ces odeurs (de fesses et de vomi !) sont des composants de parfums. Deux parfums qui en contiennent pourront, en plus, être sentis. Les enfants pourront s'exprimer sur le fait qu'ils aiment ou non ces odeurs.

Information éthique importante pour les professionnel-le-s des IPE : Aujourd'hui, le prélèvement du musc et de l'ambre gris sur des animaux morts ou vivants, entraînant l'extinction d'espèces ou de terribles souffrances, est interdit. Il existe des odeurs synthétiques (créées en laboratoire) ou des odeurs végétales pour le remplacer.

Enfin, un petit concert de pets, donné par les enfants (avec livres sonores et coussins péteurs) est prévu avant la reprise de la projection.

Après

Faire l'expérience, en crèche, de la transformation de chenilles en papillons, avec le **kit Biogarten Papillonessa** qui peut être acheté en ligne au prix de CHF 64.50 :

<https://www.biogarten.ch/fr/papillonessatm-elevage-de-papillons>

D'autres pistes peuvent être explorées, telles que :

- *Ensemble on est plus fort* : trouver une activité collaborative qui permet d'en faire l'expérience ou lire des livres qui abordent ce thème.
- *Tout ce qui sent mauvais est-il mauvais ?* (une extension du thème de l'odorat) : élaborer une activité qui permet d'aborder le sujet de l'appréciation subjective des odeurs des choses et de la réalité objective. Par exemple : certains aiment l'odeur du chou et aiment le manger, pour d'autres ni l'odeur ni le goût sont bons. Cependant, de manière générale, il est comestible. Par contre, certaines fleurs sentent très bon mais sont mauvaises pour la santé si on les mange, etc.

- **Autour de *Clapotis***

Thème : le sensoriel, les sensations, le son, l'observation, la mobilité dans l'eau, l'odeur de la piscine, la différence des corps (les petits, les maigres, les gros).

Avant

Une **histoire** se déroulant dans une piscine peut être lue en crèche. La bibliographie du CREDE (à la page 21 de ce dossier) propose des livres traitant de ce sujet. Cela peut être l'occasion de demander aux enfants s'ils sont déjà allés à la piscine et s'ils savent nager. Peut s'en suivre une activité physique où les enfants sont invités à **mimer** la natation allongés au sol, à sauter dans l'eau en se bouchant le nez, etc...

Pendant

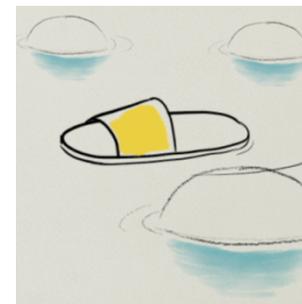
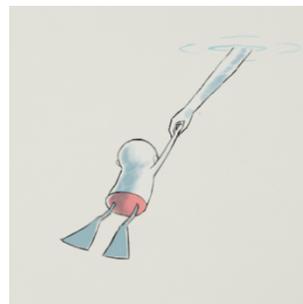
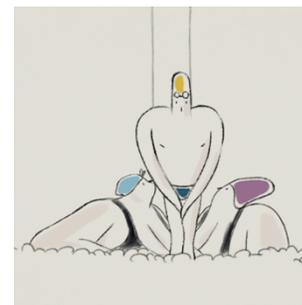
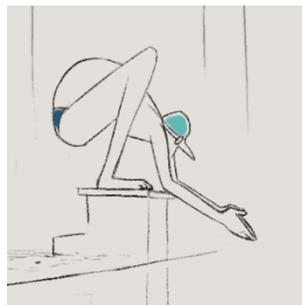
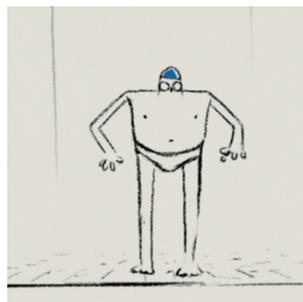
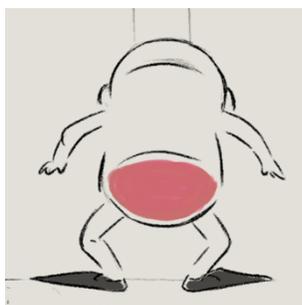
Un moment d'**exploration sonore** et d'**expression corporelle** est proposé aux enfants. Avec bâtons de pluie, maracasses d'eau et bruits de bouche, un petit concert peut être improvisé, que chacun-e prendra le temps d'écouter, avec les mains sur les oreilles, pour reproduire la sensation sonore de « quand on a la tête sous l'eau ». Puis chacun-e pourra chausser des palmes, enfiler une bouée, ou mettre un masque et un tuba et mimer des déplacements dans l'eau ou tenter de se déplacer.

Après

Quinze images ont été extraites du film. Elles ont permis au CREDE de réaliser un **memory** par IPE participant (fourni par la malette pédagogique), pour encourager les enfants à retrouver les paires... comme le personnage du film qui cherche désespérément sa deuxième savate ! Ces images peuvent également représenter un support à la création, par les enfants, d'autres histoires dont ces personnages seraient les héros. Une manière pour eux de se les approprier.

...

IMAGES DU MEMORY DE CLAPOTIS © Israeli Mor



- **Autour de *L'enfant sans bouche***

À savoir, pour bien appréhender ce film:

Pierre-Luc Granjon est l'auteur-réalisateur de plusieurs films d'animation dont les personnages principaux sont toujours des enfants : *Petites escapades* en 2002, *Le château des autres* en 2003, *L'enfant sans bouche* en 2004 et *Le loup blanc* en 2006. La très grande réussite de *L'enfant sans bouche* - outre l'aspect artistique - est que, derrière la naïveté apparente, se cache un drame psychologique. L'enfant vit dans un univers très bruyant et très agité : le chien, le chat et les parents parlent beaucoup mais ne s'écourent pas les uns les autres. Parce qu'il est difficile pour l'enfant de trouver sa place, il s'enferme alors dans le silence... Son nouvel ami le lapin, qui ne se réjouit pas d'avoir un compagnon de jeu muet, va à son tour devenir triste ; si triste qu'il va lui aussi se couper du monde, en perdant l'usage de ses oreilles. L'enfant comprend alors que parler sert à quelque chose, que les paroles font du bien. Il va donc se mettre à parler et à raconter des tas de choses...

« C'est pour ça qu'il faut se parler. Toujours. Sinon on entasse les malentendus et on devient malentendants. On ne s'écoute plus. »

Katherine Pancol, *La valse lente des tortues*

Thèmes : les émotions, la communication entre les personnes, l'importance de l'écoute, la place d'un enfant dans la famille, l'ami imaginaire...

Avant

En crèche, il est conseillé de lire aux enfants le livre *L'enfant sans bouche*, tiré du film (et fourni par la malette pédagogique). Cette activité, en amont du visionnage du film, leur permet de **se familiariser avec l'histoire et de la reconnaître** durant la projection. Cela leur permet également d'aborder une même histoire à travers des images illustrées et des images animées.

Pendant

L'image de l'enfant sans bouche (page 20) est distribuée en format A4 à chaque enfant, avec un crayon. Les enfants sont encouragés à dessiner la bouche de l'enfant sans bouche et, par conséquent, à lui attribuer une émotion (avec une bouche souriante, exprimant de la tristesse ou du mécontentement...) Le rôle des adultes qui encadrent l'activité est alors de **nommer l'émotion** attribuée par l'enfant sous forme de question, comme une proposition de mot : par exemple « Est-ce qu'il est content ? »

...

Après

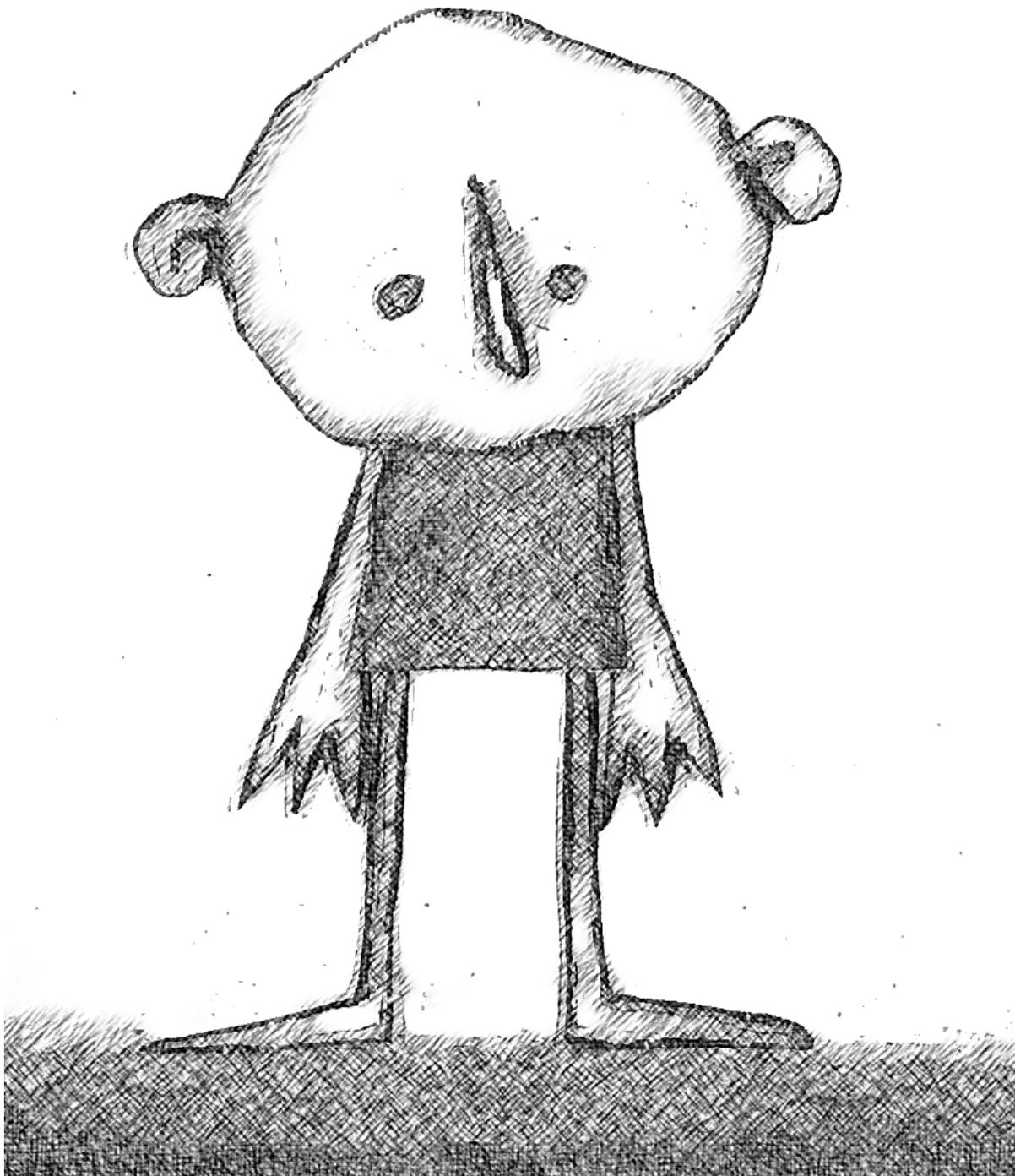
La malette pédagogique contient le dvd du film qui appartient dorénavant à la crèche. Le film peut être visionné en crèche autant de fois que les professionnel-le-s le souhaitent car les droits d'utilisation ont été acquittés ; une opportunité de **répéter l'expérience du visionnage** à un âge où il est très important de pouvoir réentendre, revoir, refaire... de nombreuses fois !

Il est également envisageable **d'intégrer L'enfant sans bouche au rituel d'accueil** des enfants le matin (pour les groupes qui en font un). Le personnage de l'enfant sans bouche peut être fixé au tableau ou au mur. Différentes bouches réalisées en papier cartonné, par les professionnel-le-s ou les enfants, à l'occasion d'un atelier précédent, sont rassemblées dans un petit carton. Chaque enfant, à tour de rôle, est encouragé à exprimer comment il se sent ce matin en choisissant une des bouches et en venant la fixer sur le dessin de l'enfant sans bouche à l'aide d'un aimant ou de scratch. Ceci peut être accompagné d'une chanson en groupe comme : « Par la fenêtre ouverte, bonjour, bonjour, par la fenêtre ouverte, bonjour le jour ! Bonjour Mathieu ! » Le/la professionnel-le lui demande « comment te sens-tu ce matin ? ». L'enfant choisit une bouche, la fixe au personnage puis revient dans l'arc de cercle des enfants. Puis la chanson repart et c'est à l'enfant suivant de mettre une bouche et ainsi de suite...

Si un/une professionnel-le du groupe est musicien-ne, il/elle peut créer une chanson pour le rituel du matin, intégrant la présentation de l'enfant et l'humeur affichée sur l'enfant sans bouche ! Pour les plus grand-e-s, cette chanson peut intégrer la mémorisation de l'humeur de tous les enfants déjà passés au tableau, avec une récapitulation en fin de couplet, par exemple : « Mathieu se sent heureux, Ambre n'est pas contente, Léo se sent triste, Matilde se sent bien, etc ». Reprise du couplet pour l'enfant suivant puis nouvelle récapitulation intégrant l'humeur du dernier enfant et ainsi de suite... Si la chanson fonctionne bien, elle peut même être transmise aux autres IPE participant à l'action de médiation !

...

L'enfant sans bouche



© Pierre-Luc Granjon

Pour aller plus loin : bibliographie du CREDE

Les histoires que l'on partage avec les enfants offrent des prolongements utiles, des arrêts sur image, des retours en arrière, des répétitions infinies. La lecture d'albums contribue à enrichir les représentations de soi, des autres et du monde. Elle offre un complément nécessaire pour le jeune « lecteurs d'images », un temps de respiration et de dialogue. La liste ci-dessous propose des documents en lien avec les films d'animation présentés au MUDAC.

Albums pour enfants

Le petit oiseau et la chenille

CARLE, E. (2004), *La chenille qui fait des trous*, Namur : Mijade

CLEMENT, F. (2015), *Métamorphose*, Paris : Seuil Jeunesse

ESCOFFIER, M., DI GIACOMO, K. (2009), *La mouche qui pète*, Paris : Kaléidoscope

HOUSSAIS, E. (2016), *Sous mes pieds... : La vie du sol*, Paris : Editions du Ricochet

METTLER, R. (2010), *La nature au fil des mois*, Paris : Gallimard Jeunesse

SHINGU, S. (2012), *Le Papillon Voyageur*, [S.l.] : Gallimard Jeunesse

Clapotis

BURNINGHAM, J. (2014), *Le Zoo derrière la porte*, Paris : Kaléidoscope

CALI, D., BOUGAEVA, S. (2009), *Marlène Baleine*, Paris : Sarbacane

LINDSTRÖM, E. (2013), *J'aime pas l'eau*, Roubaix : Cambourakis

LONG, G. (2007), *Swimming poule mouillée*, Genève : La Joie de Lire

L'enfant sans bouche

LOUCHARD, A. (2016), *Grande bouche*, Paris : Seuil Jeunesse

Livres d'activités

CORALLO, S. (2008), *Eveil à l'image animée*, Grenoble : CRDP-Scéren

LECARME, P., MEGE, A. (2008), *1001 activités autour du cinéma*, [S.l.] : Casterman

Ces différents livres sont disponibles au CREDE toutefois la demande risquant d'être forte, merci d'en prioriser la recherche dans vos bibliothèques de quartier.

4. Faciliter la réservation d'une projection et le déplacement du groupe d'enfants jusqu'au mudac

Réservation d'une projection

Ouverture des réservations au mudac : le **jeudi 24 janvier**

La réservation doit être effectuée par l'EDE qui accompagnera le groupe - **max. 20 enfants** ou **un groupe complet de 1P ou 2P-** et uniquement par téléphone au **021 315 25 30**.

Merci d'appeler **du lundi au vendredi de 8h30 à 12h et de 13h30 à 17h** afin d'effectuer la réservation auprès du personnel fixe du mudac : c'est Sylvie Niederer, Marie-Laure Offredi ou Françoise Rossich qui s'en chargeront (les auxiliaires d'accueil qui travaillent les week-ends ne seront pas forcément au courant de cette action de médiation).

L'EDE choisit une date durant la période de projections **du 18 février au 1^{er} mars 2019**. Il/elle doit indiquer à quelle heure vient le groupe → horaire de son choix en fonction du rythme et des besoins de son IPE.

Important : une seule projection est prévue par demi-journée. Si l'EDE a peu de possibilités en termes de dates, il lui est conseillé d'appeler le mudac le plus tôt possible dès le 24 janvier. De plus, le dispositif étant limité à deux groupes par jour sur une durée de 10 jours, seuls 20 groupes pourront y participer.

Une participation financière aux frais de droits d'auteurs sera facturée par Animatou. Une entrée de **CHF 20.-**, pour le groupe, sera facturée par le mudac → envois postaux, à l'IPE, de deux courriers séparés, chacun accompagné d'un bulletin de versement. **Ces frais sont à la charge de l'IPE et non du SAJE.**

Durée total de l'action de médiation : **environ 1h** (dont 13 min de visionnage en 3 temps et 45 minutes d'activités pédagogiques) → **Prévoir une présence sur place de minimum 1h30** (le temps d'enlever/remettre les vestes, de passer aux toilettes...).

Infos pratiques

Où se rendre ?

Au mudac – Musée de design et d'arts appliqués contemporains
Place de la Cathédrale 6 - 1005 Lausanne



Le mudac est situé dans le quartier de la Cité, entre la Cathédrale et le Gymnase de la Cité.

Tel : 021 315 25 30

Site Internet : www.mudac.ch

Accès en bus

Lignes 6 et 16, arrêt Bessières.

Métro M2, arrêt Bessières.

Lignes 1, 2, 7 et 8, arrêt Riponne.

Pour contacter la médiatrice du mudac

gabrielle.chappuis@lausanne.ch

tel. 021 315 25 28

→ Ne prend pas les réservations mais répond volontiers aux questions des EDE pour l'organisation de la venue du groupe. Travaille les mardis, mercredis et jeudis.

Heures d'ouverture du musée

de mardi à dimanche, de 11h à 18h, fermé le lundi

Ouverture spéciale pour les crèches durant les deux lundis de la période de projections ainsi que les autres jours de la semaine entre 9h et 11h. Durant ces heures, le/la professionnel-le accompagnant le groupe doit sonner à l'interphone situé sur le mur en bas à droite de l'escalier (entrée principale du musée).

Pour télécharger ce dossier pédagogique ou contacter l'association Animatou

<http://animatou.com/eveil-a-limage/>

Pour contacter l'association Animatou

info@animatou.com

Edition 2020 d'ANIMATOU p'tits au mudac

Les courts-métrages à découvrir seront sélectionnés autour des thèmes suivants : **l'extraordinaire** - en lien avec l'exposition du même nom qui sera présentée au mudac - et **le sport**, en lien avec les Jeux Olympiques de la Jeunesse qui se dérouleront à Lausanne à cette période. Nous savons même qu'un des films traitera du sport de manière extraordinaire ! À ne pas manquer !

Merci et à bientôt !