DOSSIER PEDAGOGIQUE

Destiné aux enseignants et aux élèves de 4 à 12 ans

Rédaction : Anne Guibert et Marc Houvet, 2009, sous l'égide de la
Conférence Intercantonale de l'Instruction publique de la Suisse Romande et du Tessin

Table des matières

PRÉSENTATION 4

LES FILMS 4
LES RÉALISATEURS DES FILMS 4
CLAUDE LUYET 4
GEORGES SCHWIZGEBEL 5
DOMINIQUE DELACHAUX-LAMBERT 5
CLAUDE BARRAS 5
ROMEO ANDREANI 6
ALEXANDRE LACHAVANNE 6
AUTEURS DU DOSSIER PÉDAGOGIQUE 6
ANNE GUIBERT 6
MARC HOUVET 6
CINÉMATOU 7
STUDIO GDS 7
E-MEDIA 7

OBJECTIFS DU DOSSIER PÉDAGOGIQUE 8

INTÉRÊTS D'ORDRE PÉDAGOGIQUE 8
LIENS AVEC LE PLAN D'ÉTUDES ROMAND 9
PRÉAMBULE 9
L'EDUCATION AUX MEDIAS ET AUX IMAGES EN LIEN AVEC LE PLAN D'ETUDES 9
Premier cycle (de la 1E à la 2P) 9
Deuxième cycle (de la 3P à la 6P) 10
L'EDUCATION AUX IMAGES EN MOUVEMENT 11
COMPETENCES DEVELOPPEES EN EDUCATION AUX MEDIAS 11
Activités sur le récit 11
Activités sur l'image 11
Activités sur la bande-son 12
COMPETENCES LIEES AU PLAN D'ETUDES POUR LES AUTRES DISCIPLINES 12
Français - Comprendre l'oral 12
Français – Ecriture et instrument de la communication 12
Sciences de la nature – Phénomènes naturels et techniques 12
Arts – Perceptions 13
Corps et mouvement 13

LE CINEMA D'ANIMATION 14

ESSAI DE DÉFINITION 14
LES PRINCIPALES TECHNIQUES DU CINEMA D'ANIMATION 15
BREF HISTORIQUE DU CINEMA D'ANIMATION 16
LE CINEMA D'ANIMATION HELVETIQUE (SELECTION) 18
LES METIERS DU CINEMA ET DE L'ANIMATION 19
LEXIQUE 22

ACTIVITES PEDAGOGIQUES 25

ACTIVITES PEDAGOGIQUES AUTOUR DU FILM ANIMATOU 25
ACTIVITE DE DECOUVERTE DU FILM 25
ACTIVITE SUR LE RECIT 26
ACTIVITE SUR L'IMAGE 26
ACTIVITE SUR LA BANDE-SON 26
ACTIVITES AUTOUR DU DOCUMENTAIRE LES CINQ UNIVERS DU MATOU 27
AUTRES ACTIVITES PEDAGOGIQUES 27
ARTS VISUELS 27
FRANÇAIS 27
MATHEMATIQUES 27
SCIENCES 28
CORPS ET MOUVEMENT 28
ACTIVITE PEDAGOGIQUE : ARRET SUR LE GENERIQUE D'UN FILM D'ANIMATION 29

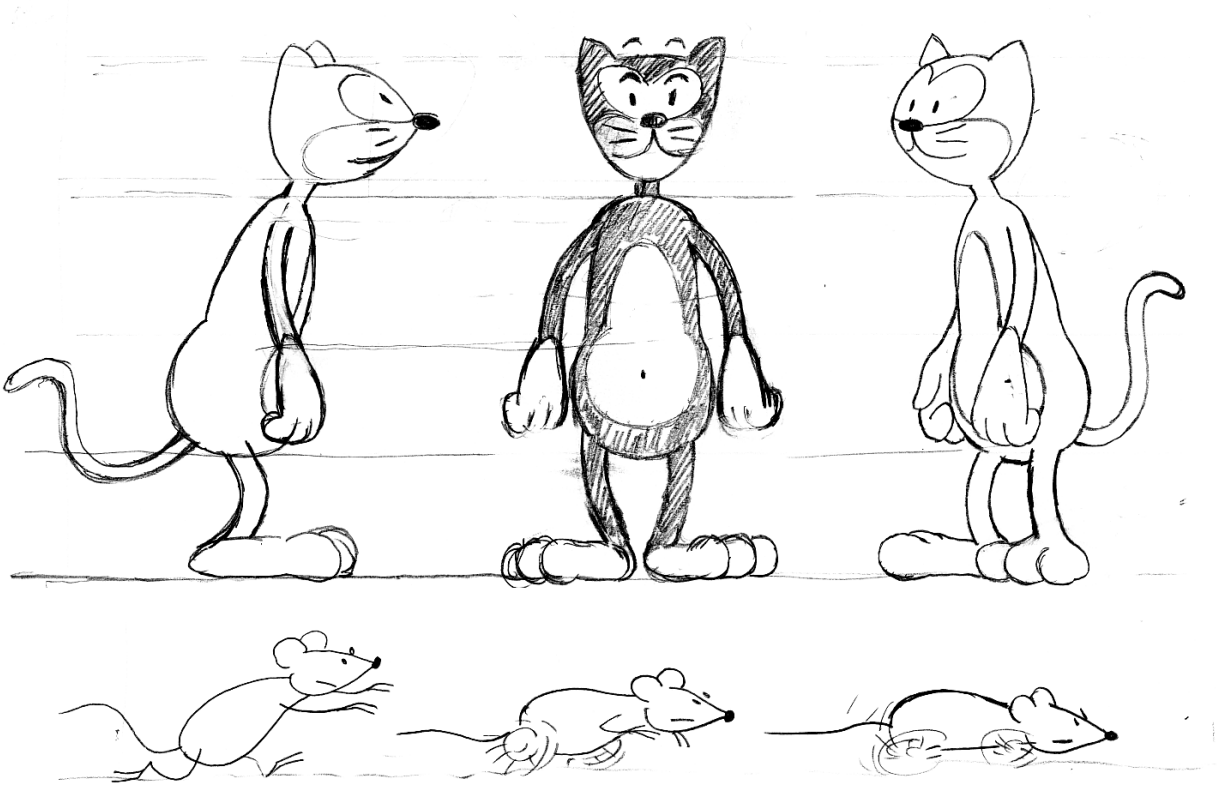
FICHES ELEVES 30

FICHE ELEVE : DECOUVERTE DU FILM 30
FICHE ELEVE : L'IMAGE 31
CADRAGES 31
ANGLES DE VUE 31
FICHE ELEVE : LE RECIT 33
FICHE ELEVE : LE RECIT 34
FICHE ELEVE : IMPRESSIONS/EXPRESSIONS DIRECTES 35
FICHE ELEVE : RESTITUER LE SENS DU FILM 37
FICHE ELEVE : APPRECIER DES TECHNIQUES D'ANIMATION 38
FICHE ELEVE : EVALUER UN FILM D'ANIMATION 39
FICHE ELEVE : A LA DECOUVERTE DU FILM D'ANIMATION ANIMATOU 40

RESSOURCES 46

STORYBOARD 48

STORYBOARD PARTIE DESSIN 48
STORYBOARD PARTIE PEINTURE 58
STORYBOARD PARTIE SABLE 67
STORYBOARD PARTIE PATE A MODELER 75
STORYBOARD PARTIE 3D 80



Présentation

Les Films

ANIMATOU, film d'animation, Suisse, 2007, 5 min. 36 sec.

Réalisé par Claude Luyet, Georges Schwizgebel, Dominique Delachaux-Lambert, Claude Barras, Roméo Andreani et Alexandre Lachavanne

Synopsis :

Un animateur agacé par la présence d'une souris sur son plan de travail décide de créer un chat pour le lancer à la poursuite de la souris. La souris fait fi de toutes les contraintes de l'animation alors que le chat, lui, doit attendre d'être mis en forme par son créateur pour enfin se lancer à la poursuite de son gibier. Le chat parcourt les univers du dessin sur papier jusqu'à la 3D en passant par la peinture, le sable et la pâte à modeler. A chaque fois la souris trouve une astuce pour s'échapper dans un nouvel univers dans lequel le chat doit se recréer. Il finit son parcourt bloqué dans un ordinateur et, désespéré, voit la souris s'échapper pour la dernière fois sous la forme d'une souris d'ordinateur. Emporté dans sa fuite, le câble qui relie la souris à l'ordinateur se débranche. Paniqué, le chat disparaît dans l'obscurité de l'écran qui s'éteint subitement.

LES CINQ UNIVERS DU MATOU, documentaire, Suisse, 2007, 14 min. 28 sec.

réalisé par Alexandre Lachavanne

Ce documentaire mêle la matière animée d'ANIMATOU aux explications des réalisateurs du court-métrage qui utilisent chacun une technique d'animation différente.

Les réalisateurs des films

Claude Luyet

Suisse. Né à Genève en 1948

F I L M O G R A P H I E

2007 ANIMATOU, 5'36'', Coréalisation
2004 RUSH 35 mm, 3' Coréalisation
1996 CYCLADES, 25'. Coréalisation
1994 ROBERT CREEP, une vie de chien», 26' Coréalisation
1992 LE CARRÉ DE LUMIÈRE, 5'
1987 ACADEMY LEADER VARIATION, 6' 30'' Coréalisation
1986 QUESTION D'OPTIQUES, 8'
1977 MARCHÉ NOIR, 2' 40''
1973 RICOCHET, 5' 30''

Georges Schwizgebel

Suisse né le 28 septembre 1944 à Reconvilier

F I L M O G R A P H I E

2008 RETOUCHES, 5'35''
2007 ANIMATOU, 5'36'', coréalisation
2006 JEU, 3'50''
2004 L'HOMME SANS OMBRE, 9'35''
1998 LA JEUNE FILLE ET LES NUAGES, 4'30''
1996 ZIG ZAG, 0'30''
1996 CYCLADES, 25'. Coréalisation
1995 L'ANNEE DU DAIM, 5'15''
1992 LA COURSE A L'ABIME, 4'30''
1989 LE SUJET DU TABLEAU, 6'10''
1987 ACADEMY LEADER VARIATION, 6' 30'' coréalisation
1986 NAKOUNINE, 6'
1985 78 TOURS, 4'
1982 LE RAVISSEMENT DE FRANK N. STEIN, 9'30
1977 HORS-JEU, 6'
1975 PERSPECTIVES,1'30
1974 LE VOL D'ICARE, 3'

Dominique Delachaux-Lambert

Née le 14 décembre 1948 à Lausanne

F I L M O G R A P H I E

2007 ANIMATOU, 5'36'', coréalisation
2005 HLM QUIPROQUO, 8'
2002 SABLES, film d'animation pour le Museum d'Histoire Naturelle de Neuchâtel

Claude Barras

Né le 19 janvier 1973, à Sierre

F I L M O G R A P H I E

2008 LAND OF THE HEADS, pâte à modeler, 5'
2007 ANIMATOU, pâte à modeler, 5'36'', coréalisation
2007 SAINTE BARBE, pâte à modeler, 8'
2005 LE GENIE DE LA BOITE DE RAVIOLIS, pâte à modeler,7'
2005 BANQUISE animation 3D, 6'35"
2002 STIGMATES, animation 2D, 3'30"
1999 CASTING QUEEN, animation 3D, 2'45"
1998 MELANIE, animation 2D, 4'22"
1997 FANTASMAGORIES, animation dessins, 1'42"

Roméo Andreani

Né le 24 août 1972 à Delémont

F I L M O G R A P H I E

2007 ANIMATOU, animation 3D, 5'36'', coréalisation
2006 LE MAITRE DU MONDE, fiction 58', coréalisation
2005 EFFLORESCENCE, animation 3D, 17'
2005 HUMANITOR, vidéo expérimentale, 5'
2005 CELEBRONS L'HUMANITE, vidéo expérimentale, 4'
2005 ESSAI N°3, vidéo expérimentale, 1'
2005 X-MOK ET SKONK descendent à Lôzane, animation 3D, 1'49''
2004 X-MOK ET SKONK dans le banc, animation 3D, 1'9''
2004 X-MOK ET SKONK : épisode 1, animation 3D, 1'44''
1999 PARTICULES ELEMENTAIRES, animation 3D, 9' 50''
1998 AFTER SHOCK, vidéo expérimentale, 4' 20''
1998 CHAOS, animation traditionnelle, 3' 50''

Alexandre Lachavanne

Né le 2 juillet 1976 à Genève

F I L M O G R A P H I E

2009 réalisateur pour l'émission *Temps Présent*, TSR
07/08 réalisateur pour le magazine d'information *Mise au point*, TSR
06/07 réalisateur pour émission *Sang d'Encre*, TSR
2007 ANIMATOU, 5'36'', coréalisation et production exécutive
2007 LES CINQ UNIVERS DU MATOU, documentaire, 14'28'', réalisation et production
2006 SUR LES TRACES DES AMANTS DE LA DENT BLANCHE, making-of, 31'
2005 YVES, UN CAVALIER QUI MONTE, reportage pour émission *Signes*, 28'
2004 VISA POUR SARAJEVO, documentaire, 52', coréalisation et coproduction

Auteurs du dossier pédagogique

Anne Guibert

Institutrice dans le canton de Vaud depuis 1983, collaboratrice au Centre d'initiation à la communication de masse (CIC) à Lausanne pendant six ans, formation complémentaire dans le domaine des technologies de l'information et de la communication et chargée de formation à la HEP-Vaud dans les domaines des médias et des TIC, ainsi qu'en didactique du français depuis 2001.

Marc Houvet

Formateur Médias-Image (Service Ecoles-Médias - SEM Formation – DIP-Genève) après avoir été enseignant, distributeur de films, formateur d'adultes et animateur culturel. Responsable et co-fondateur de cinémas associatifs tels CinéVersoix et Ciné-Plage et du circuit de films pour enfants CinéPrim's à Genève.

Cinématou

Cinématou est un festival qui se donne pour ambition de faire découvrir aux spectateurs de tout âge, le meilleur de l'animation suisse et internationale et de sensibiliser le public à un cinéma d'auteur, qui peine à voir le jour en salle. Le festival propose également des ateliers d'éveil à l'image et de réalisation de films d'animation. Des rencontres avec des réalisateurs, des illustrateurs de bandes dessinées et de littérature jeunesse.

Studio GDS

Le studio GDS est une association de trois graphistes passionnés de film d'animation : Claude Luyet, Georges Schwizgebel et Daniel Suter. Installés depuis plus de trente ans dans un atelier à Carouge, ils produisent, réalisent et animent des courts métrages d'animation. Les films réalisés dans ce studio ont obtenu plus de 80 prix dans des festivals internationaux.

Le Studio GDS a notamment produit le film "ANIMATOU" primé à Zagreb et Belgrade, et est coproducteur du documentaire "LES CINQ UNIVERS DU MATOU".

E-media

Le site www.e-media.ch a été lancé en février 2004. Par ce biais, l'unité « Médias et TIC » de la Conférence intercantonale de l'instruction publique de la Suisse romande et du Tessin (CIIP) propose des ressources aux enseignants en matière d'éducation aux médias et par les médias. Ce site pédagogique bénéficie du soutien de la section cinéma de l'Office fédéral de la culture (projet d'encouragement de la culture cinématographique auprès de la jeunesse).

Objectifs du dossier pédagogique

Intérêts d'ordre pédagogique

- A travers les deux films ANIMATOU et LES 5 UNIVERS DU MATOU, familiariser les élèves aux émotions, aux plaisirs, aux richesses de l'imaginaire, de la fantaisie et de la beauté que procure le cinéma d'animation.
- Intégrer la pratique du cinéma d'animation dans l'enseignement.
- Lancer des projets cinématographiques qui soient bénéfiques aux élèves, surtout au niveau des expériences vécues et des apprentissages retenus.
- Mettre en valeur de belles œuvres cinématographiques.
- Développer des activités pédagogiques entre le " voir " et le " faire ".
- Accroître la culture cinématographique des élèves.
- Nantir les élèves des différentes techniques du cinéma d'animation afin qu'ils appréhendent mieux, comme spectateur et/ou comme réalisateur, les films d'animation.
- Inciter les élèves à s'investir dans ce travail d'équipe (communication, respect, tolérance, organisation).
- Mener les élèves à travers le processus de création en vue de valoriser l'expérience de réalisation d'un film qui, même avec un ordinateur, exige de la patience, de la concentration et de l'organisation.
- Affermir l'estime de soi de certains élèves qui pourraient être par ailleurs en échec scolaire.
- Tendre à la construction du goût cinématographique.
- Inviter les élèves à porter un regard sur eux-mêmes, leurs gestes, leur corps, leurs mouvements afin de les prolonger dans des personnages en dessins ou en volumes animés.
- Offrir des outils pédagogiques aux enseignants.
- Nourrir la motivation des élèves pour les médias et les images.

Liens avec le Plan d'études romand

Préambule

Exploiter le cinéma d'animation, l'étudier, le travailler, l'utiliser, le pratiquer, l'explorer, éduquer à cet art ; chacune de ces actions sous-tend un même but : mettre en avant des pistes et des outils pédagogiques en vue de mieux intégrer le cinéma d'animation dans l'enseignement. Il ne s'agit donc pas d'ajouter des activités supplémentaires au plan d'étude mais de les inclure dans les disciplines de français, d'arts visuels ou d'éducation aux médias. Parmi ces outils, les deux films ANIMATOU et LES CINQ UNIVERS DU MATOU sont d'excellents liants, tant artistiques que pédagogiques, à même de renforcer les compétences requises par le plan d'études.

L'éducation aux médias et aux images en lien avec le plan d'études

Dernier texte officiel en date qui prône une éducation intensive aux médias durant l'enseignement obligatoire, le Plan d'études romand (PER) souligne de manière explicite quels devraient être les objectifs pour chaque cycle en indiquant des exemples d'apprentissages autour de trois axes: utilisation d'un environnement multimédia; attitude citoyenne et éducation aux médias; production de réalisations médiatiques. En voici une présentation non exhaustive.

Premier cycle (de la 1E à la 2P)

Exercer un regard sélectif et critique

- Découverte des spécificités de différents supports médiatiques : illustrations, films d'animation, bandes sonores, ressources numériques de jeu et d'apprentissage
- Confrontation des différentes réactions face à un message issu des médias et mise en évidence de ses propres critères de préférence en échangeant avec ses pairs sur ses perceptions et ses plaisirs
- Production de réalisations médiatiques (affiches, enregistrements sonores, séquences filmées, animation à l'ordinateur, etc.)

Découvrir et utiliser la technique de l'écriture et les instruments de la communication

- Initiation à l'utilisation d'un appareil audiovisuel (appareil d'enregistrement, lecteur DVD, appareil de photo numérique, etc.)
- Initiation à l'utilisation d'un ordinateur (comme instrument de jeu, de découverte, de création et d'apprentissage) et de ses périphériques (imprimantes, écouteurs, scanner, etc.)
- Utilisation autonome (enclencher/déclencher l'ordinateur, lancer/quitter la ressource numérique) de ressources numériques d'apprentissage adaptées de création (dessins, musique, etc.) et d'apprentissage (cédérom ludo-éducatif, jeux, sites internets adaptés, etc.)

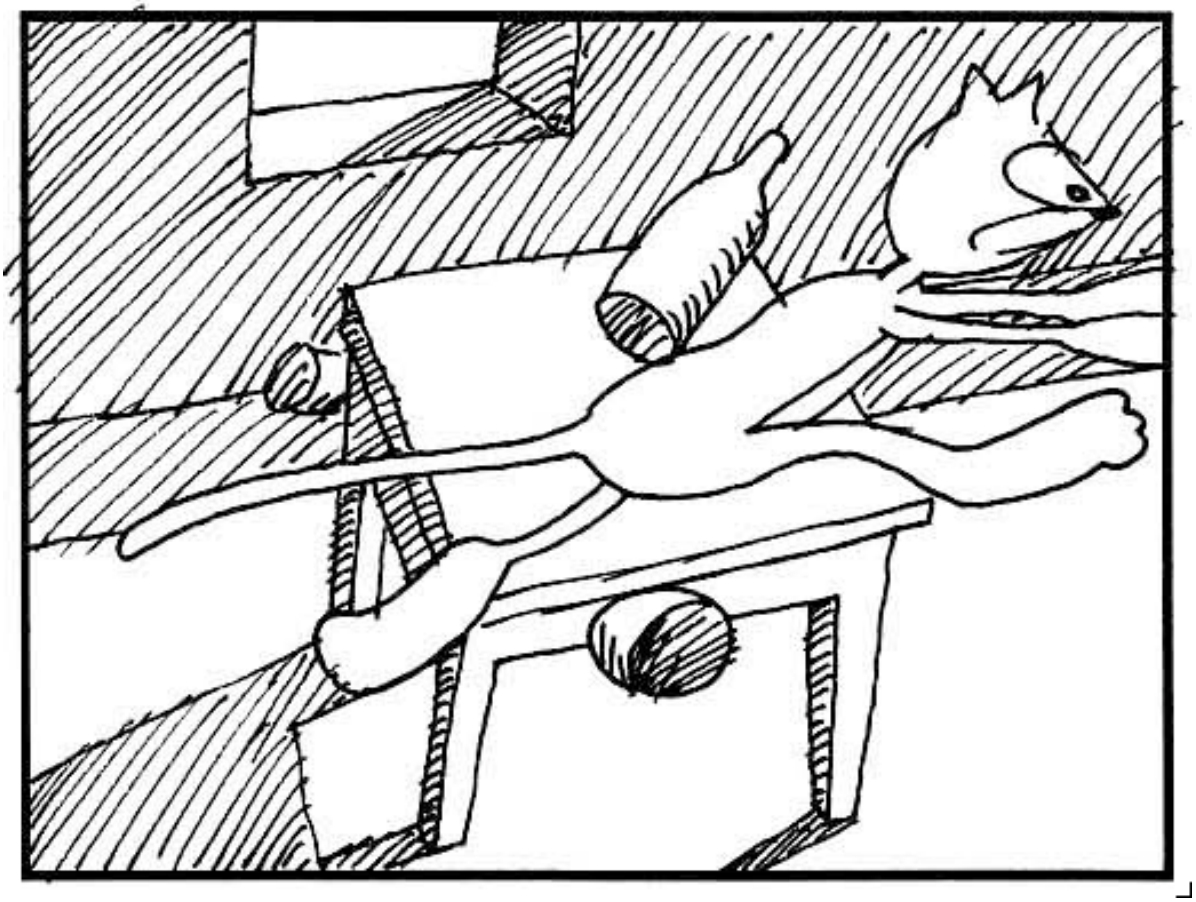
Deuxième cycle (de la 3P à la 6P)

Décoder la mise en scène de divers types de messages

- Comparaison et analyse des spécificités de différents supports médiatiques et réflexion sur les enjeux des messages véhiculés
- Mise en évidence des stéréotypes les plus fréquemment véhiculés par différents supports médiatiques (analyse d'une publicité, d'un dessin animé, etc.)
- Mise en évidence des différences dans le traitement de l'information selon le média (entre médias du même type ou entre médias de type différent) et interrogation sur leur pertinence

Utiliser l'écriture et les instruments de la communication pour planifier et réaliser des documents

- Utilisation de façon autonome et pertinente des appareils audiovisuels (appareil d'enregistrement, caméra, appareil de photo, etc.)
- Utilisation autonome ciblée de ressources numériques d'apprentissage (moyens officiels, didacticiels disciplinaires, ludoéducatifs, outils d'aides en ligne, devoirs électroniques, etc.)
- Choix et utilisation autonome (jusqu'à la sauvegarde des documents) de diverses ressources numériques adaptées à la tâche projetée (texte, présentation, dessin, musique, etc.)
- Production de réalisations médiatiques (journal, roman photo, publicité, page internet, présentation assistée par ordinateur/diaporama, etc.) et découverte de la grammaire de l'image à partir des réalisations de la classe



L'éducation aux images en mouvement

Face à l'offre visuelle, il devient de plus en plus nécessaire pour les enfants et les familles de pouvoir poser un regard actif et averti. Le cinéma occupe encore une place primordiale, de par sa fonction de socialisation (besoin d'identification, recherche de modèles et de transmission d'éléments de connaissances et de comportements) dans cette offre visuelle destinée aux enfants. Le rôle de l'école, aux côtés des associations d'éducation populaire, est donc nécessaire pour corriger ces inégalités face à l'image.

L'objectif principal d'une éducation aux images en mouvement est la mise à distance qui permet de les montrer comme étant des images fabriquées et non plus comme des fragments bruts du réel.

Les séquences pédagogiques autour des oeuvres cinématographiques devraient permettre aux élèves :

- de trouver des repères face à cette offre visuelle et à structurer les savoirs informels du média cinéma
- de partir de leurs expériences et de leur rapport aux films, ce qui est motivant, afin de prendre avec elle un peu plus de recul
- de se dégager de l'impact direct des images en exprimant questions et émotions
- d'analyser les images et les sons, les fonctions spécifiques de certaines séquences comme les bandes-annonces, afin de mieux intégrer les codes et la grammaire de l'image
- de renforcer leurs compétences langagières du français, d'imagination et de créativité en éducation artistique, citoyennes en éducation civique, de culture générale en sciences humaines
- de produire eux-mêmes des images et des sons afin qu'ils expérimentent la dimension fabriquée des images en général, des films en particulier

Compétences développées en éducation aux médias

Activités sur le récit

- Comprendre la trame d'une histoire en images animées
- Prendre conscience des signes inscrits dans les différents plans d'une séquence
- Savoir comparer des images entre elles
- Être capable de décrire les événements d'un récit de manière chronologique
- Différencier les personnages par leurs caractéristiques physiques, leur comportement
- Reconnaître sa préférence pour tel ou tel personnage, en indiquant les raisons de cette préférence
- Acquérir ou préciser un vocabulaire permettant de qualifier les caractéristiques des personnages

Activités sur l'image

- Repérer les différents styles d'un film d'animation
- Reconnaître et nommer les principaux cadrages et zooms utilisés dans les productions en image animée
- Comprendre la raison d'être du type de cadrage et des zooms choisis en fonction du contexte et de l'effet produit

Activités sur la bande-son

- Découvrir l'importance de la bande-son, ce qu'elle ajoute à l'image
- Différencier les éléments sonores, musique, bruitages, commentaires, voix off
- Créer une bande-son (musique, bruitages, dialogues) en rapport avec une ou plusieurs séquences du film

Compétences liées au plan d'études pour les autres disciplines

Français - Comprendre l'oral

1er cycle

Comprendre et produire des textes oraux d'usage familier et scolaire ...

- ... en organisant et en restituant logiquement des propos
- ... en prenant en compte le contexte de communication et les caractéristiques des divers genres oraux
- ... en prenant en compte les consignes et les interventions de l'enseignant et celles des autres élèves

2e cycle

Comprendre des textes oraux variés propres à des situations de la vie courante ...

- ... en identifiant les genres oraux et leurs canaux d'émission
- ... en s'appuyant sur les indices verbaux et non-verbaux et sur les éléments de la textualisation

Français – Ecriture et instrument de la communication

1er cycle

Découvrir et utiliser la technique de l'écriture et les instruments de la communication ...

- ... en développant le décodage des médias et des images

2e cycle

Utiliser l'écriture et les instruments de la communication pour planifier et réaliser des documents...

- ... en reconnaissant quelques composantes d'un document multimédia et en les isolant pour analyse
- ... en produisant des documents (textes, dessins, enregistrements)

Sciences de la nature – Phénomènes naturels et techniques

1er cycle

Explorer des phénomènes naturels et des technologies ...

- ... en confrontant ses conceptions entre pairs et avec divers médias
- ... en cherchant à expliquer le fonctionnement de phénomènes naturels et d'objets techniques

2e cycle

Explorer des phénomènes naturels et des technologies à l'aide de démarches caractéristiques des sciences expérimentales ...

- ... en proposant des interprétations et en les confrontant à ses pairs et aux informations de médias variés
- ... en observant et décrivant un phénomène naturel ou le fonctionnement d'un objet technique

Arts – Perceptions

1er cycle

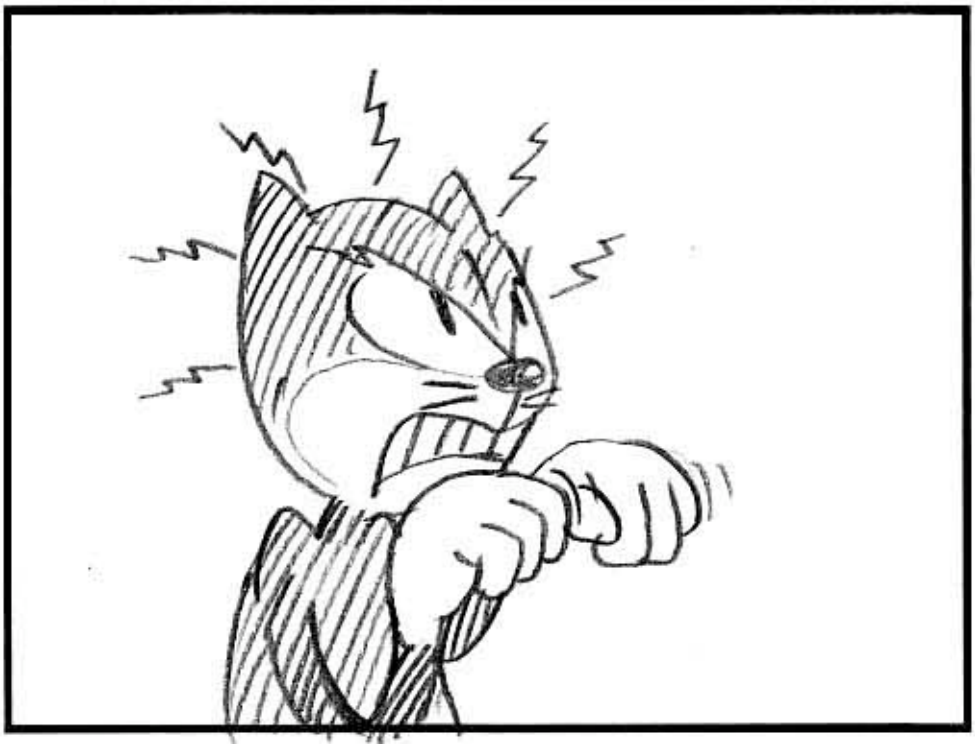
Mobiliser ses perceptions auditives, visuelles et tactiles...

- ... en établissant des liens entre éléments graphiques et sonores

2e cycle

Développer et enrichir ses perceptions auditives, visuelles et tactiles....

- ... en identifiant et en comparant les hauteurs, les rythmes, les durées, les timbres (objets sonores, voix, instruments)
- ... en identifiant et en comparant différentes matières, couleurs, structures



Corps et mouvement

1er cycle

Exprimer des sentiments et des situations au moyen de son corps ...

- ... en expérimentant le mouvement au travers de différents rythmes, musiques ou percussions
- ... en dansant, en imitant, en racontant des histoires avec son corps

2e cycle

Développer son sens créatif au travers de l'expression corporelle ...

- ... en utilisant son potentiel créatif, son imagination et son sens esthétique
- ... en communiquant avec son corps, ses sentiments et ses émotions

Le cinéma d'animation

Essai de définition

Si le cinéma de 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'invraisemblable.

Image par image

Dans le cinéma avec des prises de vues réelles, l'unité de base est le plan. Dans le cinéma d'animation, l'unité est l'image. Le film d'animation (qu'importe la technique) 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.

La création plastique sans limite ou presque

Dans un film d'animation, les histoires mises en images peuvent évoquer des situations avec des personnages réels. Le chat du film ANIMATOU se met debout et court à la poursuite de la souris. Ce chat n'est qu'un dessin, une figurine de pâte à modeler ou une image de synthèse. L'animateur (le créateur des personnages animés) est mû par la technique pour inventer des histoires et des situations totalement extravagantes, fantaisistes, irréalistes, oniriques. Dans le même film, le chat arrive au bout d'une passerelle, continue de courir dans le vide, ses jambes bougent mécaniquement comme s'il courait sur le sol ferme. Quand il s'aperçoit qu'il n'a rien sous les pieds, il tombe de très haut et se transforme en pâte à modeler ! La tension de la poursuite est induite par le scénario, la musique, les bruitages, les cadrages, l'éclairage, soit les mêmes procédés que le cinéma de prises de vues réelles. En revanche, la situation montrée dans ANIMATOU est impossible dans la réalité.

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

- un scénario
- des caméras
- de la pellicule ou un support numérique
- de l'éclairage artificiel
- une bande-son, des bruitages
- du montage et du mixage
- une diffusion en salle de cinéma, à la télévision et/ou sur un lecteur dvd
- des métiers identiques pour la plupart
- une grammaire cinématographique commune
- l'illusion du mouvement créé par les films

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 de son imaginaire propre, une création artistique unique. On distingue deux grandes catégories de techniques : les techniques bidimensionnelles et les tridimensionnelles.

Les principales techniques bidimensionnelles	Toutes les techniques d'à plats à l'aide d'un banc-titre et/ou d'un ordinateur
Dessin animé sur cellulos	Personnages, objets et décors, dessinés et gouachés sur des feuilles transparentes d'acétate à la cellulose.
Dessin animé sans cellulos	Dessins sur feuilles de papier coloriés ou non avec craie, crayons, pastel, feutre, fusain, 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 simples et/ou abstraites 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	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.
Objets divers	Jouets, fruits, légumes, boutons, bouchons et tout autre objet de volume mis en mouvement.
Pixilation	Technique qui consiste à filmer image par image des acteurs et des objets réels 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.

Bref historique 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 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 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 fantascope.

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.

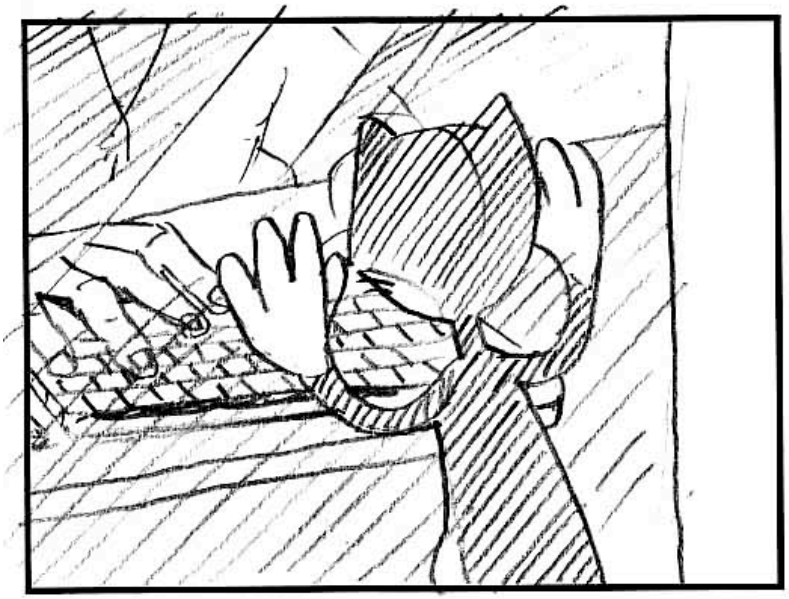
1905: Premières animations d'objets de Segundo de Chomon (Catalogne).

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 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.

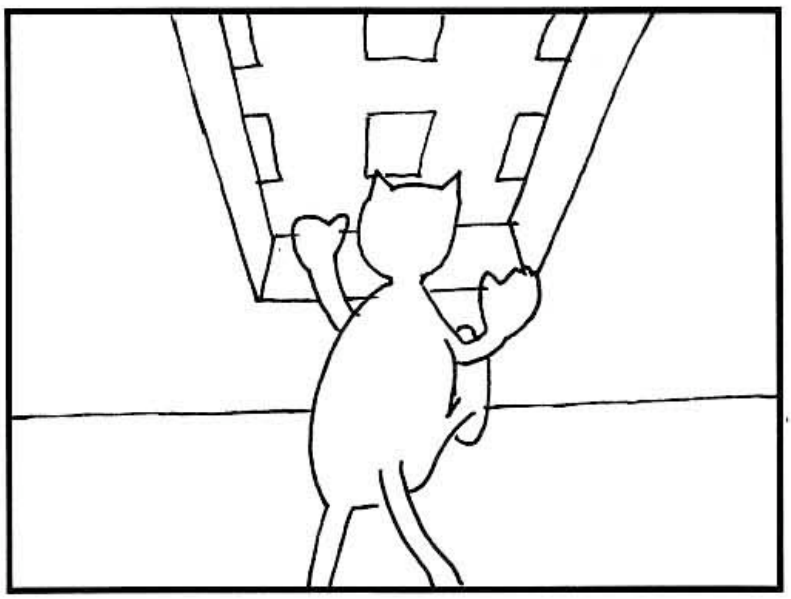
1968 : *Les Corbeaux*, animation de sable, par Gisèle et Ernst Ansorge.

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

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

1980-09 : Œuvres de Martial Wanaz et du collectif Wabak.

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



Les métiers du cinéma et de l'animation

Projectionniste

Dans la salle de cinéma, tout au fond de la salle, on peut voir des petites fenêtres d'où surgit un rayon de lumière qui va éclairer l'écran avec les images du film. Derrière cette fenêtre, il y a une cabine où travaille le ou la projectionniste qui manipule des grandes bobines de pellicule sur l'appareil de projection. C'est lui ou elle qui enclenche l'appareil, règle la netteté de l'image et le volume du son et surveille afin que la projection se déroule le mieux possible.

Scénariste

Le ou la scénariste invente une histoire depuis son imagination, un fait réel ou depuis un livre.

Story-boardeur / Story-boardeuse

Cette personne dessine dans des cases les croquis racontant l'histoire.

Metteur en scène / Réalisateur-trice

À partir d'un scénario, il/elle détermine les aspects visuels et dramatiques du film. Lors du tournage, il/elle assure la mise en scène, la direction d'acteurs et dirige l'équipe technique.

Assistant-e réalisateur-trice

Sur le tournage, il/elle est constamment aux côtés du réalisateur, et l'assiste en supervisant la bonne entente et coordination du plateau. Il/elle fait respecter le silence sur le plateau lors de la prise d'images, annonce les répétitions, s'enquiert de la faisabilité des prises, suit le planning et les horaires.

Chef-opérateur/Cheffe-opératrice (Directeur-trice de la photographie)

C'est la personne responsable de la prise de vues lors d'un tournage de film.

Cadreur-euse

Il/elle manipule la caméra lors des prises de vue, assurant la composition des plans et les mouvements d'appareil. Collabore étroitement avec le réalisateur et le chef-opérateur.

Régisseur-e général-e

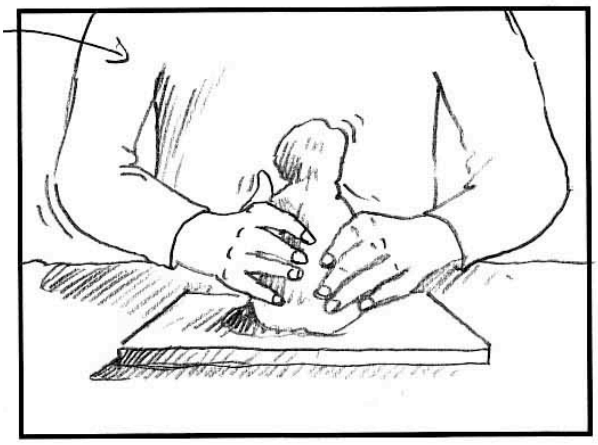
C'est le responsable de l'organisation matérielle et logistique d'un tournage et intervient dès la préparation du tournage en participant aux repérages des décors et lieux de tournage.

Modeleur-se

Il/elle sculpte les personnages du film.

Chef-fe-décorateur-trice

Il/elle recense les accessoires, décors, effets spéciaux nécessaires. Puis, en collaboration avec le réalisateur, il/elle réfléchit au style, à la tonalité du film. Ensuite, il/elle dessine les décors et s'entoure de différents collaborateurs pour les construire.



L'animateur-trice

Il/elle fait bouger les personnages en décomposant leurs mouvements image par image.

Les dessinateurs-trices

Ils/elles dessinent les centaines de dessins nécessaires au film.

Bruiteur / bruiteuse

Il/elle fabrique les bruits du film.

Compositeur - trice musical

Cette personne compose la musique de manière originale et/ou en choisissant des extraits de musique déjà existantes.

Techniciens-nes des effets spéciaux et des trucages

Ces personnes préparent des liquides rougeâtres pour les blessures, des gouttes pour faire pleurer ou des maquettes pour donner l'impression que l'histoire du film est réelle. Elles peuvent également créer des images de synthèse avec l'ordinateur.

Monteur-se

Il/elle mène l'action d'assembler bout à bout plusieurs plans pour former des séquences qui formeront à leur tour le film définitif. Cette personne s'occupe aussi bien du montage des images que du montage du son (son original enregistré, son ajouté, bruitages). Le travail de mixage consiste à bien vérifier que tous les sons sont bien équilibrés (les dialogues ne doivent pas être étouffés par la musique par exemple).

Producteur-trice

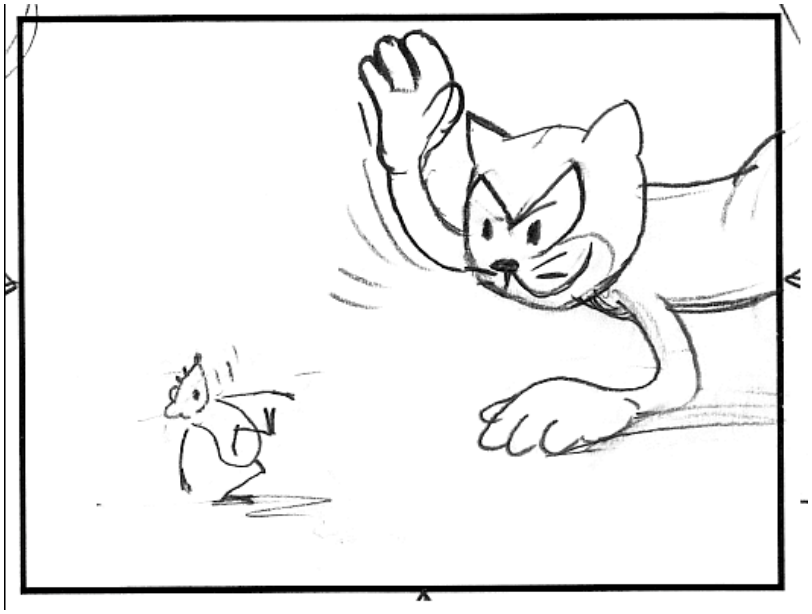
Payer toutes les personnes qui travaillent pour le film, l'équipement, les déplacements, la nourriture pendant le tournage, les copies du film, c'est le travail principal du producteur. Il vérifie aussi que les dépenses prévues ne sont pas dépassées. Il doit rechercher des gens qui veulent bien prêter de l'argent pour démarrer le film. Il doit vendre le film à des acheteurs, des distributeurs et à des télévisions pour rembourser ses emprunts et investir dans un nouveau film.

Photographe de plateau

Prend des photos lors du tournage en vue de la promotion du film ou comme archives.

Distributeur-trice

C'est un groupe de gens qui veulent montrer un film dans un pays et doivent donc acheter les droits de diffusion au producteur. Le distributeur doit payer les frais de publicité et de copies du film. En général, il tente aussi d'acheter les droits de diffusion à la télévision et sur dvd.



Directeur-trice de cinéma (ou exploitant-e de cinéma)

Il/elle regarde les films dans les festivals et choisit lesquels montrer dans son cinéma. Il/elle doit verser une partie des recettes des entrées du film au distributeur. Le directeur de cinéma engage des employés pour les caisses, le contrôle des billets, la projection des films, la vente de boissons et de confiseries et le nettoyage de la salle.

Critique de cinéma

Il/elle regarde les films lors de projections spéciales et exprime son opinion dans un journal, à la radio, à la télévision ou sur internet, en argumentant pour quelles raisons le public devrait aller voir ce film ou non.

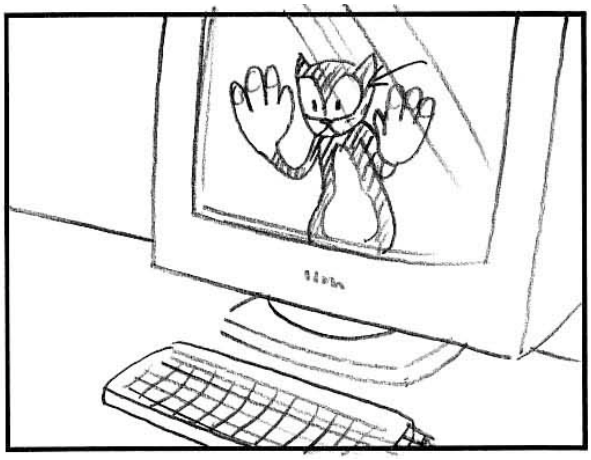
Lexique

Angle de prise de vue

Angle de vision (normal, plongée, contre-plongée) choisi par le créateur de l'image (cf. fiches angles et cadrages)

Animation

Terme provenant du latin *anima* « la vie » ou « l'âme » et du verbe *animare*, « insuffler la vie ». Recouvre une vaste gamme de techniques cinématographiques, les scènes étant filmées image par image pour recréer l'illusion du mouvement.



Animation 3D

Technique d'animation numérique équivalant à l'animation en volume dans un monde virtuel.

Bande sonore

Support matériel sur lequel sont enregistrés les éléments sonores d'un film. Par extension, ces éléments, tels qu'ils sont perçus par le spectateur.

Cadrage

Opération consistant à organiser dans l'espace la dimension des éléments qu'on a choisi d'y faire apparaître (cf. fiches angles et cadrages).

Coupe sèche (cut)

Passage sans procédé de liaison d'un plan à l'autre.

Découpage

Descriptif détaillé, plan par plan, du scénario d'un film ; s'il comporte des vignettes illustrant les différents plans, il devient un story-board.

Dessin animé

Une des nombreuses techniques d'animation, la plus connue parce que la plus diffusée, notamment par la télévision. Le dessin animé est le plus souvent réalisé avec la technique des cellulos superposés (grandes productions Disney, films japonais entre autres).

Film d'animation

Film dont les prises de vues sont réalisées image par image.

Folioscope (Flipbook)

C'est un livret où chaque position est dessinée sur une page. Le mouvement est recomposé par effeuillage.

Fondu

Procédé grâce auquel l'image s'assombrit progressivement jusqu'au noir total (fondu à la fermeture ou au noir), ou inversement (fondu à l'ouverture). Cet effet peut être obtenu soit au tournage, soit au montage.

Fondu enchaîné

Procédé technique pour réaliser une transition entre deux images en diminuant la luminosité de la première tout en augmentant la luminosité de la seconde.

Montage

Choix et assemblage définitif des plans ou des séquences tournés, en se référant souvent à un découpage préalable.

Montage son

Choix et mixage de différents sons : dialogues, bruitages, sons d'ambiance, musiques, etc.

Moyens graphiques

éléments techniques utilisés dans l'image : la couleur, les signes sur les visages, etc.

Panoramique

Mouvement du caméscope par rotation autour d'un axe vertical ou horizontal.

Phénakistiscope (ou phénakistoscope)

Il s'agit de deux disques en carton. Sur l'un se trouvent dessinées les différentes phases d'un même mouvement et l'autre est percé de fentes réparties de façon aussi régulière que les images. En faisant tourner les deux disques placés sur un même axe, on a l'impression de voir le mouvement se faire et se répéter.

Plan

A) Prise de vue effectuée sans interruption

B) Manière de cadrer le sujet (plan moyen, plan d'ensemble, etc.)

C) Localisation du sujet dans l'espace (premier plan, arrière-plan).

Point de vue

Place de l'observateur (la caméra) :

plongée : vue de dessus

contre-plongée : vue d'en-bas

caméra subjective : vision à travers les yeux du personnage

Profondeur de champ

Zone, variable en profondeur, où une image est nette en fonction d'une ouverture de diaphragme donnée.

Public-cible

Groupes de personnes définies pour lesquelles le film est conçu.

Raccord

Procédé de liaison visuelle ou sonore entre deux plans.

Récit

Enoncé, discours oral, écrit ou en images qui raconte une histoire.

Séquence

Ensemble de plans constituant un tout par rapport à une action dramatique déterminée (équivalent du chapitre d'un roman).

Scénarimage (Story-board)

Voir sous "découpage". Le scénarimage du film ANIMATOU se trouve à la fin de ce dossier à titre d'exemple concret.

Synopsis

Décrit les grandes lignes de l'histoire et permet de se faire une idée globale du thème et de l'évolution des personnages.

Thaumatrope

Il s'agit d'un disque sur lequel sont représentés deux dessins distincts : par exemple, on peut avoir d'un coté une souris et de l'autre une cage. Si l'on fait tourner le disque assez rapidement, on peu voir la souris dans sa cage...

Tournage

Prises de vues proprement dites, souvent dans un ordre différent de celui du découpage, en fonction des circonstances et des disponibilités.

Travelling

(Travelling avant, arrière, vertical, latéral, optique) Déplacement de la caméra sur un véhicule mobile ; effet produit par ce déplacement ; le zoom permet le travelling "optique" avant ou arrière sans déplacement de la caméra.

Voix off

Voix entendue par le spectateur alors que le narrateur ou le commentateur n'est pas visible à l'écran.

Zoom

Voir sous "travelling".

Activités pédagogiques

Activités pédagogiques autour du film ANIMATOU

Ces activités sont prévues pour des enfants de 4 à 12 ans.
Nous laissons les enseignant-es faire un choix dans ces propositions et adapter le langage au niveau de leurs élèves.

Activité de découverte du film

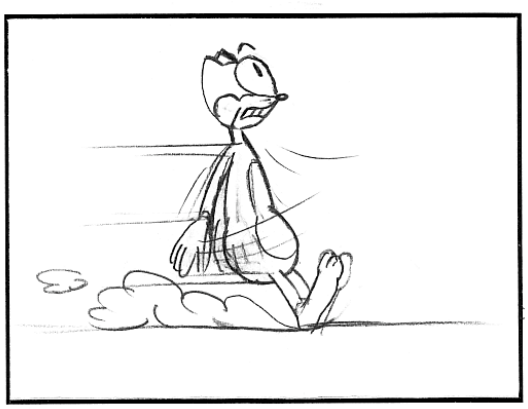
Avant de voir le film, imaginer ce que veut dire le titre « Animatou ».

Visionner le film « Animatou » (5'36'')

S'exprimer librement sur ce que l'on a vu, compris.

Questionner les élèves sur leur compréhension et leurs sentiments :

- Est-ce un film drôle ?
- Est-ce un film triste ?
- Est-ce un film d'action ?
- Est-ce un film pour garçon ou pour fille ?
- Est-ce un film pour les enfants ou pour les adultes ?
- Est-ce un film lent ou rapide ?
- Est-ce que j'ai aimé le film et pourquoi ?



- Est-ce que je trouve que les dessins sont beaux et les couleurs ?
- Est-ce que le film m'a fait rêver, pleurer, rire, apprendre quelque chose ?
- Est-ce que j'ai eu peur, pourquoi ?

Décrire les personnages du film.

Découper le film en différentes étapes : les 5 formes d'animation (dessin, peinture, sable, pâte à modeler et 3D par ordinateur).

Distinguer les scènes où l'on est uniquement dans l'univers du récit du chat et de la souris, de celles où l'on se retrouve dans le monde de l'animateur. Quels éléments nous le montrent (table à dessin, main de l'animateur ⇒ cadrage) ?

Activité sur le récit

Comment découvre-t-on les personnages ?

Lequel est le plus sympathique ? (en donner les raisons)

Lister des qualificatifs pour la souris et le chat.

Pourquoi a-t-on choisi ces deux animaux ? Essayer de trouver d'autres couples de frères ennemis.

Quel événement déclenche l'histoire ? L'apparition du chat.

Décrire la situation finale (lieu, décor, situation des personnages).

Créer une suite au film.

Activité sur l'image

Repérer les ressemblances et les différences entre les 5 formes d'animation.

Observer les moyens graphiques utilisés pour exprimer les différents sentiments des personnages (yeux, bouche).

Observer les moyens graphiques utilisés pour exprimer le mouvement des personnages (ombres, traits).

Reconnaître et nommer les principaux cadrages et découvrir la raison de l'effet recherché par le choix des différents cadrages.

Découvrir le rôle du zoom dans le récit (passage du récit à l'univers de l'animateur).

Découvrir la position de la caméra : plongée, contre-plongée, caméra subjective. Quels effets cela produit-il ?

Observer l'accélération du rythme à certains moments, en comprendre les raisons.

Observer le générique : complémentarité texte image.

Activité sur la bande-son

Regarder d'abord le film sans le son et laisser les élèves s'exprimer sur leur ressenti.

Repérer ensuite les différents éléments sonores : musique et bruitage.

Développer un vocabulaire pour exprimer l'ambiance sonore, le rythme…

Discuter sur l'absence de dialogue, est-ce que cela dérange pour la compréhension de l'histoire ?

Créer des dialogues pour une ou deux séquences.

Sonoriser une séquence à l'aide de petits instruments, de percussions.

Activités autour du documentaire LES CINQ UNIVERS DU MATOU

Visionner le documentaire « Les cinq univers du Matou » (14'28'')

Lister les étapes à suivre pour créer un film d'animation : story-board, dessins au crayon, l'animation, la couleur, le nombre d'images, enregistrer les images dans l'ordinateur, la bande-son.

Répertorier les différentes formes d'animation et leurs spécificités.

En connaissez-vous d'autres (papiers découpés, grattage, playmobil…) ?

Autres activités pédagogiques

Arts visuels

Fabriquer un folioscope.

Créer une affiche pour présenter le film.

Réaliser un film d'animation en choisissant une technique.

Créer des marionnettes représentant différents personnages, afin de jouer des petites saynètes.

Réaliser des tableaux à l'aide de sables de différentes couleurs, les prendre éventuellement en photo pour créer une petite animation.

Transformer des objets tout simples, selon le modèle de la souris d'ordinateur qui devient un animal. (rouleau de papier de toilette, éponge, crayon, etc.).

Français

Travail sur le langage avec des mots-valises autour du mot « chat » (chapeau : chat-peau, chalet : chat-lait, chameau : chat-mot) ou « souris »

Inventer une poésie autour de deux animaux.

Mathématiques

A partir d'un dessin de chat ou de souris, créer une forme en reliant les nombres dans l'ordre.

Créer des labyrinthes pour que le chat puisse attraper la souris.

Sciences

Etudier le chat et le comportement des félins.

Etudier la souris et les aspects des différents rongeurs.

Corps et mouvement

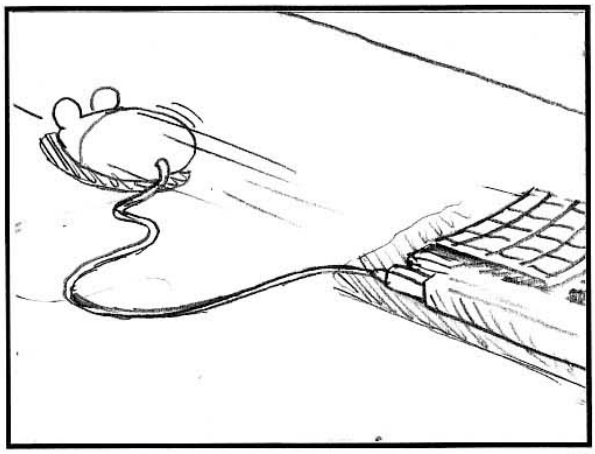
Interpréter le rôle des personnages (chat et souris) en faisant des courses-poursuites, en exprimant des sentiments.

Mimer les différentes expressions de la souris et du chat.

Activité pédagogique : arrêt sur le générique d'un film d'animation

Objectifs	- Sensibiliser aux différents métiers du cinéma d'animation - Découvrir le processus de production d'un film - Favoriser l'observation et la concentration - Inciter à réaliser un film
Dispositifs	Travail individuel ou en petits groupes puis discussion générale. Pourrait déboucher sur un travail de rédaction des fiches artistique et technique du film.

Etapes	**Consignes**
1ère	Visionner chacun des deux films, ANIMATOU et LES CINQ UNIVERS DU MATOU, en observant attentivement chacun des génériques.
2ème	Repérer et noter les différents métiers et postes de production du film.
3ème	Effectuer des recherches à la bibliothèque de classe (ou de l'école ou du quartier ou de la commune) ou sur le web pour définir chacun des métiers.
4ème	Partager les résultats avec le groupe-classe
5ème	Inviter un-e professionnel-le* du cinéma d'animation en classe pour un entretien qui approfondisse les divers postes de production d'un film d'animation. Eventuellement, enregistrer cet entretien en audio et/ou en vidéo pour l'insérer partiellement sur le blog de classe ou dans le journal de l'école.
Ressources à disposition	Fiche les métiers du cinéma – DVD des deux films – fiches artistique et technique des deux films * Afin d'organiser une telle rencontre, prendre contact avec Cinématou, 11 rue des Grottes, CH-1201 Genève, info@cinematou.ch

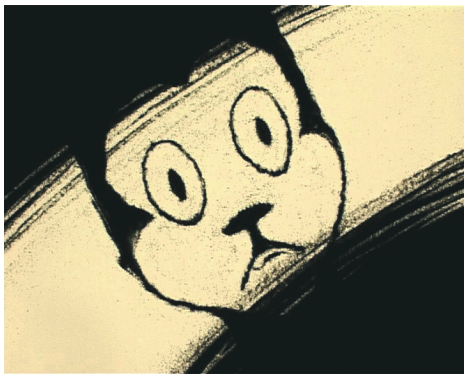


Fiches élèves

Fiche élève : découverte du film

Numérote les images dans le même ordre que dans le film

Note le style d'animation utilisé : peinture - 3 D - sable - dessin – volume

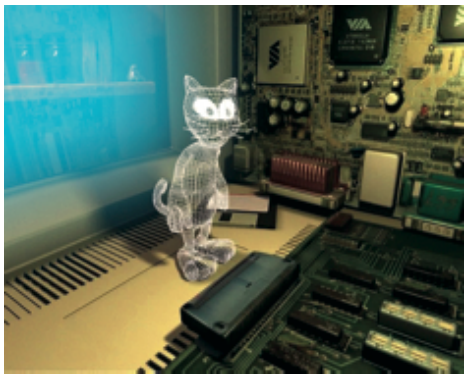


☐ ……

☐ ……..

☐ ……

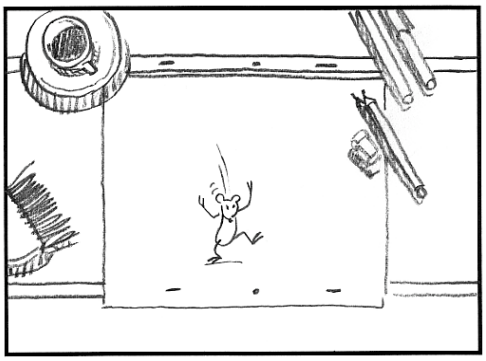
☐ ……..



☐ ……

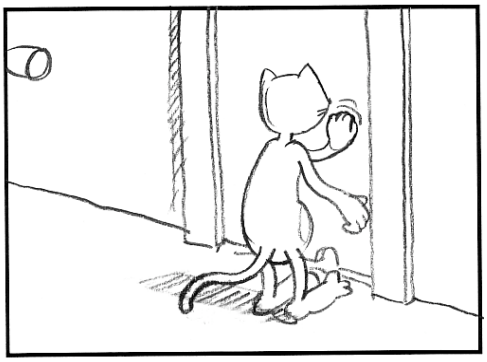
Fiche élève : l'image

Cadrages



Plan d'ensemble :

C'est un plan descriptif qui présente le lieu et l'action

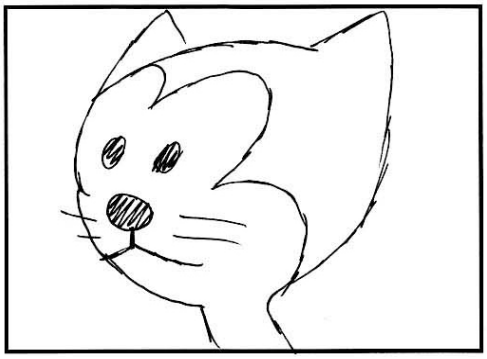


Plan moyen :

Ce plan montre ce que font les personnages, on voit le personnage de la tête aux pieds

Plan rapproché :

Ce plan permet d'observer les traits du personnage en le cadrant jusqu'à la taille pour révéler les émotions d'un personnage



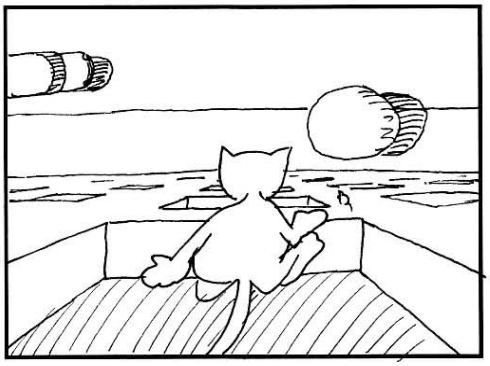
Gros plan :

Ce plan montre la tête ou une partie du corps

Angles de vue

Contre-plongée :

Le point de vue est situé au-dessous des personnages, il les agrandit pour les rendre plus impressionnants

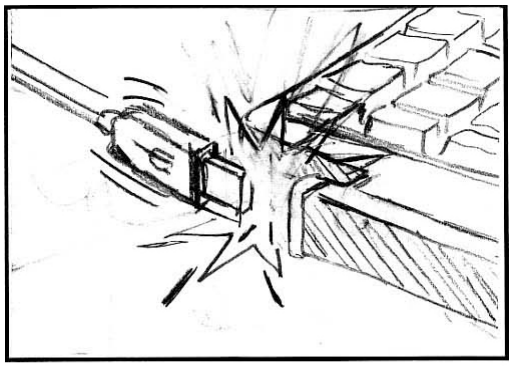


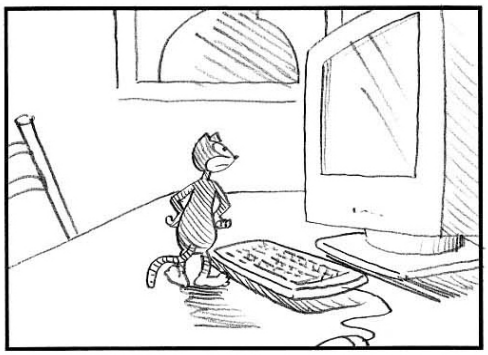
Plongée :

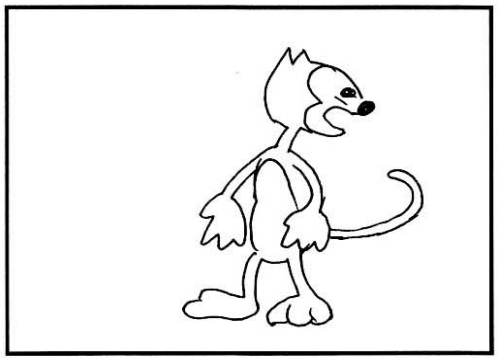
Le point de vue est situé au-dessus des personnages, il diminue leur taille et suggère une vulnérabilité

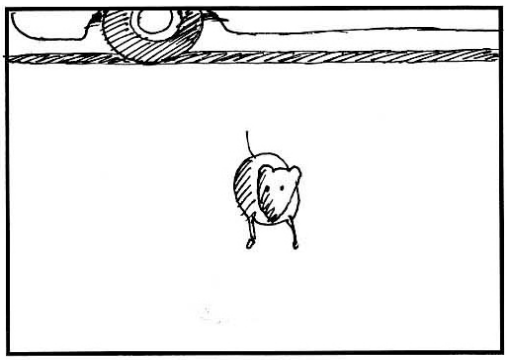
Cadrages (exercice)

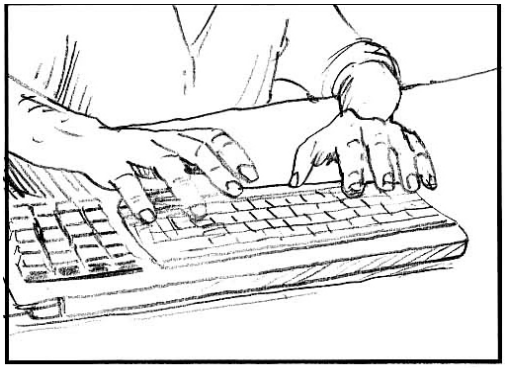
Note le cadrage des différents plans: Gros plan = GP / Plan rapproché = PR / Plan moyen = PM / Plan d'ensemble = PE





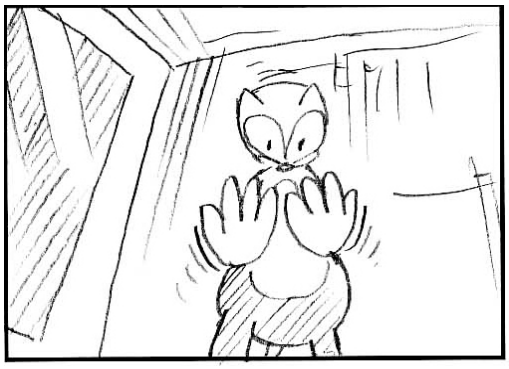


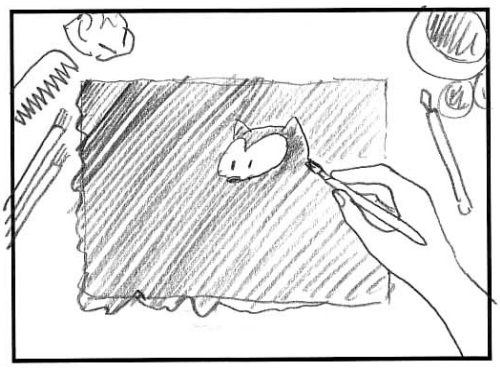




Angles de vue (exercice)

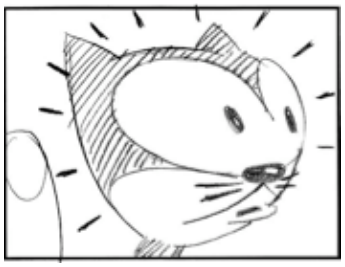
Note l'angle de vue des différents plans :
Plongée = P / Contre-plongée = CP





Fiche élève : le récit

Relie chaque mot qui pourrait exprimer l'attitude du chat



amusé

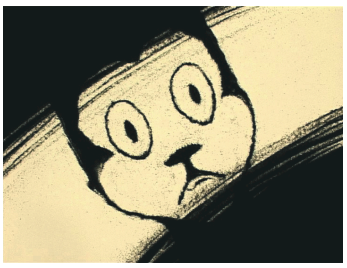
triste

content

étonné

fâché

heureux



prudent

effrayé

calme

énervé

sûr de lui

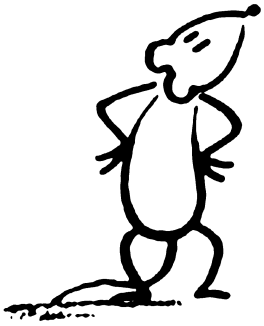
surpris

Essaie d'en trouver d'autres :

.....

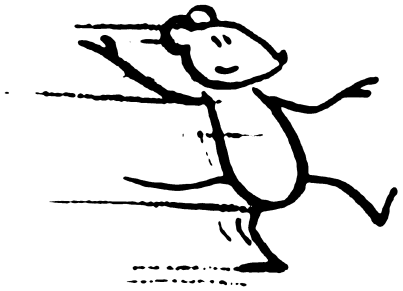
Fiche élève : le récit

Relie la bulle qui convient à chaque dessin

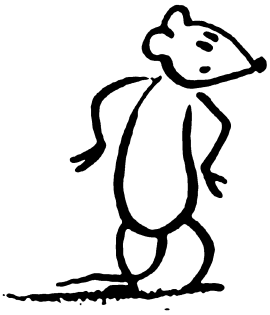


COUCOU, ME REVOILÀ !

TU NE PENSES PAS M'ATTRAPER !



ALORS ! QU'EST-CE QUE TU FAIS ?



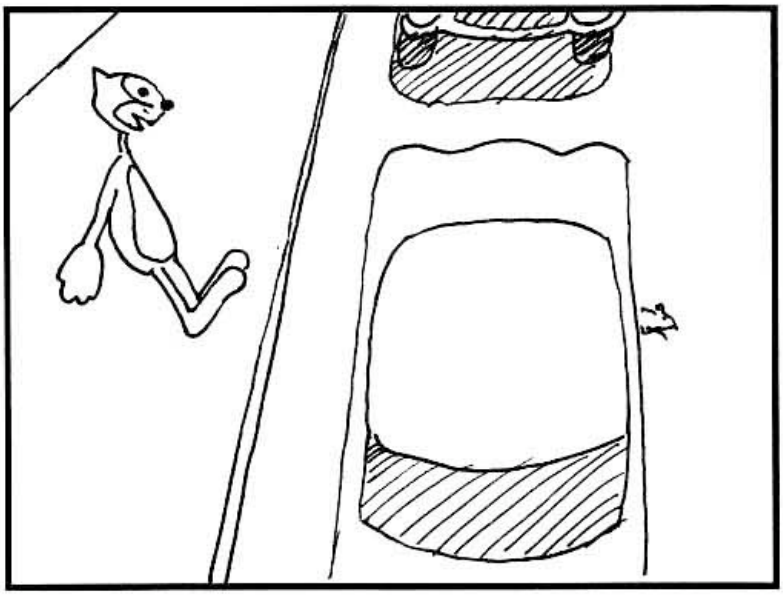
IL FAUT QUE JE ME DÉPÊCHE !

Fiche élève : impressions/expressions directes

Objectifs	- Se remémorer des scènes ou des détails (visuels ou sonores) - Exprimer ses impressions après le visionnement du film - Dégager des priorités dans l'appréciation du film - Argumenter ses choix
Dispositif	Travail individuel puis discussion générale (une manière de reconstruire le film collectivement)

Ce qui t'a impressionné dans le film…	**Indique une ou deux scènes en expliquant brièvement pourquoi elles t'ont marqué**
Au niveau des images:	
Au niveau des couleurs:	
Au niveau des sons:	
Au niveau des décors:	
Au niveau d'objets ou d'accessoires:	
Au niveau de la musique:	
Au niveau des émotions exprimées:	

Au niveau des thèmes du film:	
Au niveau des personnages:	



Fiche élève : restituer le sens du film

Objectifs	- Reconstruire la chronologie narrative du film ou d'une séquence du film - Dégager des hypothèses de compréhension
Dispositif	Travail individuel ou en petits groupes puis discussion générale. Pourrait déboucher sur un travail de résumé du film ou d'une séquence du film.

	Décrire les actions
Situation initiale Qui? Quand? Où ? Situation des personnages	.....
Complication	.....
Actions	.....
Dénouement	.....
Situation finale	.....
Hypothèses de compréhension	.....

Fiche élève : apprécier des techniques d'animation

Objectifs	- Observer une scène intéressante d'un point de vue esthétique - Analyser et mieux comprendre les effets des techniques d'animation
Dispositifs	Travail individuel ou en petits groupes avec vision du DVD sur ordinateur. Travail suivi d'un exposé oral (éventuellement avec l'aide d'un vidéo-projecteur).

Décrire brièvement la scène sélectionnée:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Analyser la scène ...	**Effets remarqués :**	**Emotions ressenties :**
Au niveau de la technique d'animation)	.....	.....
Au niveau de la narration	.....	.....
Au niveau de l'éclairage	.....	.....
Au niveau de la bande-son (musique et bruitages)	.....	.....

Fiche élève : évaluer un film d'animation

Objectifs	- S'exercer au visionnement de différents films d'animation - Distinguer les nuances entre la description d'un film et les commentaires à son propos - Définir et suivre des critères d'évaluation - Affirmer son avis tout en respectant ceux des autres - Rédiger une critique de film
Dispositifs	Elaboration collective de critères d'évaluation, visionnement collectif d'un film puis analyse individuelle ou par deux en remplissant une fiche d'évaluation avant de partager les différents avis. Suivi d'une rédaction individuelle de la critique du film.

Selon toi, quel est le sujet du film ?		
Critères d'évaluation	**Commentaires**	**Note de 1 à 6 (Facultatif)**
PLAISIR Quelles émotions t'a procuré ce film ?	....	
RECIT Son originalité, sa construction	....	
TECHNIQUE(S) D'ANIMATION Efficacité, précision, cohérence	....	
IMAGES Cadrage, éclairage, couleurs, prises de vue	....	
MONTAGE Le rythme, les raccords	....	
SON Apports musicaux, voix, bruitages	....	

Fiche élève : à la découverte du film d'animation ANIMATOU

Objectifs:

Repérer comment est construit le film ANIMATOU (exercices de 1 à 7)

Comprendre les différentes techniques d'animation spécifiques de ce film (exercices de 8 à 12)

Imaginer la suite de l'histoire du film avec d'autres techniques d'animation ((exercices de 13 à 15)

Exercice 1

Visionne le film de la 50ème seconde jusqu'à 2 minutes 4 seconde en coupant le son (baisse au maximum le volume des hauts-parleurs). Quelles sont les informations fournies par les images? Utilise la touche « pause » pour écrire tes réponses au fur et à mesure .

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Revisionne cet extrait mais avec le son et note ci-dessous les nouvelles informations reçues:

.....
.....
.....
.....

Exercice 2

Visionne le film ANIMATOU du début à la fin et indique sa durée à l'aide du compteur situé à gauche en bas de la fenêtre ouverte sur l'écran:

.....

Les films d'animation que tu aurais vus sont-ils en général de la même durée ?

.....

Exercice 3

A quoi peut-on comparer ce film au niveau de la durée: (entoure la ou les bonnes réponses)

à un film court avant le film principal au cinéma

à un spot publicitaire *à un clip musical*

Exercice 4

Visionne et écoute le film entre la position à 3 min 40 sec et la position à 4 min 42 sec. Coche les sons que tu as entendus :

o des sons de machine ou d'objets réels

o des bruitages

o des cris d'animaux

o des sons musicaux

o la voix d'une personne qu'on ne voit pas à l'écran

o des cris d'êtres humains

o si d'autres (indique lesquels):

.....

.....

.....

Exercice 5

Existe-t-il des scènes où il n'y a pas de son dans ce film? Si oui, indique sa ou leur position en minute et seconde avec une courte description:

.....

.....

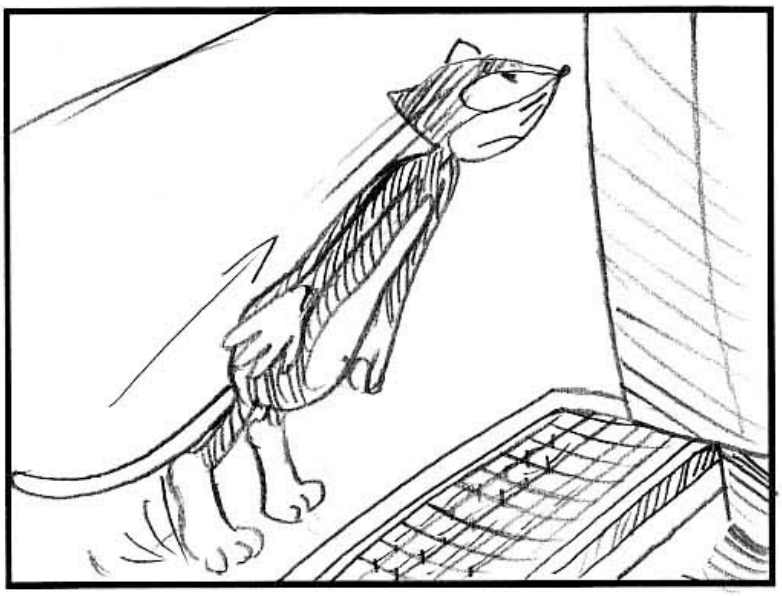
.....

.....

Exercice 6

Combien comptes-tu de plans entre la position 3 minutes 6 secondes (boule de terre noire) et la position 3 minutes 45 secondes (le chat plonge dans l'écran de l'ordinateur):

.....



Exercice 7

Le chat et la souris apparaissent sous 5 formes différentes. Indique lesquelles et décris le passage d'une forme à l'autre. Bien observer, car la souris ne suit pas le chat …

Description :	**Le chat**	**La souris**
De leur première forme		
Du passage à la suivante		
De leur seconde forme		
Du passage à la suivante		
De leur troisième forme		
Du passage à la suivante		
De leur quatrième forme		
Du passage à la suivante		
De leur cinquième forme		

Exercice 8

Explique pourquoi les producteurs du film ont choisi le titre ANIMATOU :

.....

.....

.....

Exercice 9

A quel genre de film correspond ANIMATOU? Entoure la ou les réponses qui te semblent correcte(s)

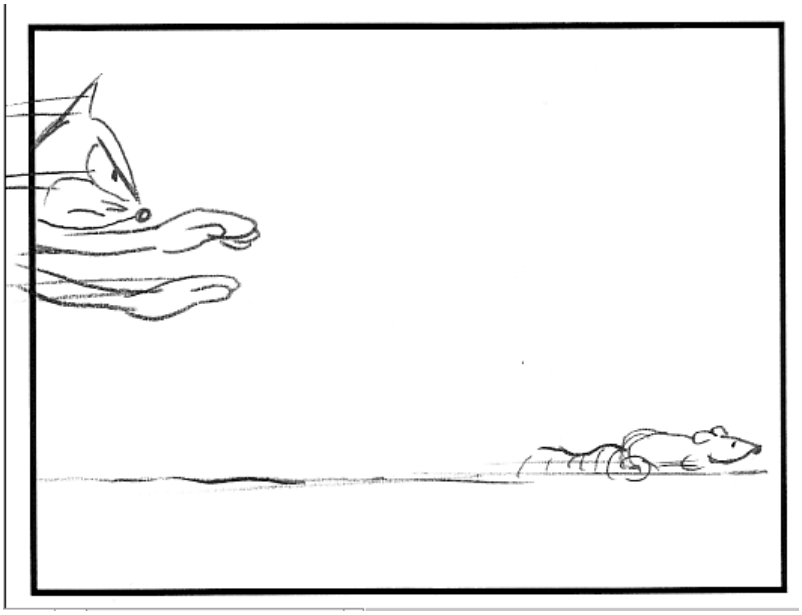
film d'horreur *film romantique*

film comique *film documentaire*

Exercice 10

Quelles sont les techniques d'animation présentées dans ce film? (entoure les propositions qui te semblent justes)

Papiers découpés	*Pâte à modeler*	*Dessin au crayon*
Dessin peint	*Images de synthèse*	*Animation de sable*
Images de synthèse	*Animation d'objets réels*	*Pixilation*



Exercice 11

Observe bien le générique de fin et attribue à chacun de ces noms d'artistes leur technique d'animation :

Nom de l'artiste	**Sa technique d'animation**
Dominique Delachaux-Lambert	
Alexandre Lachavanne	
Georges Schwizgebel	
Roméo Andreani	
Claude Barras	
Claude Luyet	

Exercice 12

Imagine une suite du film et écris-en le résumé:

.....
.....
.....
.....
.....
.....

Exercice 13

Quelle(s) autre(s) technique(s) d'animation choisirais-tu pour la suite de ce film et pourquoi :

.....
.....
.....
.....
.....

Exercice 14

Quels autres titre et affiche choisirais-tu pour ce film ANIMATOU avec ta suite ? Dessine-la en plaçant le titre de ton choix :

Ressources

Education aux médias

http://www.e-media.ch

http://www.clemi.org/

http://www.media-awareness.ca/francais/index.cfm

http://www.cfwb.be/index.php?id=2105

Folioscopes

http://www.teteamodeler.com/vip2/nouveaux/decouverte/fiche218.asp

http://www.media-awareness.ca/francais/ressources/educatif/documents_accompagnement/decouverte_animation_1.cfm?RenderForPrint=1

http://praxinoscope.free.fr/historiqueA.html

Le cinéma d'animation

http://www.ultracourt.ch/

http://www.studio-gds.ch/

http://www.gsfa-stfg.ch/

http://afca.asso.fr/

http://netia59a.ac-lille.fr/~siteia/bulletin_departemental/affichePageResultatMotCle.php?typeaction=motcle&numArticle=115&recherche=YToxOntpOjA7czo5OiJhbmltYXRpb24iO30=#demarche

http://www.media-awareness.ca/francais/ressources/educatif/documents_accompagnement/decouverte_animation_1.cfm

Quelques festivals d'animation en Suisse et dans le monde :

Animafest Zagreb http://www.animafest.hr/hr

Animateka Ljublijana http://www.animatekafestival.org/

Cinématou festival International du film d'animation Genève http://www.cinematou.ch/

Fantoche Festival International du film d'animation, Baden http://www.fantoche.ch/

Festival International du film d'animation d'Annecy http://www.annecy.org/

Hiroshima International Animation Festival http://hiroanim.org/

Holland Animation Film Festival http://haff.awn.com/

Internationales Trickfilmfestival Stuttgart http://www.itfs.de/

Monstra Lisbon Animated Film Festival http://www.shortfilmcentral.com/event/1552

Ottawa International Animation Festival http://ottawa.awn.com/OIAF05/french.php

Clubs de cinéma pour enfants en Suisse

La Lanterne magique, http://www.cine-bazar.org

Le petit enfant lune, festival pour l'enfance de Genève http://www.enfantlune.ch

CinéPrim's, circuit de films dans cinq salles de cinéma genevoises, http://www.cineversoix.ch

Ateliers de cinéma d'animation pour enfants

Praximage http://praximage.fr/

Institutions de référence en Suisse

Groupement Suisse du Film d'animation http://www.gsfa-stfg.ch/

Swissfilms, http://www.swissfilms.ch/

Site interne offrant des activités ludiques autour du cinéma d'animation

Office du film du Canada , jeunesse http://onfjeunesse.ca/

Exemples de films d'animation

http://www.capcanal.com/capcanal/sections/fr/videos/enfants_et_ado/4ans/miam/

Labyrinthe

http://www.jeu-labyrinthe.com/labyrinthes/10/imprimer/3/Labyrinthes_animaux

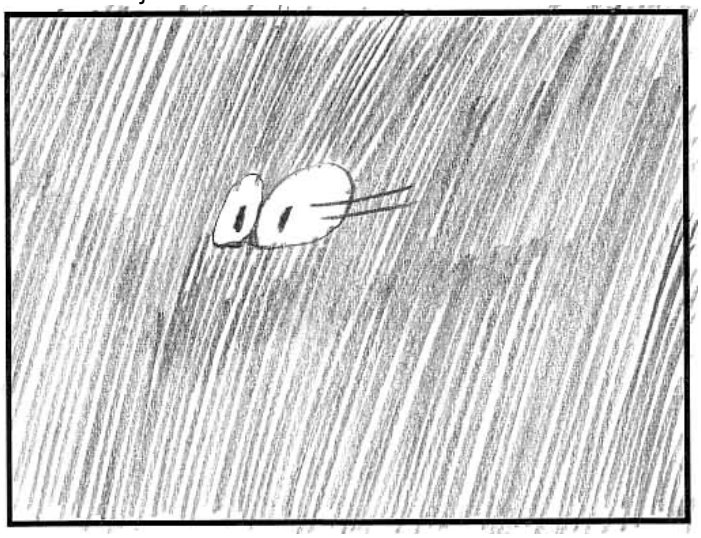
Relier des points

http://www.coloriages.biz/coloriage/43/Points_relier_et_colorier

http://www.toupty.com/relierpointsapoint.html

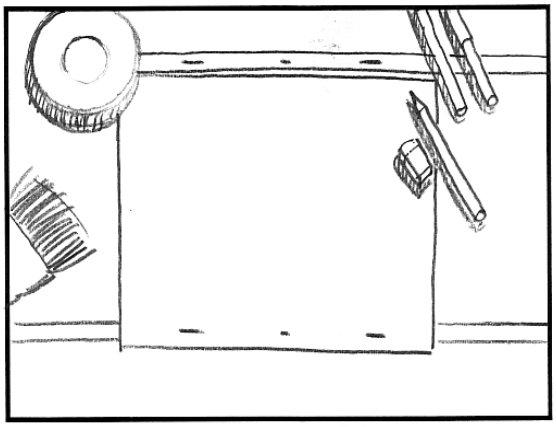
Les félins

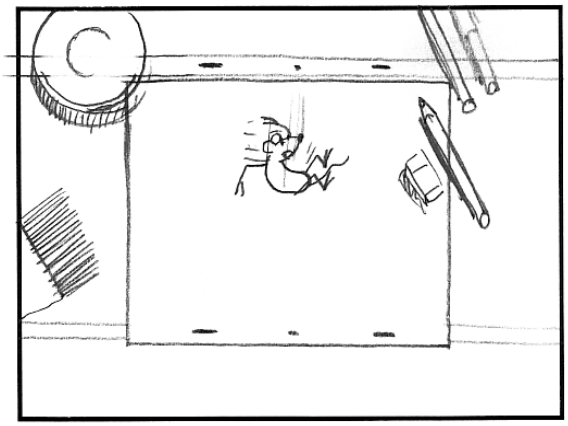
http://www2.ac-toulouse.fr/col-jmoulin-toulouse/4c298/felins/felins01.htm

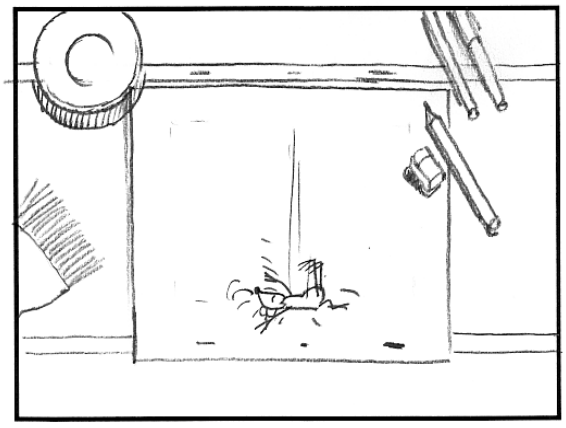


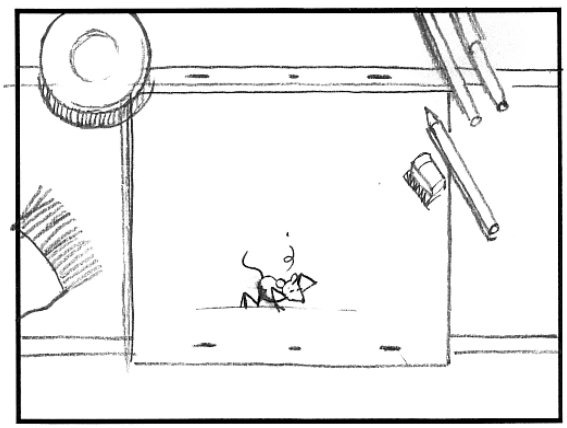
Storyboard

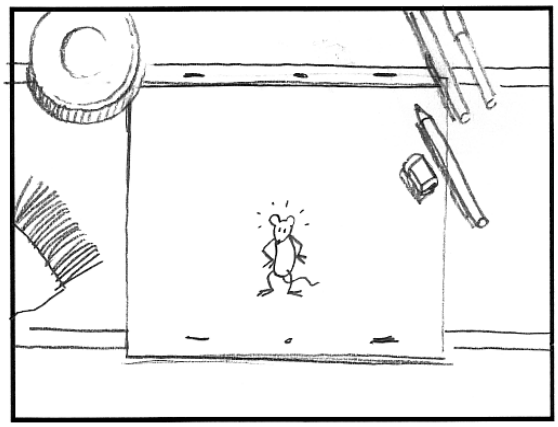
Storyboard partie dessin

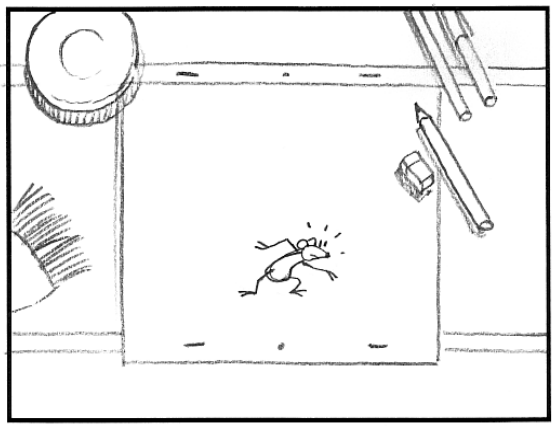


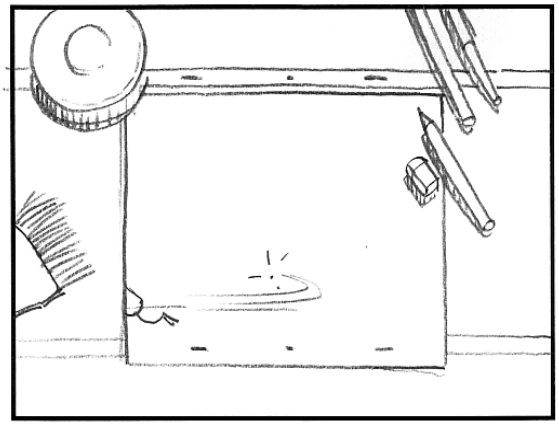


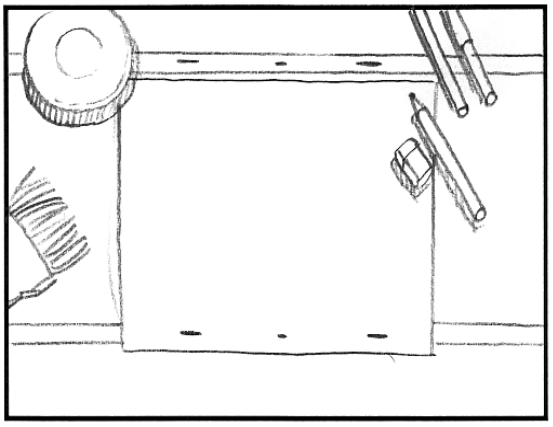


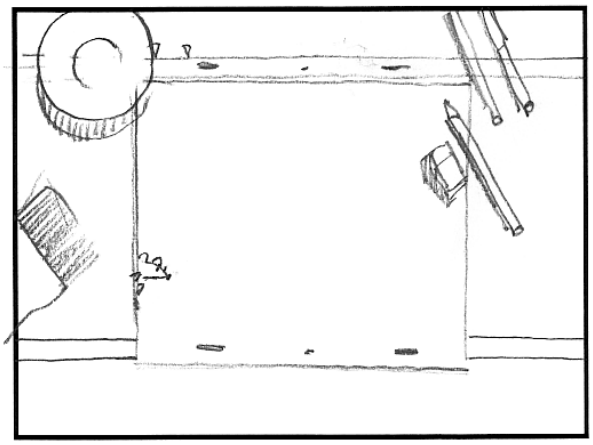


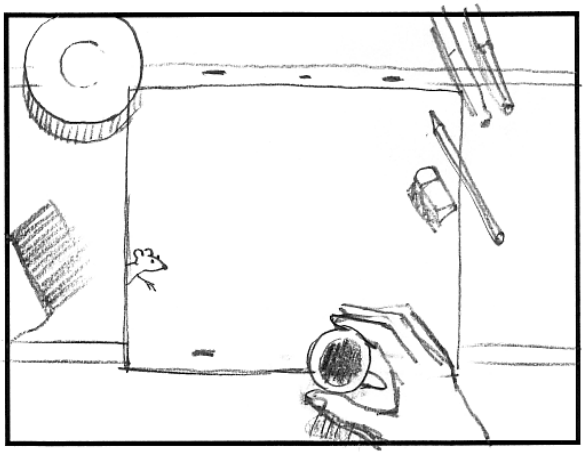


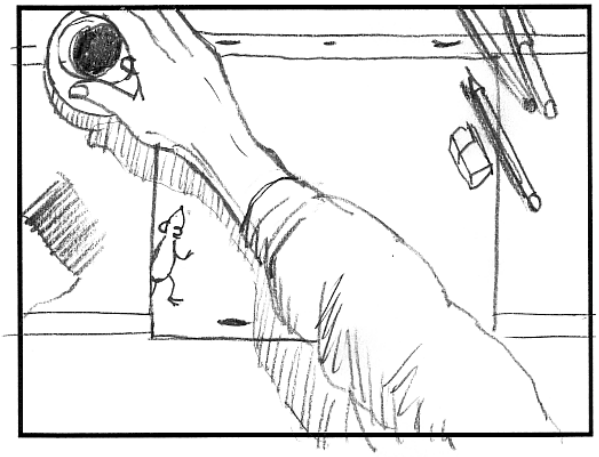


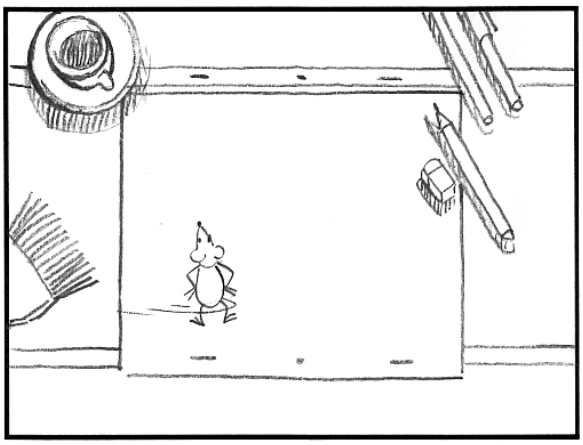


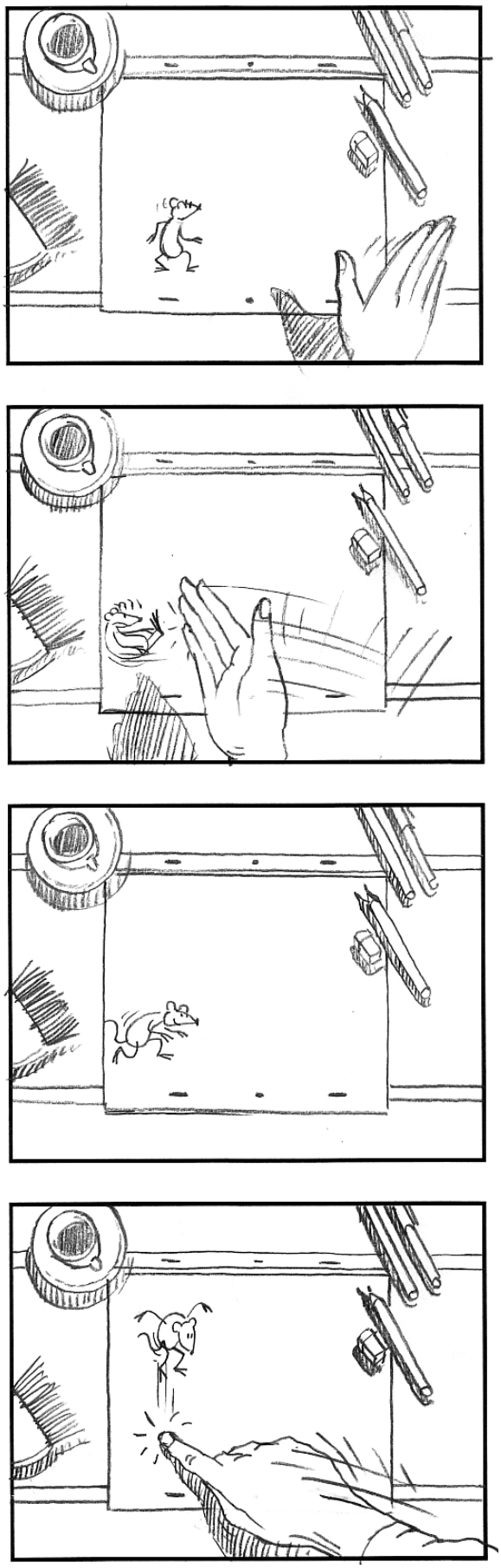


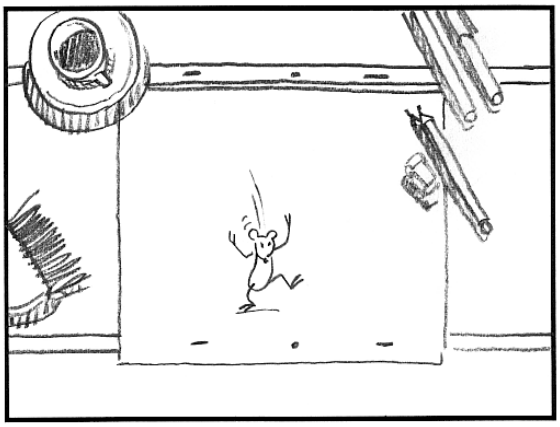


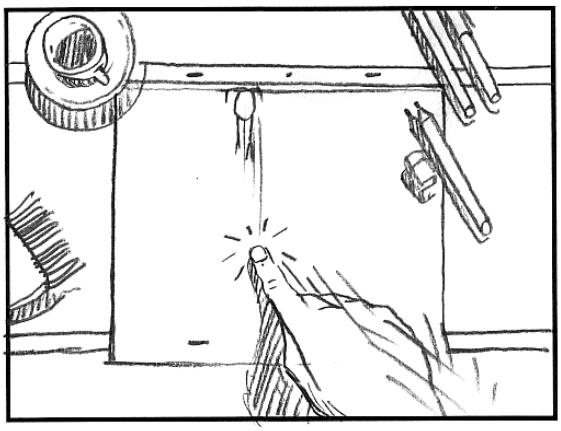


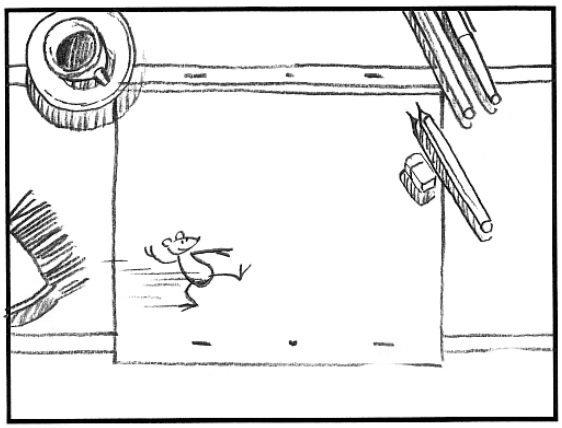


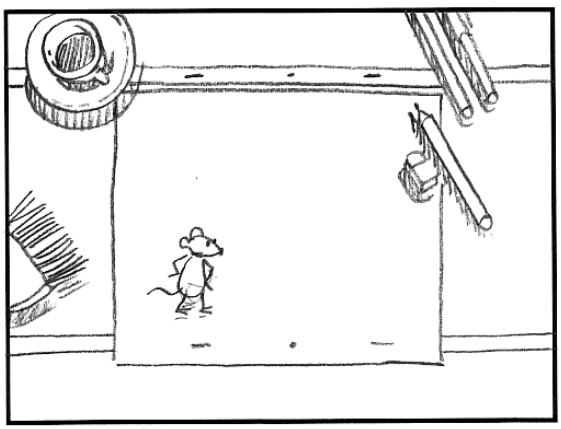


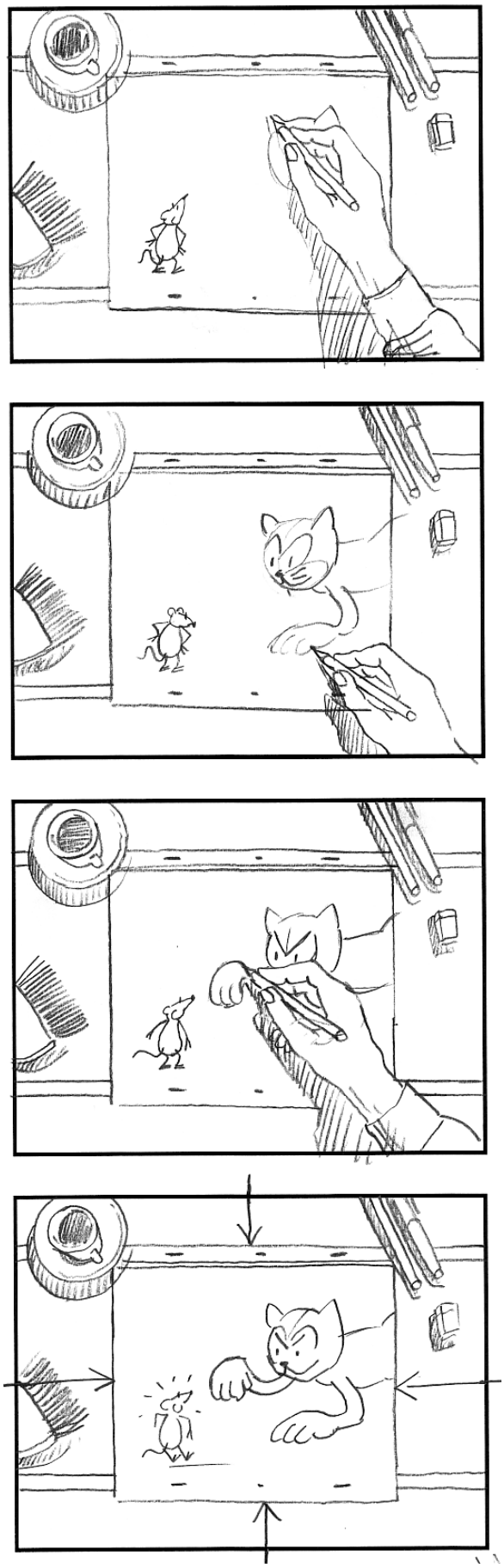


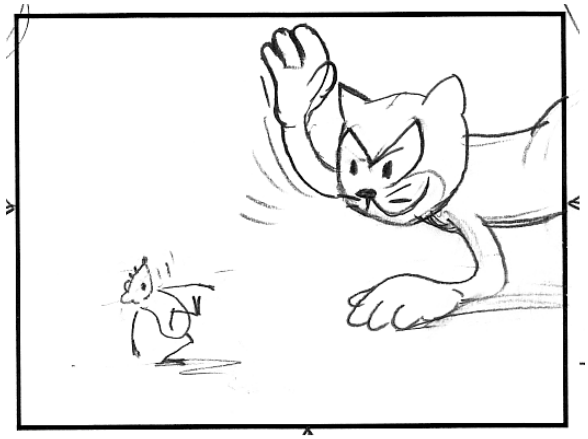


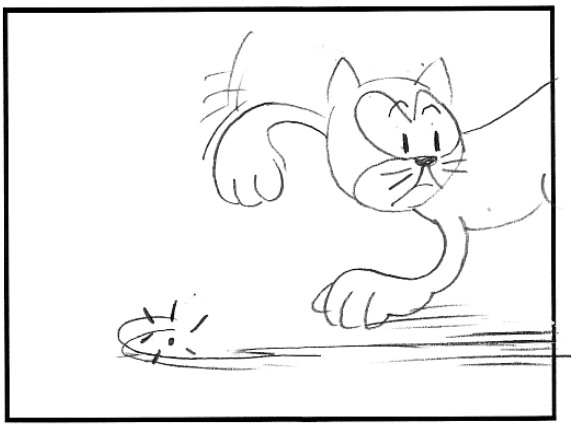


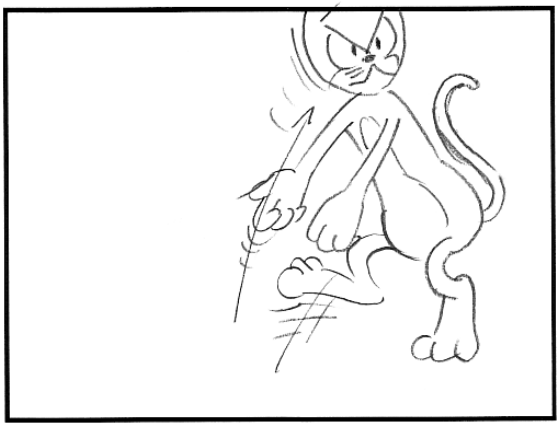


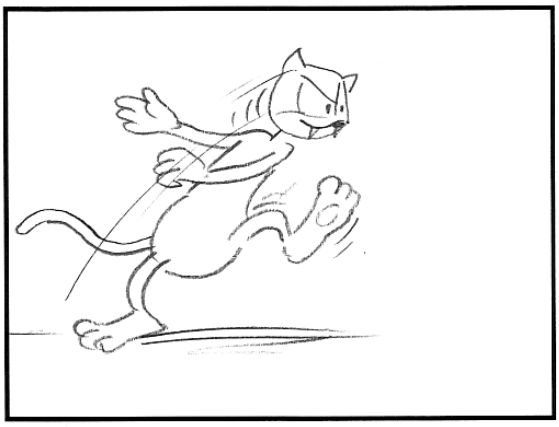


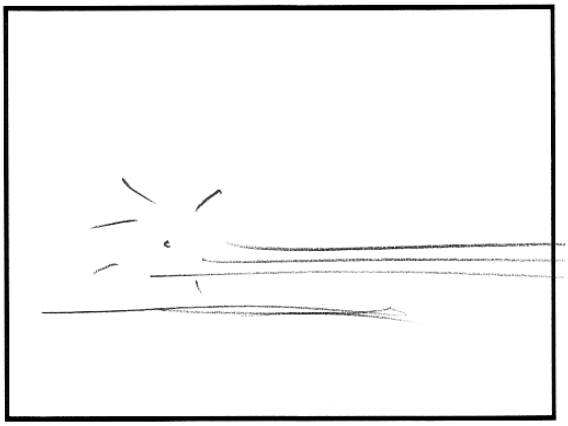


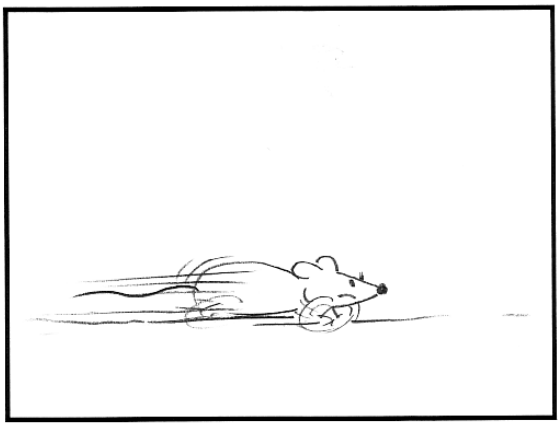


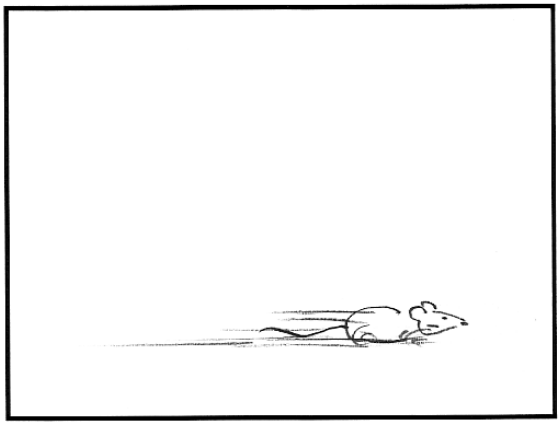


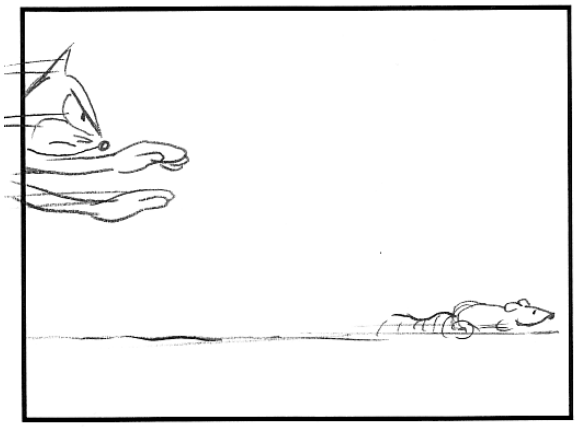


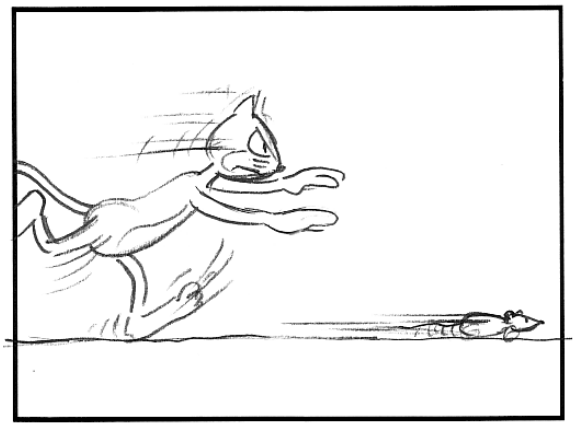


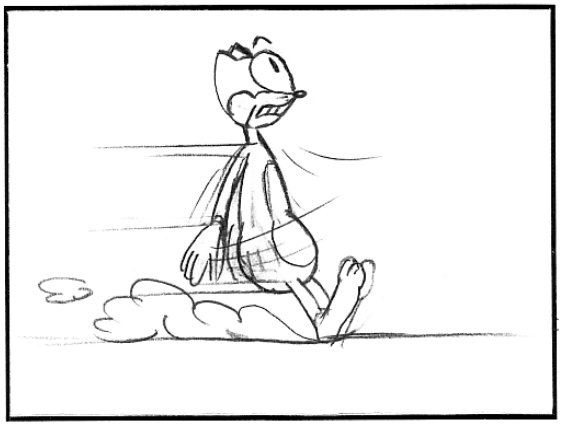


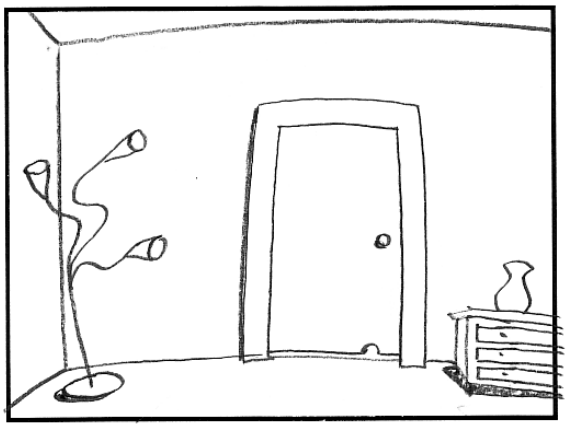


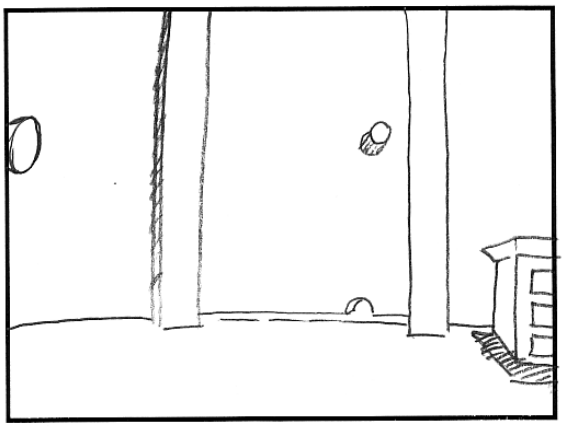


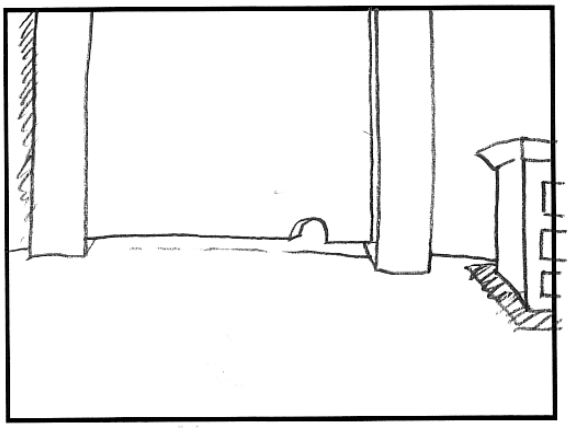


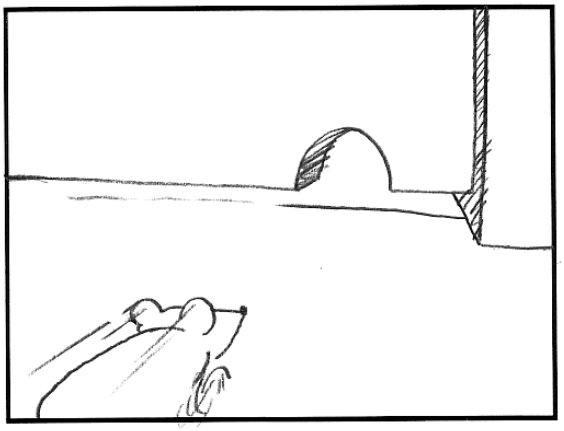


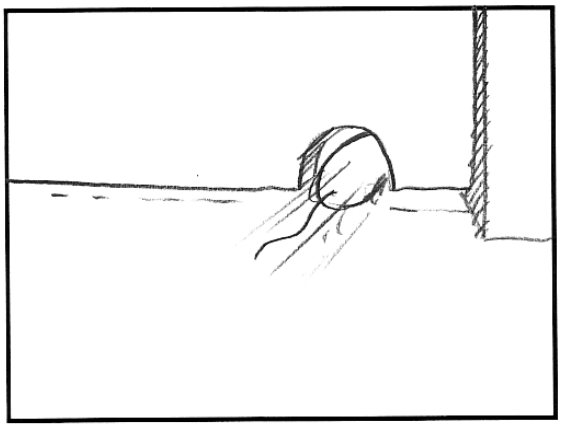


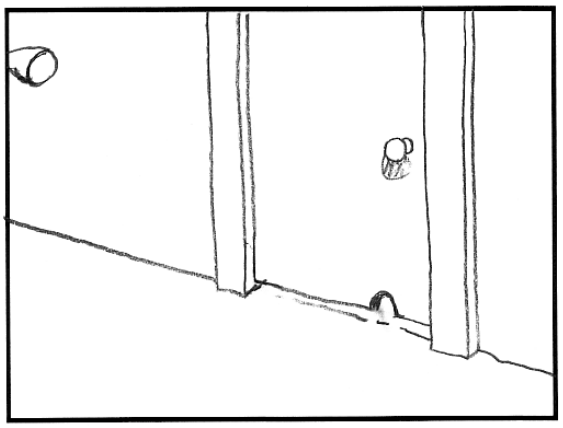


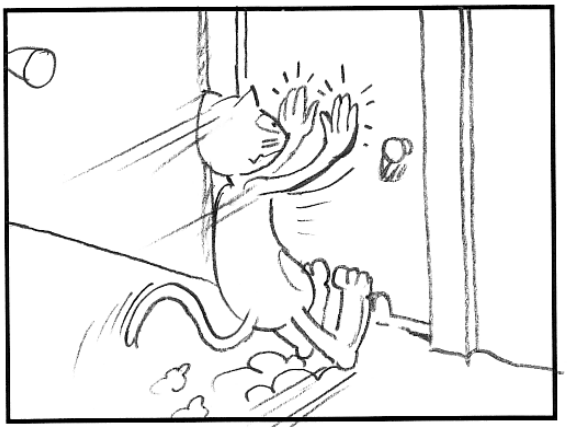


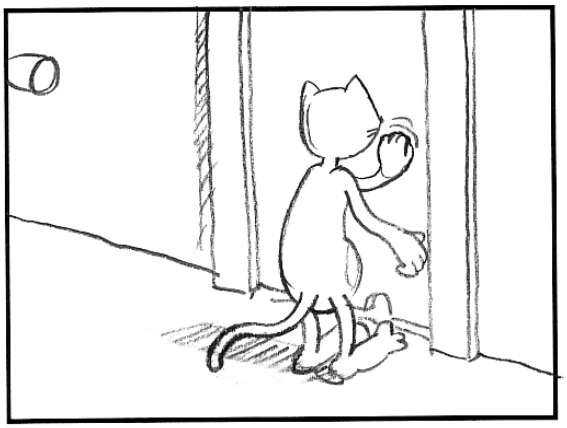


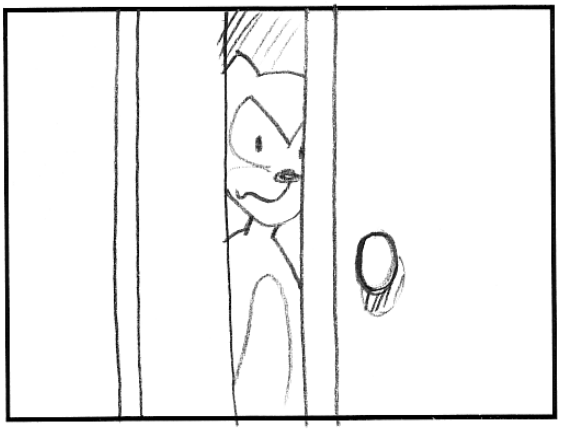




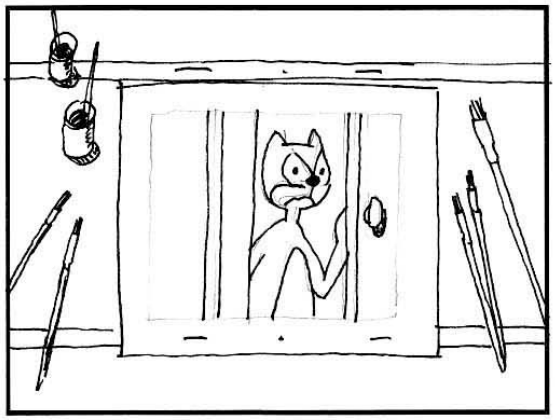




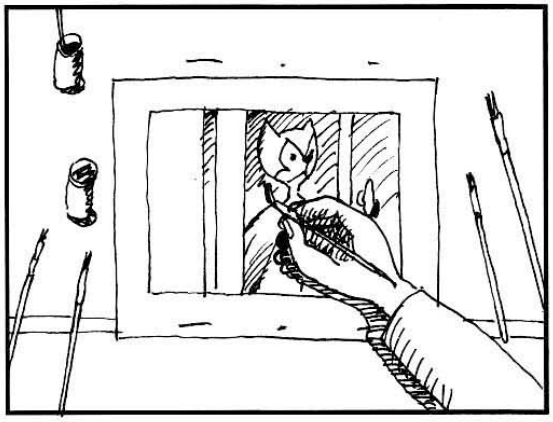




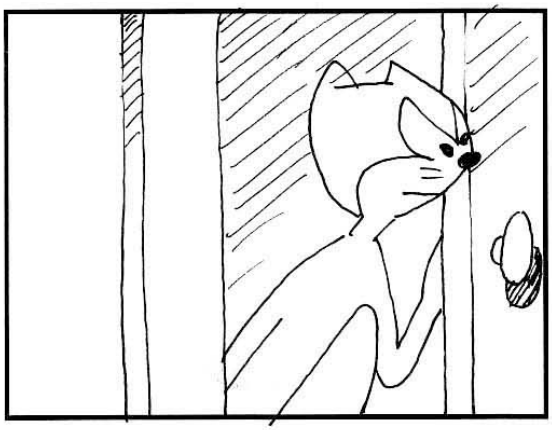
Storyboard partie peinture

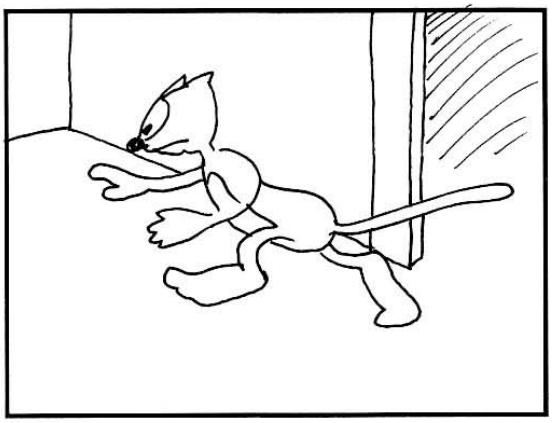


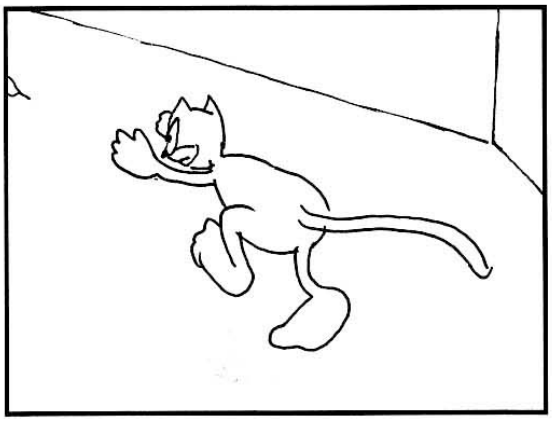
RAPPROCHÉ OU CUT

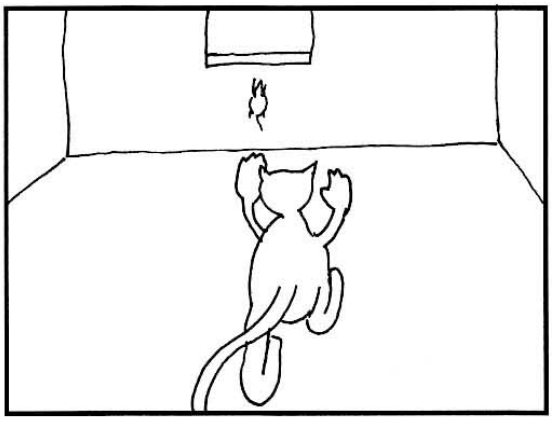


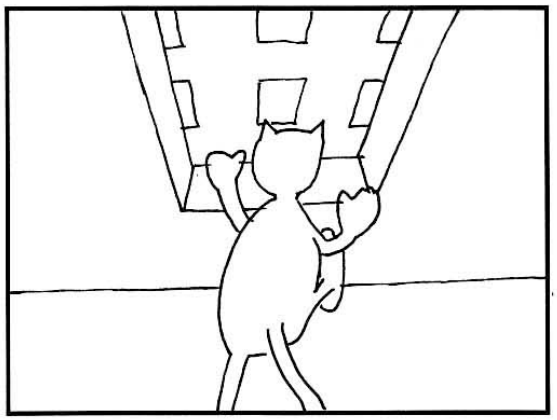
RAPPROCHÉ OU CUT

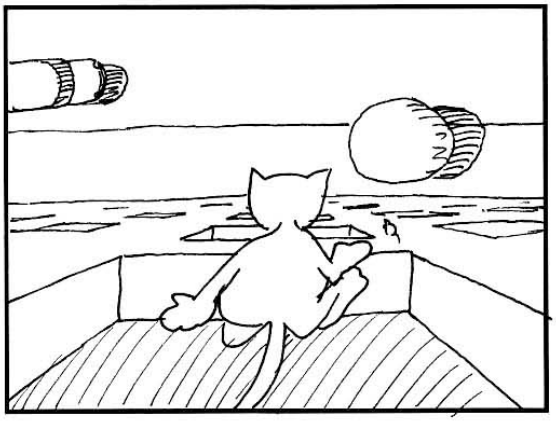


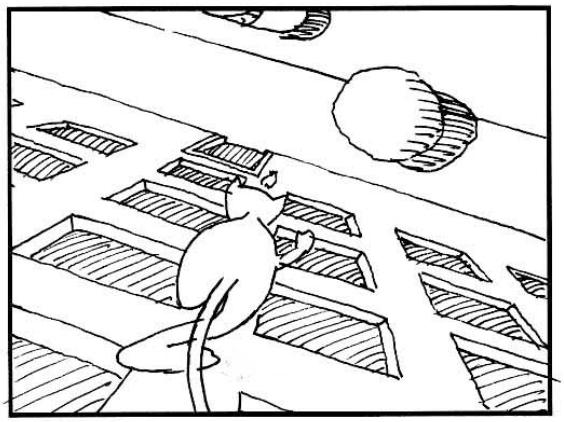


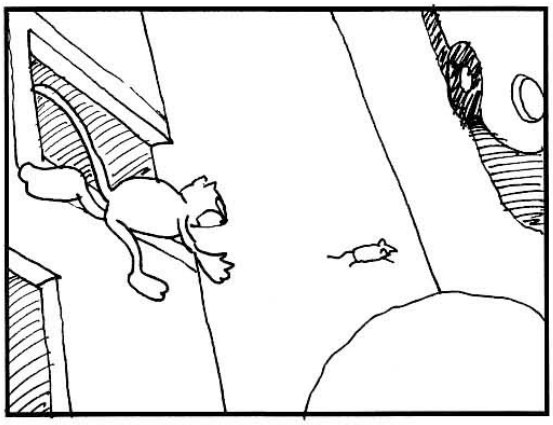


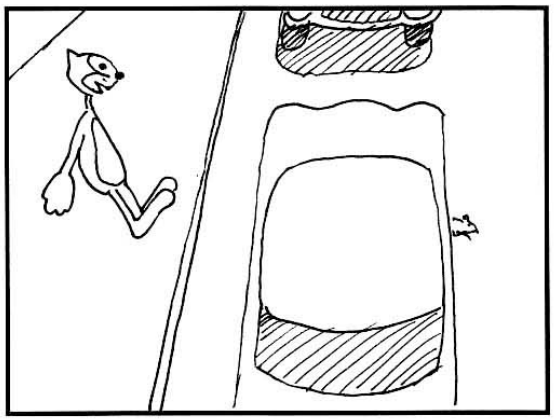


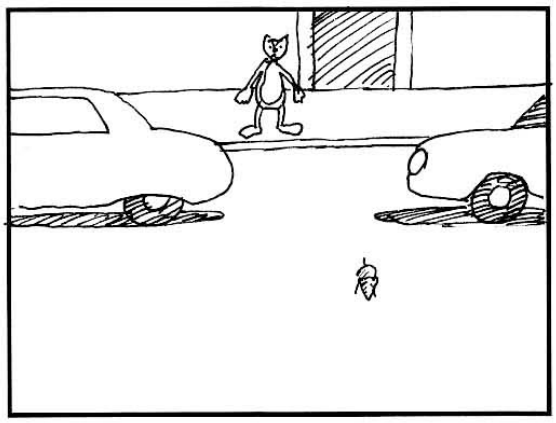


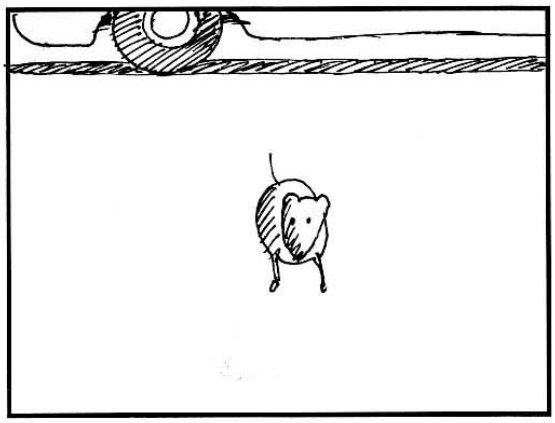


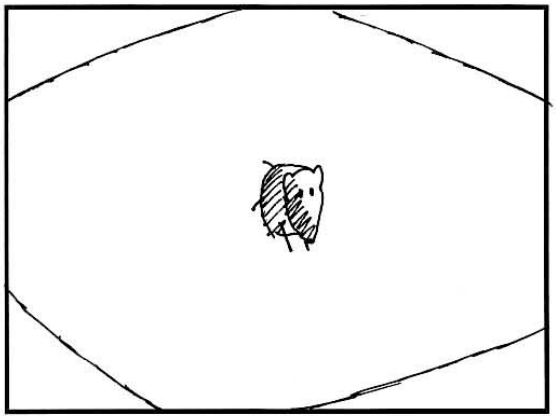


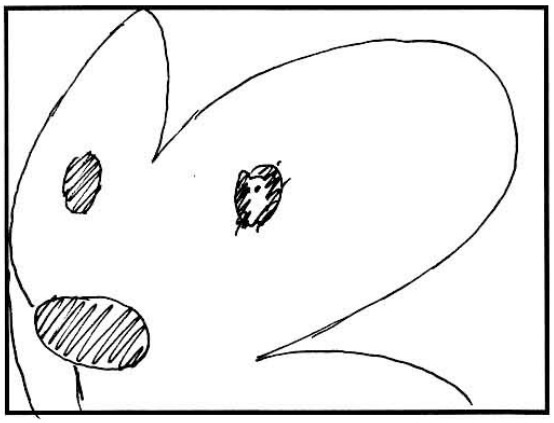


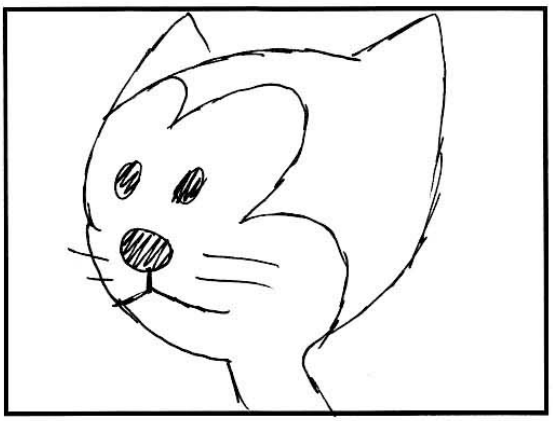


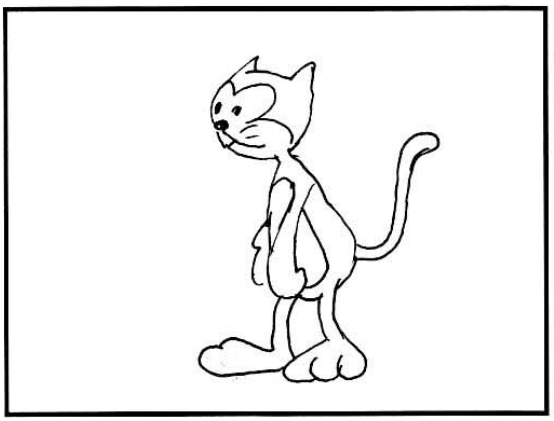


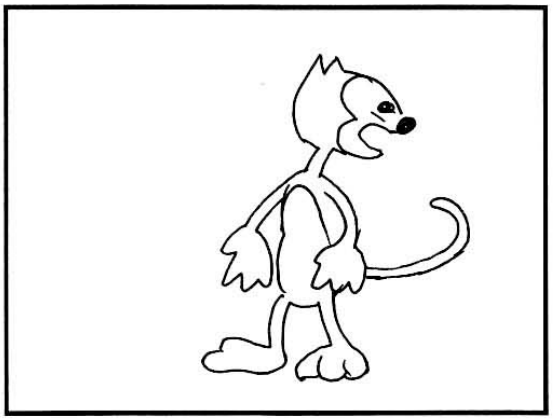


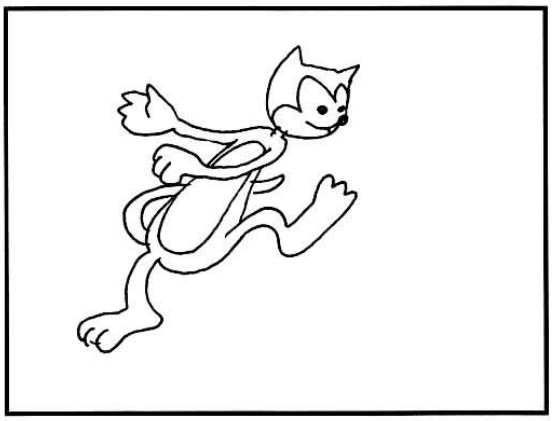


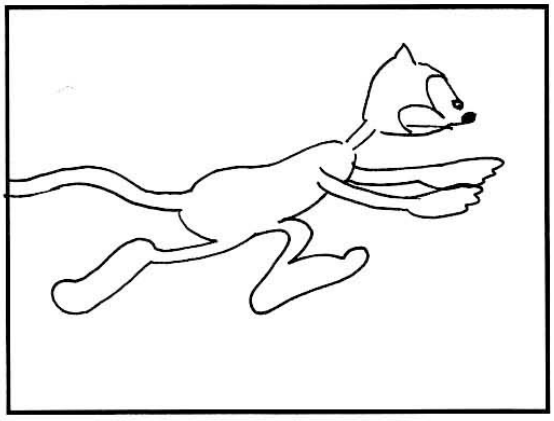




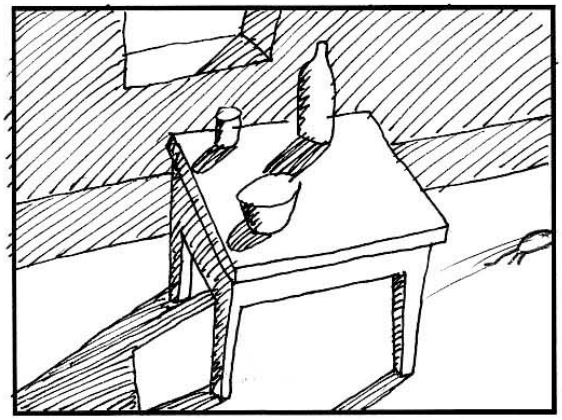


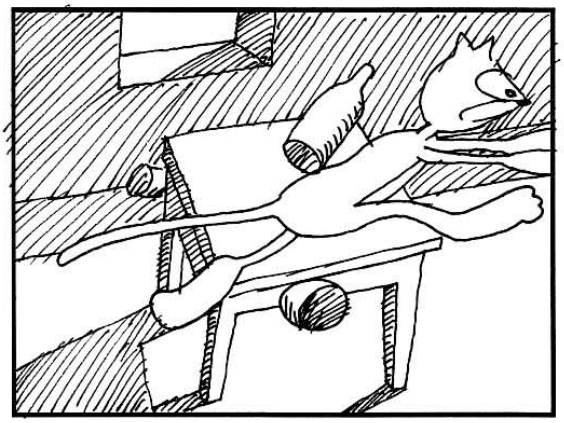


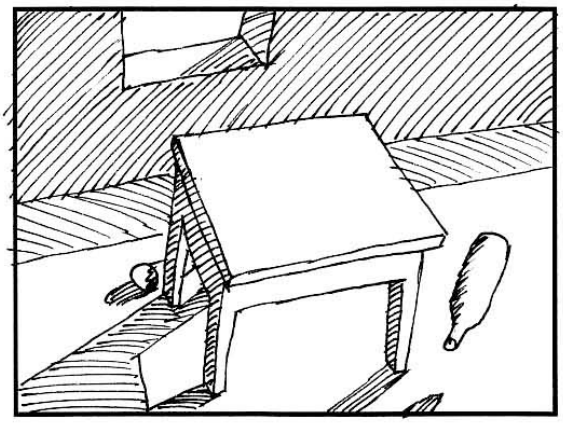


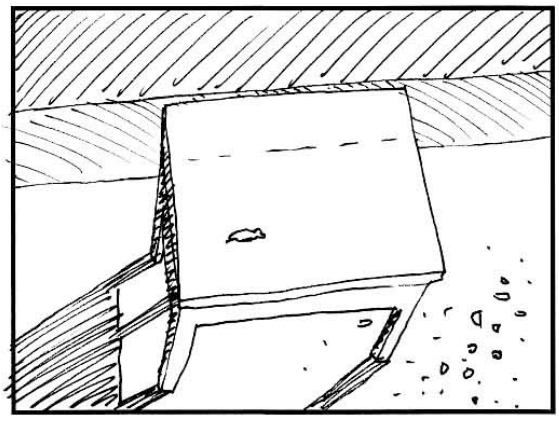


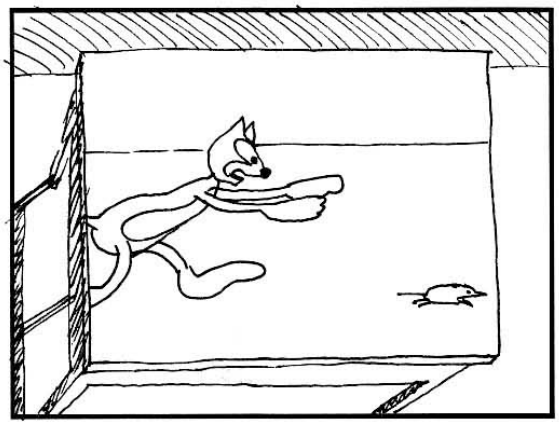
CUT

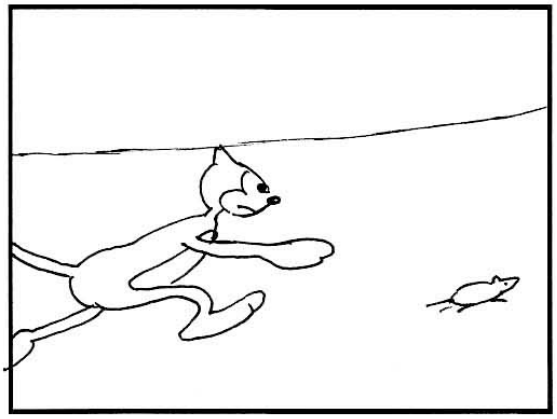


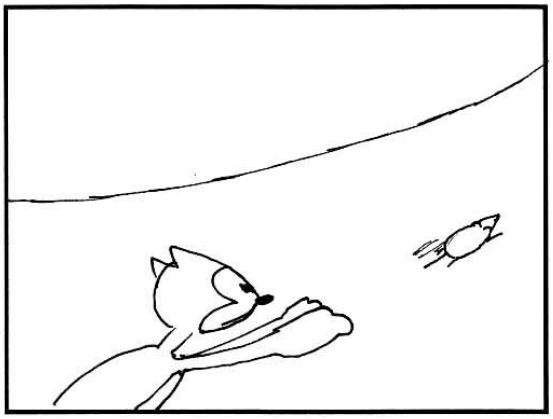


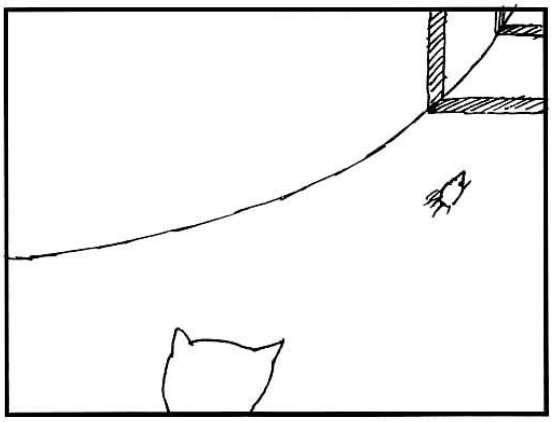


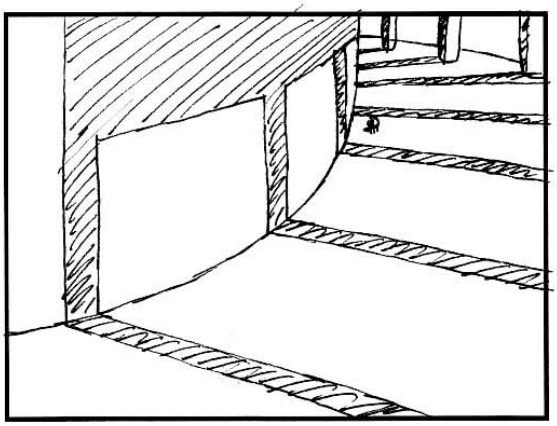


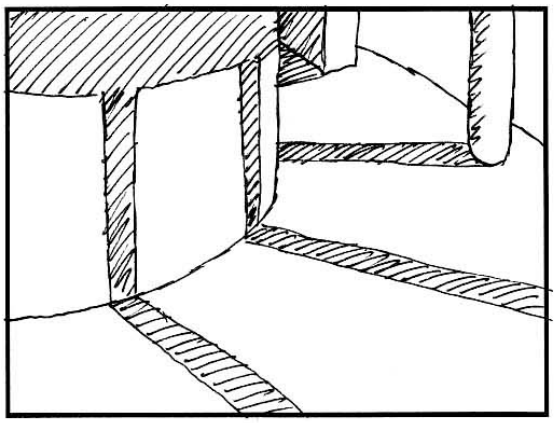


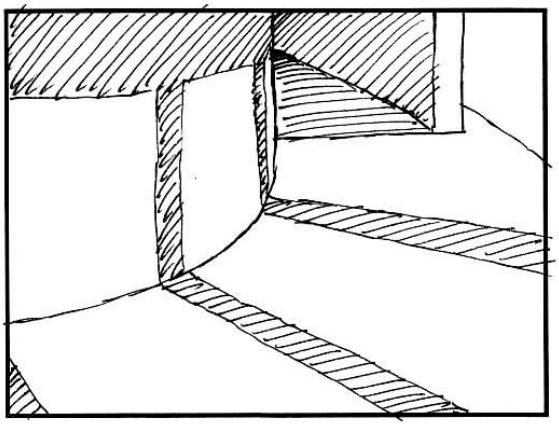


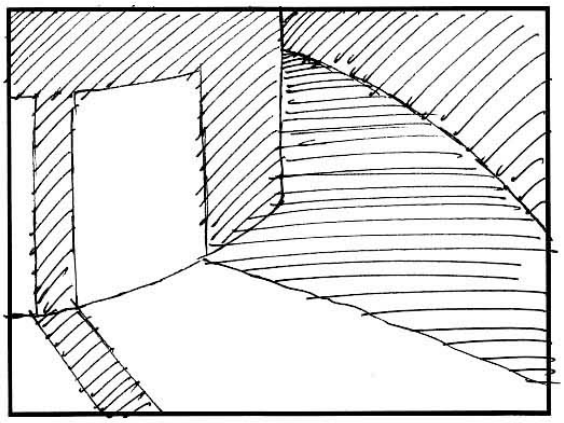


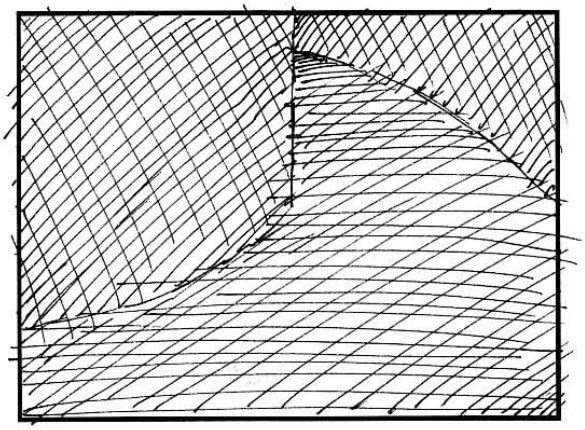






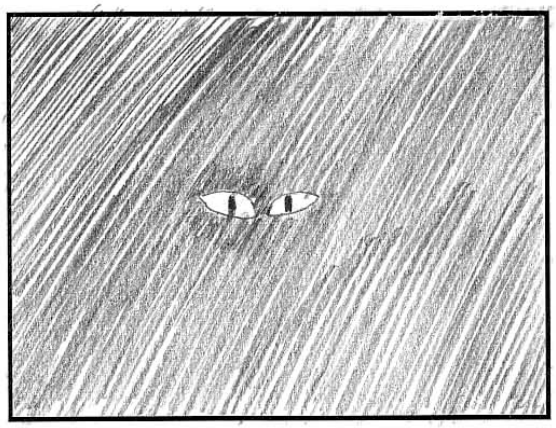




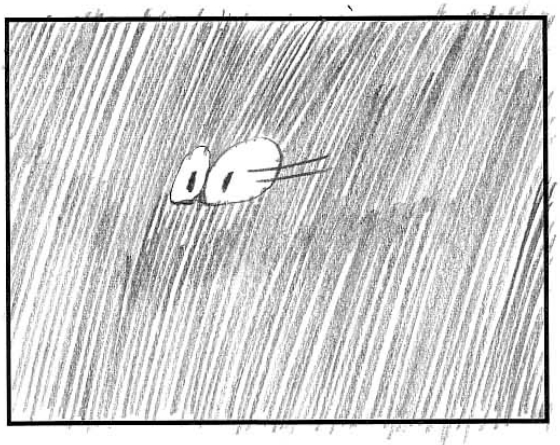


NOIR

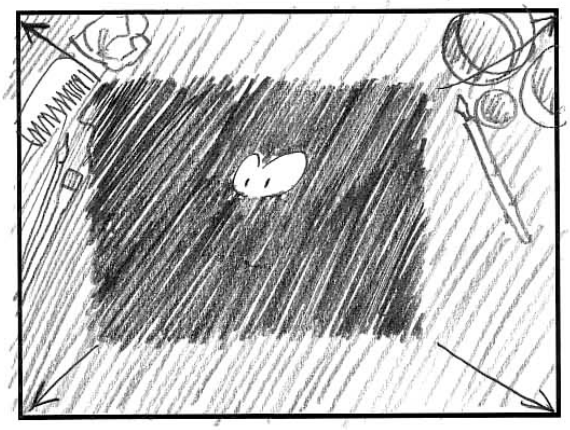
Storyboard partie sable



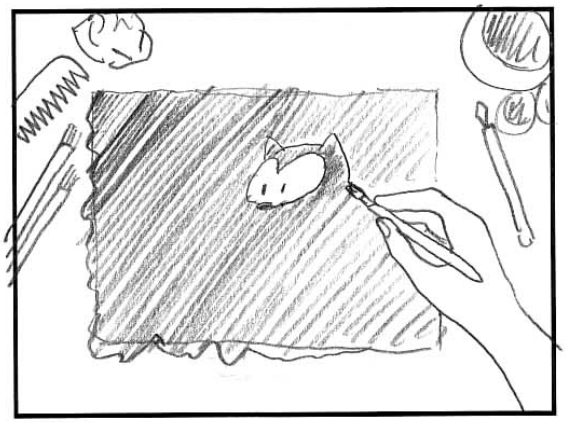
NOIR,
CLIGNEMENT DES YEUX



REGARD À DROITE
REGARD À GAUCHE



RECUL CAMERA
ON VOIT LE MATÉRIEL
NÉCESSAIRE À L'ANIMATION
SUR SABLE



LA MAIN RENTRE
ET DESSINE LE CHAT

UNE FOIS LE CHAT TERMINÉ
LA MAIN SE RETIRE

CUT

LE CHAT S'ANIME

CUT

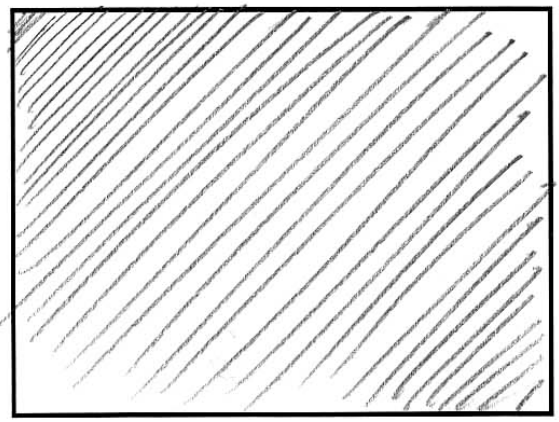
GROS PLAN
SABLE SCINTILLANT
OU MOUVANT

(JE PENSE À CES PLANS POUR QUE LE CHAT S'INTERROGE ET PUISSE IMAGINER QU'IL SE PASSE QUELQUE CHOSE DERRIÈRE LE SABLE, PAR EXEMPLE LA SOURIS

CUT

IL TOURNE LA TÊTE
REGARDE SUR SA GAUCHE

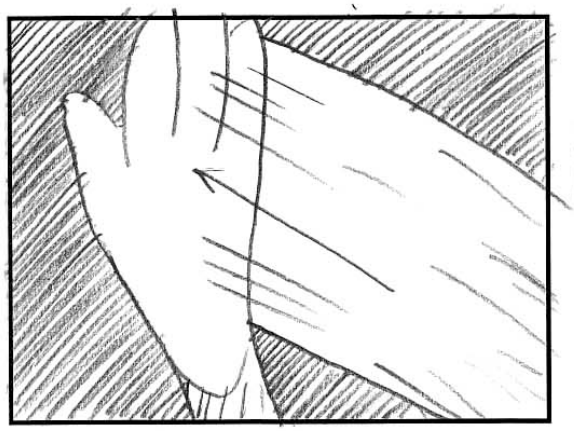
CUT



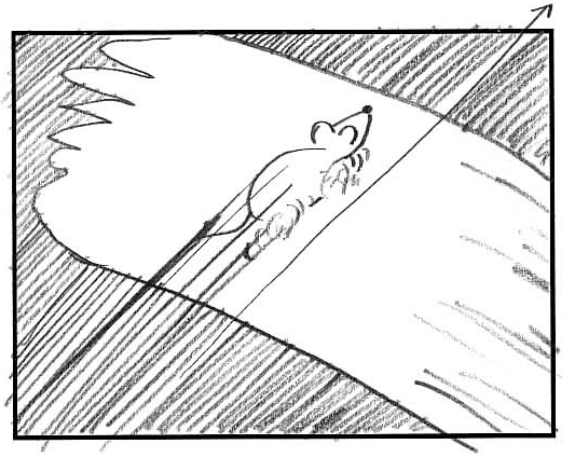
GROS PLAN
SABLE SCINTILLANT
OU MOUVANT

IL SE TOURNE
OU EST DÉJÀ DE DOS.
MOUVEMENT DU BRAS

CUT

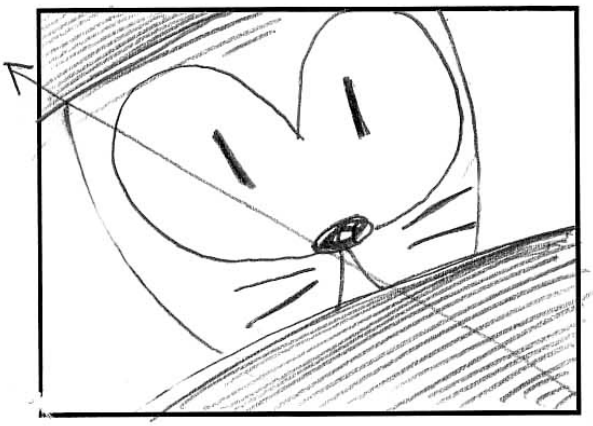


RACCORD MOUVEMENT
IL ESSUIE UNE BANDE DE SABLE



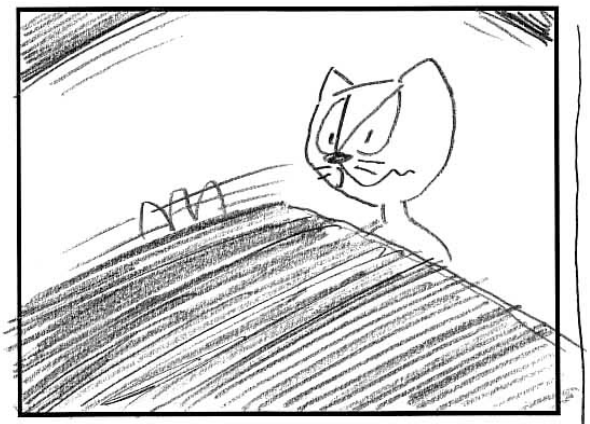
DANS LE BLANC
LA SOURIS TRAVERSE RAPIDEMENT

CUT

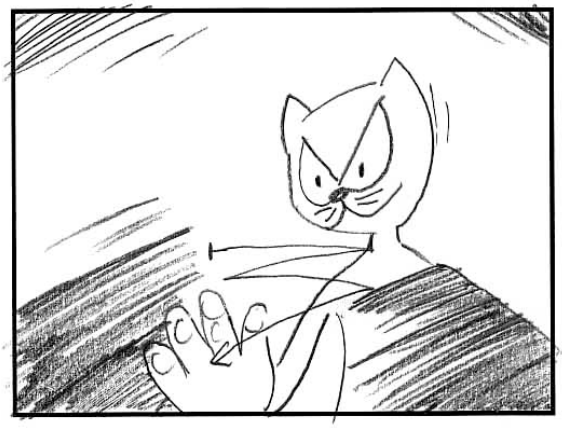


CONTRECHAMP
ÉTONNEMENT DU CHAT
EXPRESSIONS !

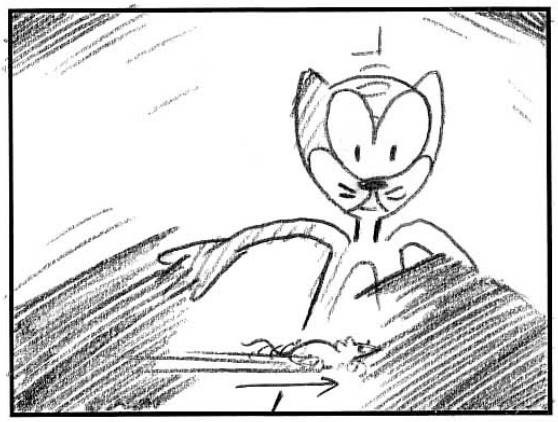
IL MONTE LE BRAS
CUT (OU RAPPROCHÉ)
IL ESSUIE UNE NOUVELLE BANDE DE SABLE
LA SOURIS TRAVERSE RAPIDEMENT



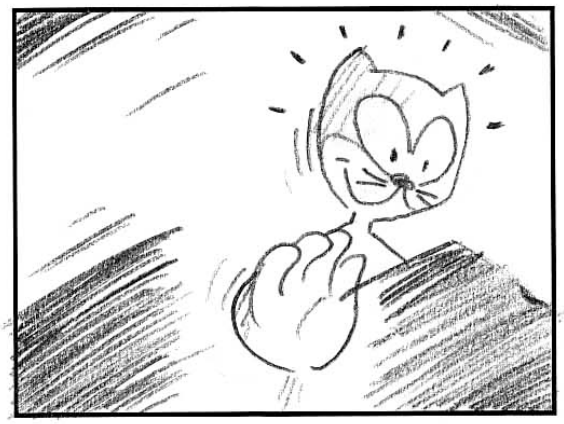
CONTRECHAMPS



IL DÉCOUVRE UNE NOUVELLE ZONE

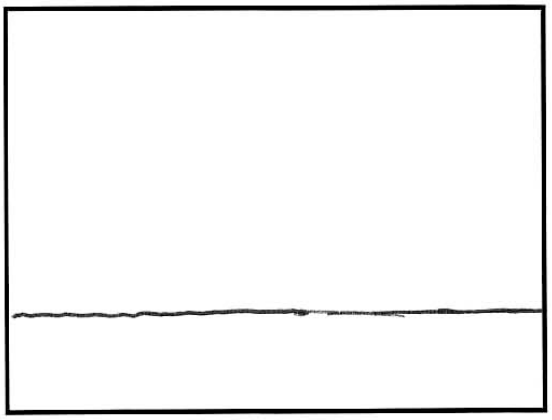


LA SOURIS TRAVERSE RAPIDEMENT

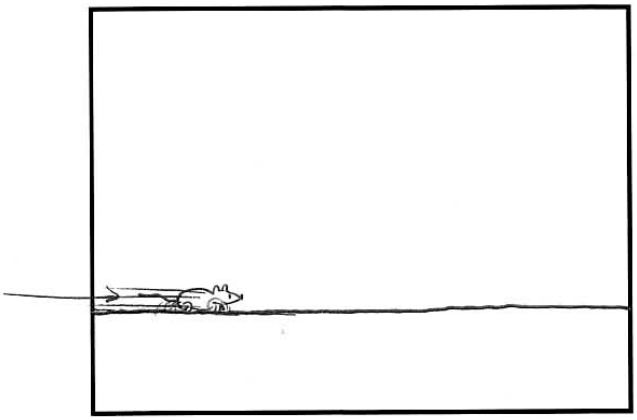


LE CHAT EST CONTENT
IL SAIT QUE LA SOURIS EST DANS CETTE ZONE NOIR.
IL APPROCHE LE BRAS

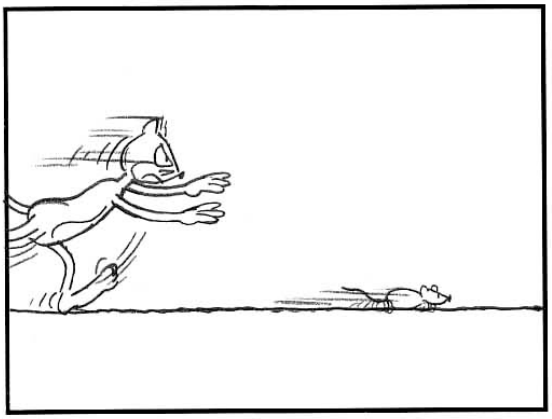
ET DÉCOUVRE CETTE ZONE
MAUVAISE SURPRISE!
LA SOURIS SORT DE LA MÊME ZONE QUE PRÉCÉDEMMENT ET SORT DU CADRE
LE CHAT SORT À SA POURSUITE



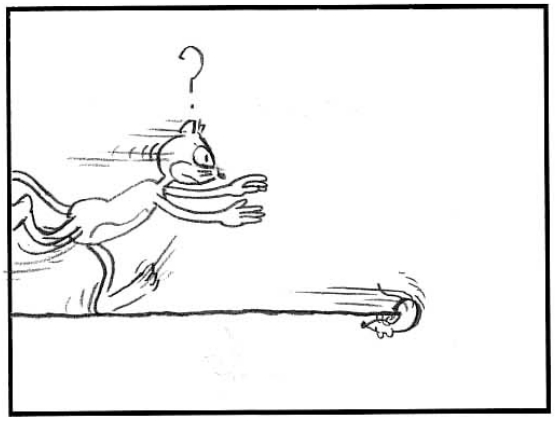
LIGNE SEULE



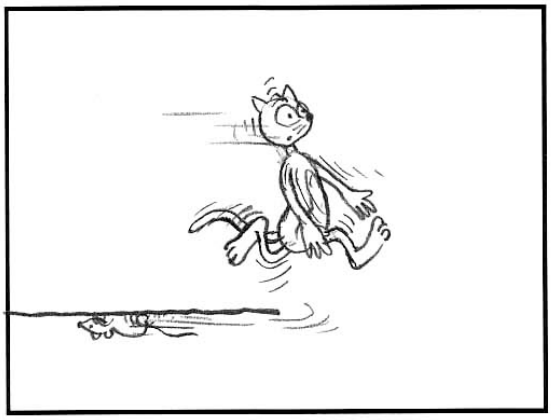
LA SOURIS APPARAÎT



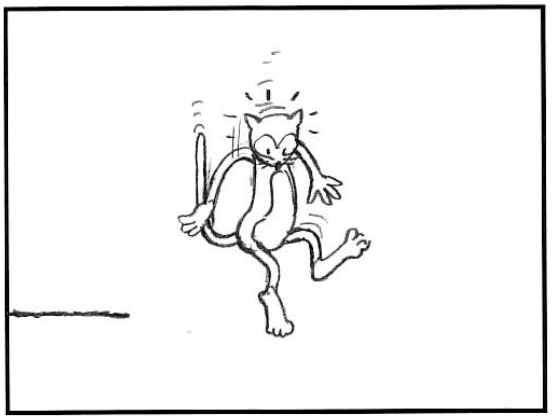
LE CHAT APPARAIT
COURSE EN CYCLE
(POSSIBLE AVEC LA DV)

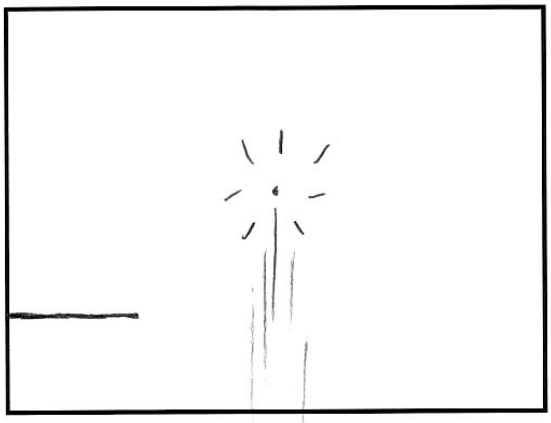


LA SOURIS ARRIVE
À LA FIN DE LA LIGNE
ET PASSE DESSOUS



LA SOURIS REPART
À L'ENVERS.
LE CHAT EST EMPORTÉ
PAR SON ÉLAN





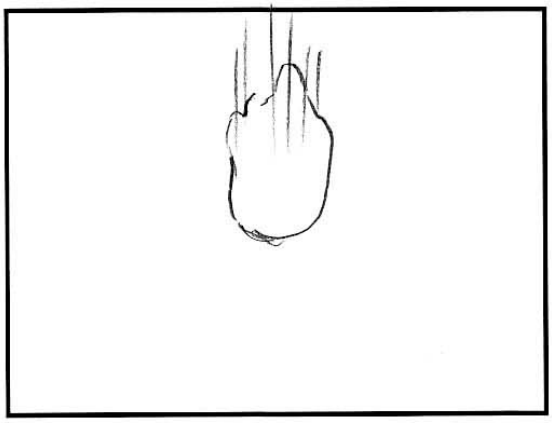
IL TOMBE VERTICALEMENT

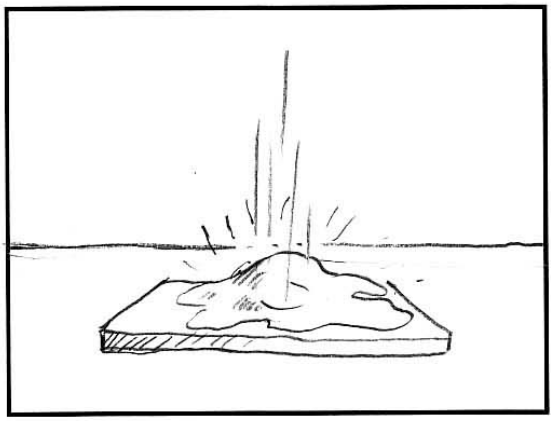
⚠ IMPORTANT QUE LE CHAT
TOMBE AU CENTRE
DU CADRE POUR
RACCORD

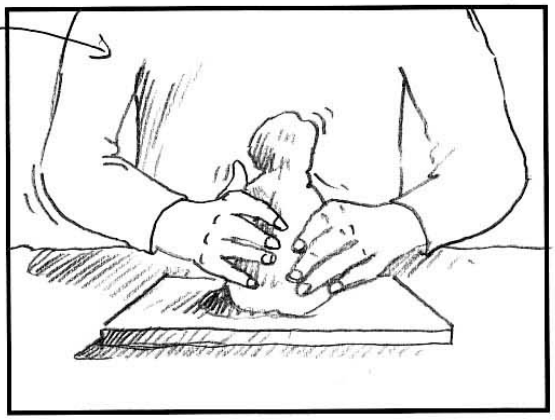
SI CELA EST POSSIBLE
UN PLAN DU CHAT QUI TOMBE
ET SE TRANSFORME EN MASSE
DE SABLE SERAIT BIENVENU
POUR AVOIR PLUS DE CHOIX
AU MONTAGE

SUIVRE AVEC
SÉQUENCE PÂTE
À MODELER
CLAUDE BARRAS

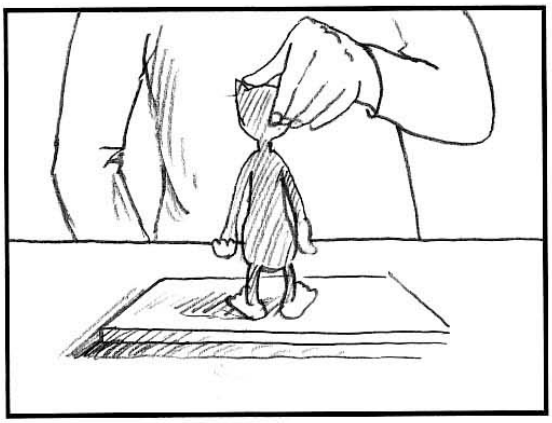
Storyboard partie pâte à modeler



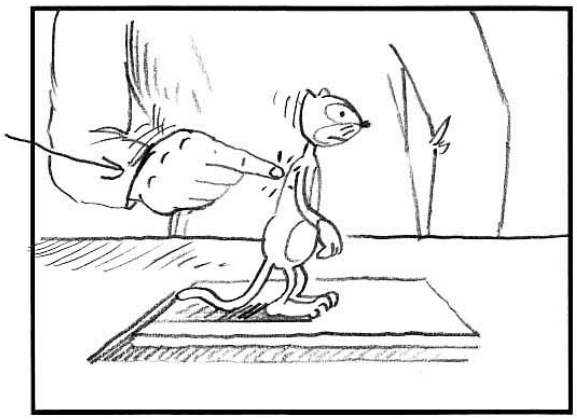




ENTRÉE ANIMATEUR VOLUME

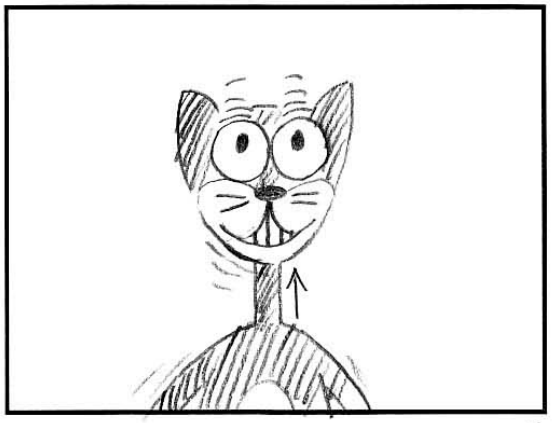


ÉVIDEMENT, JE PENSE BIEN QUE C'EST PAS SI SIMPLE, HEIN, CLAUDE !



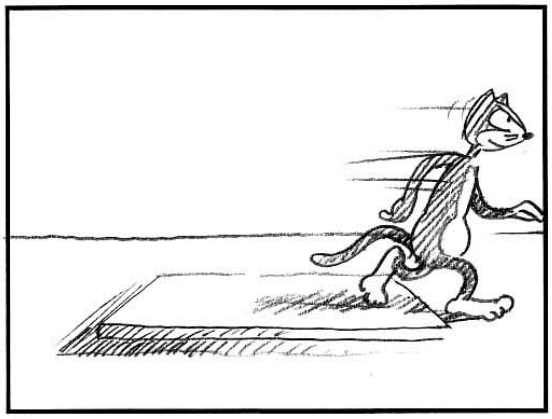
L'ANIMATEUR APPUIE DU DOIGT SUR LE DOS DU CHAT

CUT



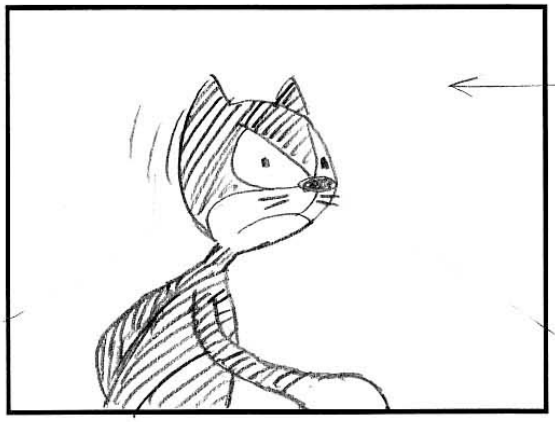
LE CHAT S'ANIME

CUT



LE CHAT SORT

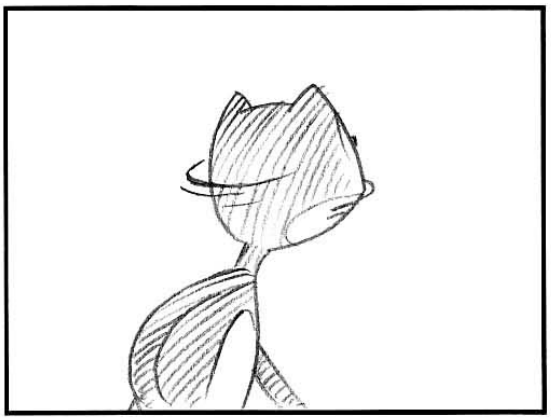
CUT



DÉFILEMENT DÉCOR ?*
MARCHE SUR PLACE

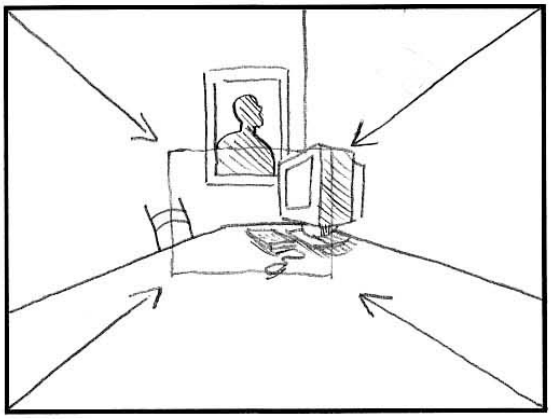
IL REGARDE À DROITE
IL CHERCHE LA SOURIS

* À TOI DE VOIR SI TU FAIS DU BLUE BOX OU AUTRES.



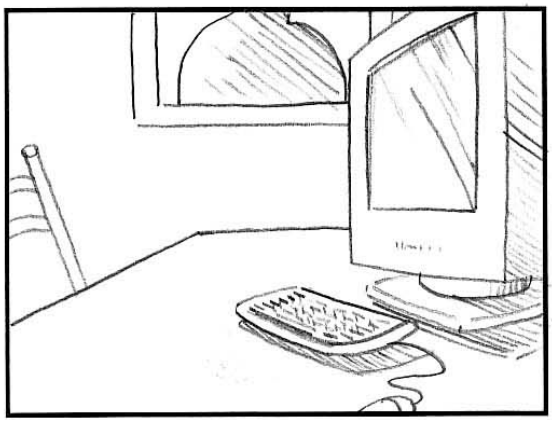
IL REGARDE À GAUCHE

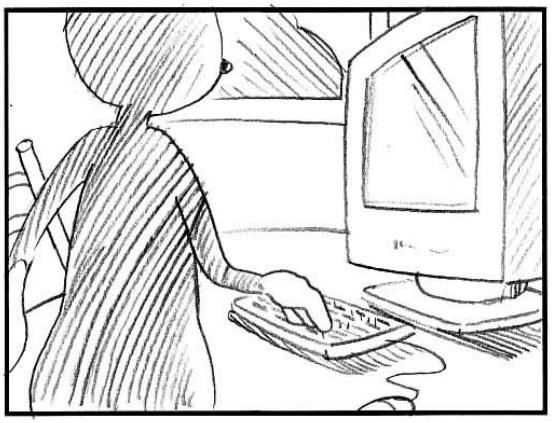
CUT

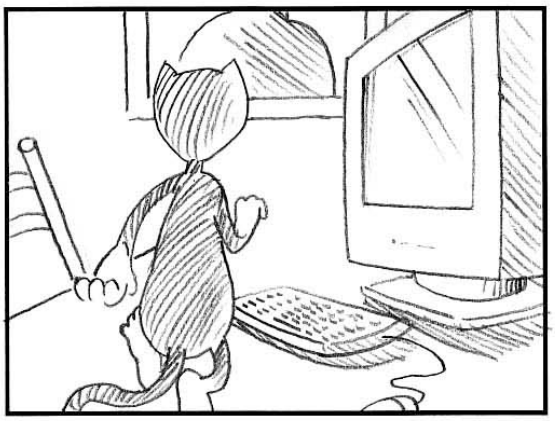


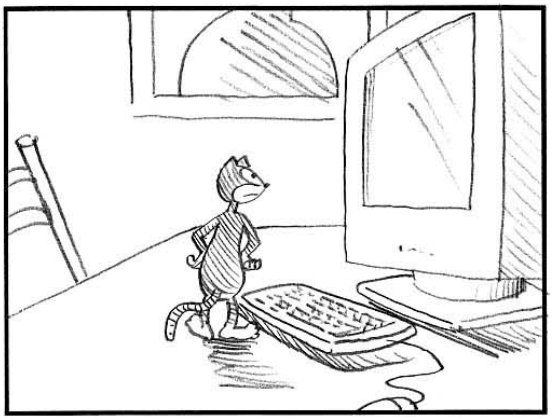
VUE SUBJECTIVE DU CHAT
QUI AVANCE SUR UN LONG PLAN
PLAT (TABLE DE TRAVAIL BORDÉ COMME
UNE ALLÉ D'ARBRES DE MATOS UTILE
À L'ANIM. VOLUME, OU AUTRES PERSON-
NAGES, ETC.

QUESTION: EST-CE QUE TU PEUX CLAUDE,
FAIRE UN TRAVELLING SI IL N'Y A PAS
D'ÉLÉMENTS ANIMÉS
À DISCUTER

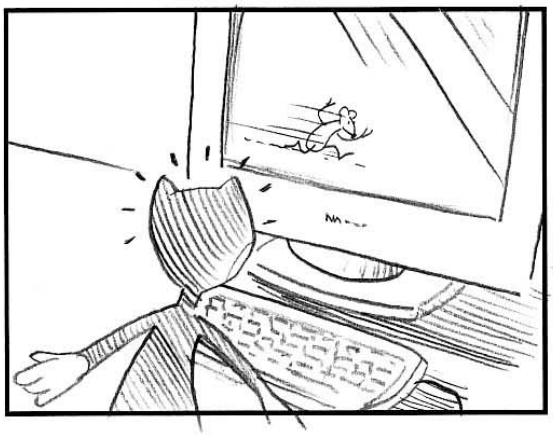


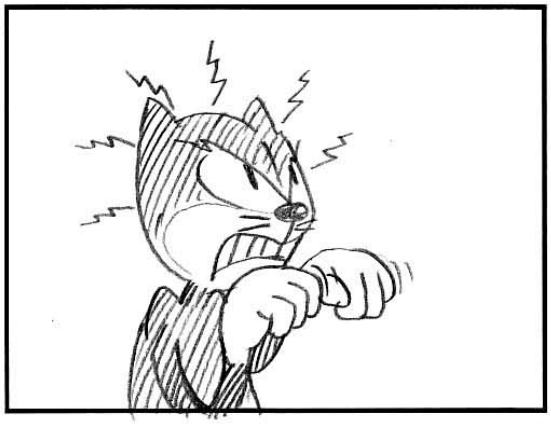




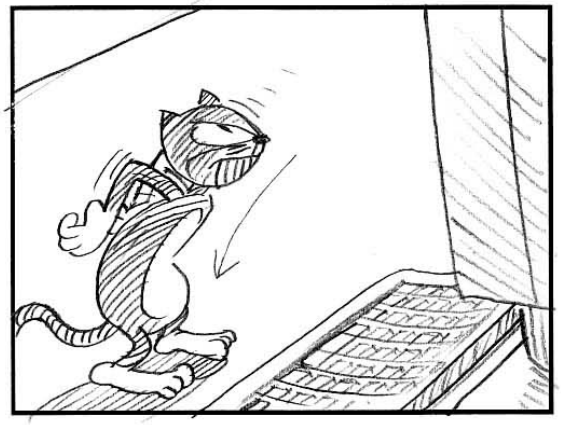


CUT

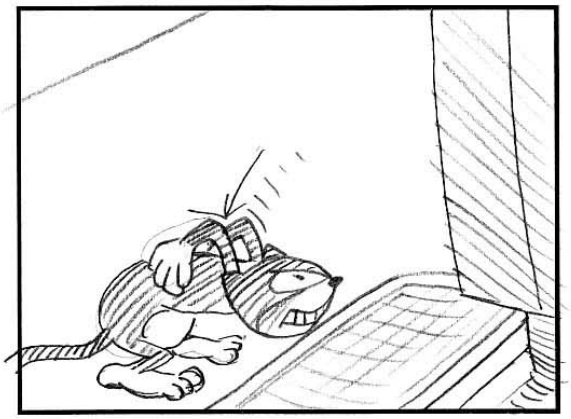


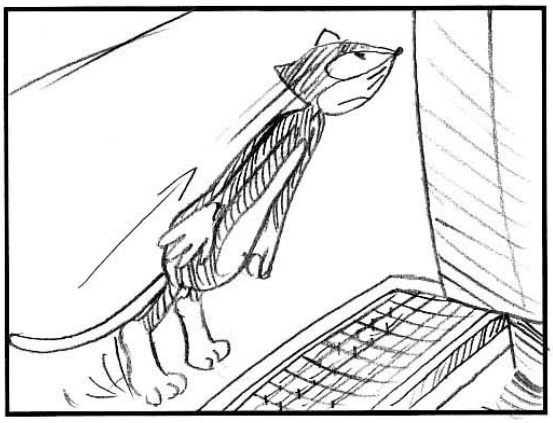


CUT



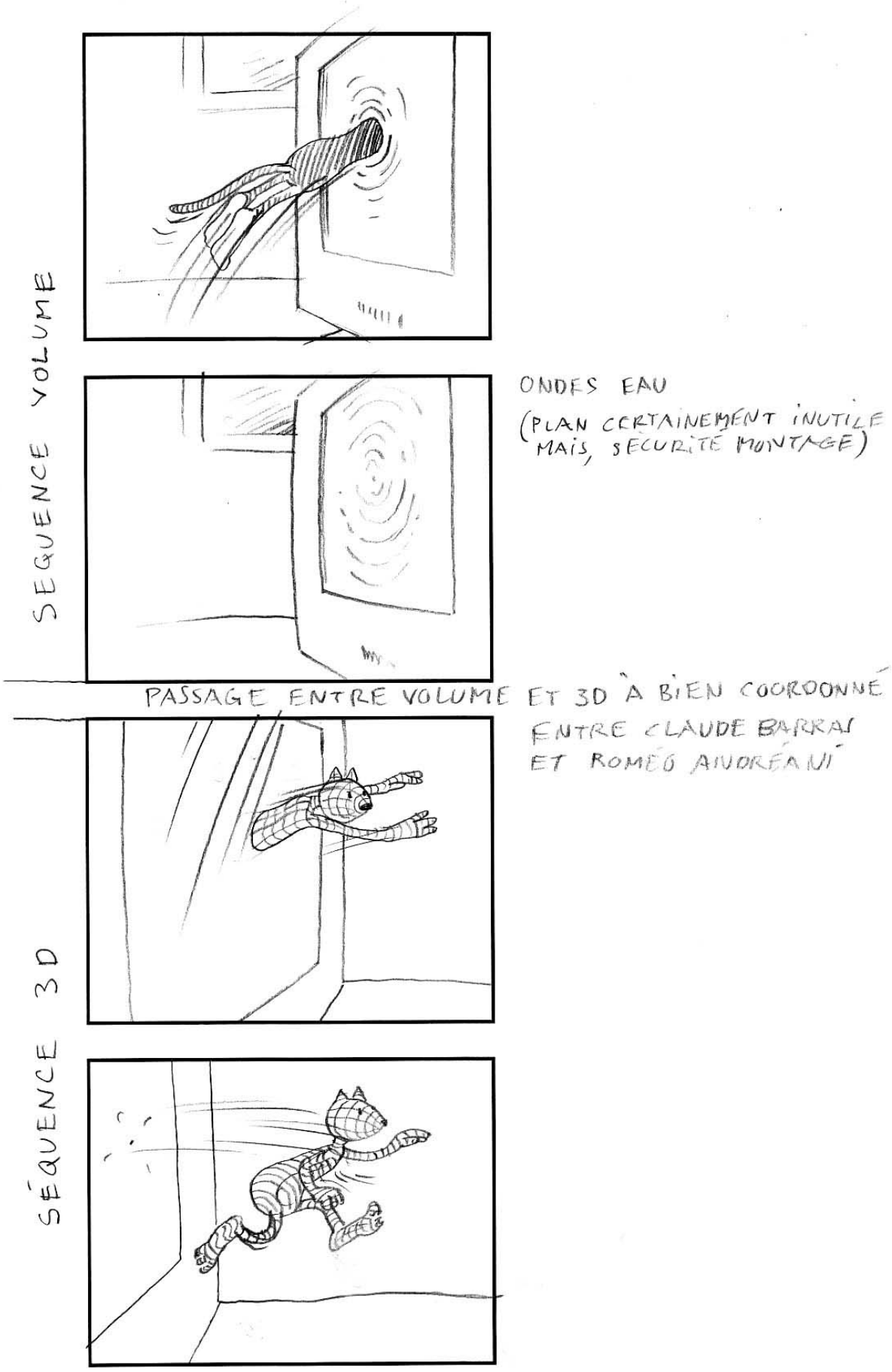
ANTICIPATION, COMPRESSION DU CHAT AVANT SAUT

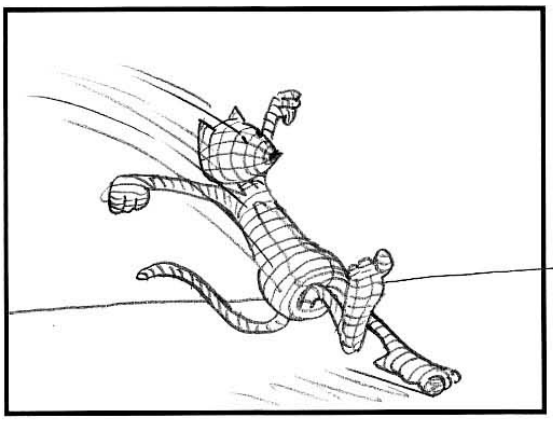




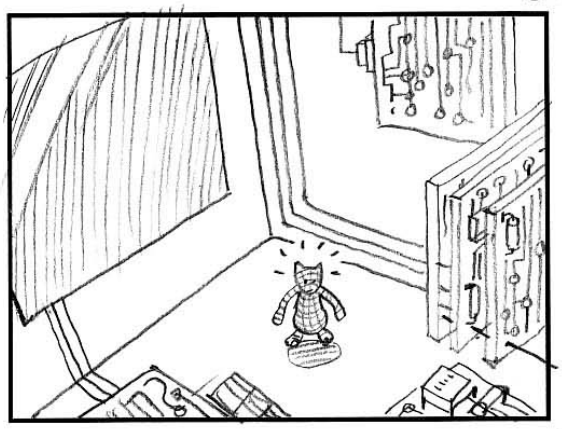
SAUT COMPLET (POUR RACCORD)

Storyboard partie 3D





CUT

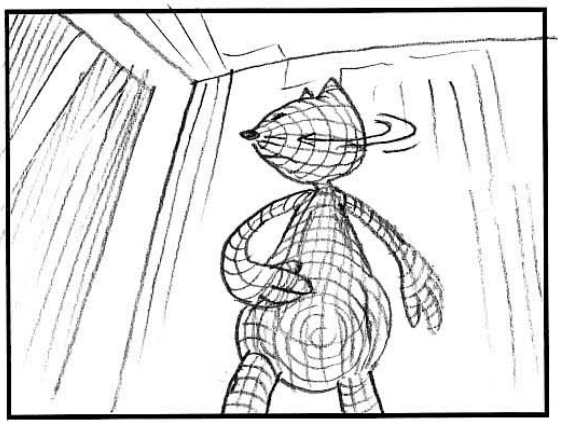


PLONGÉE, VUE LARGE, MOUVEMENT TOURNANT AUTOUR DU CHAT POUR DÉCOUVRIR INTÉRIEUR ORDINATEUR.

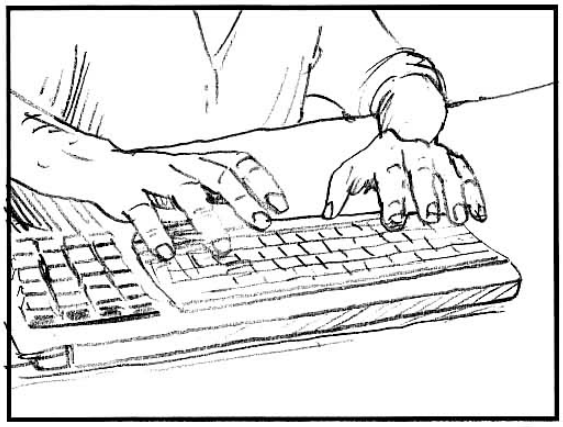
L'INTÉRIEUR N'EST ÉVIDEMMENT PAS RÉALISTE. JE LE VOIS COMME UNE GALERIE, DE PROPORTION CUBIQUE. DANS LEQUEL LES TABLEAUX ET LES SCULPTURES SONT DES CIRCUITS IMPRIMÉS, DES BARRETTES MÉMOIRES, DES CARTES, RELIÉ PAR DES FILS ÉLECTRIQUES. L'ECRAN RESSEMBLE A UNE VITRE TEINTÉE

CUT

LE CHAT TOURNE LA TÊTE
À GAUCHE ..... À DROITE
IL CHERCHE LA SOURIS



IL ENTEND UN BRUIT DE TOUCHES DU CLAVIER
TOURNE LA TÊTE.....

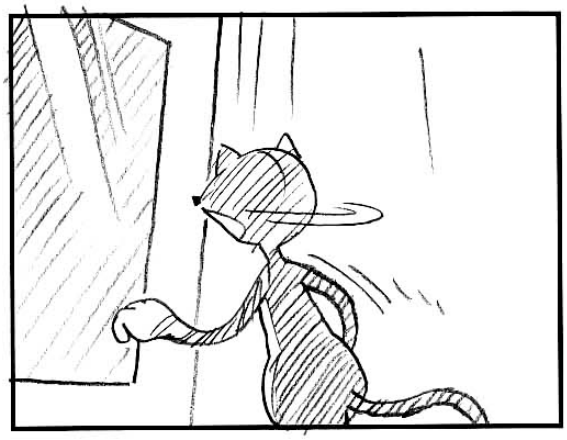


PLAN SUR LES MAINS
SUR CLAVIER
(PLAN À FILMER CHEZ CLAUDE BARRA)
INTÉGRER PLAN PLUS LARGE
S'I NÉCESSAIRE

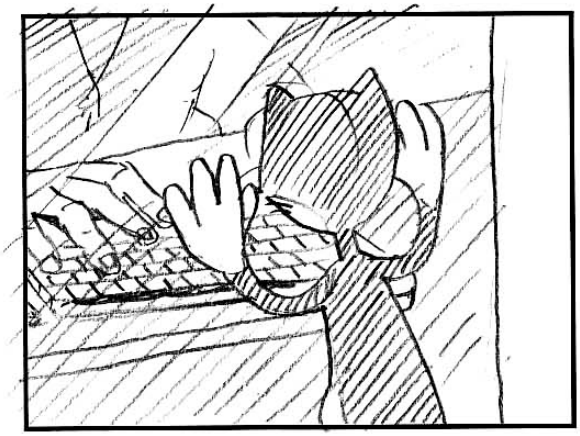
CUT

LE CHAT SE TRANSFORME
IL N'EST PLUS EN FILAIRE
MAIS DÉJA EN RENDU VOLUME
NON LISSÉ ET TOUT GRIS

IL REGARDE SES MAINS

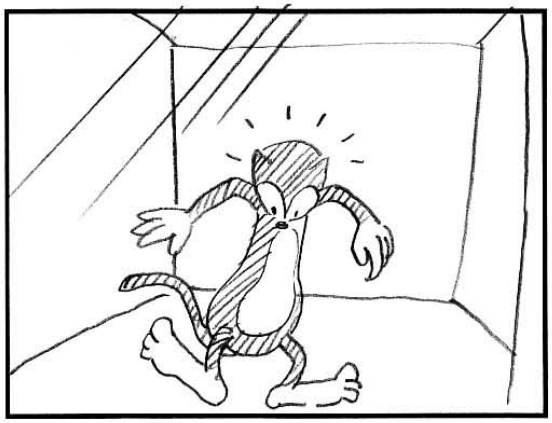


IL S'APPROCHE DE LA VITRE



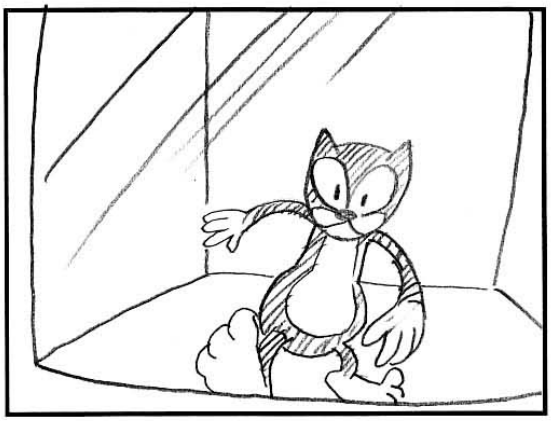
EN MÊME TEMPS QUE L'ANIMATEUR
TAPE SUR L'ÉCRAN, LE CHAT
CHANGE D'ASPECT.
IL EST MAINTENANT FINI.
(VOLUME, OMBRES)

CUT



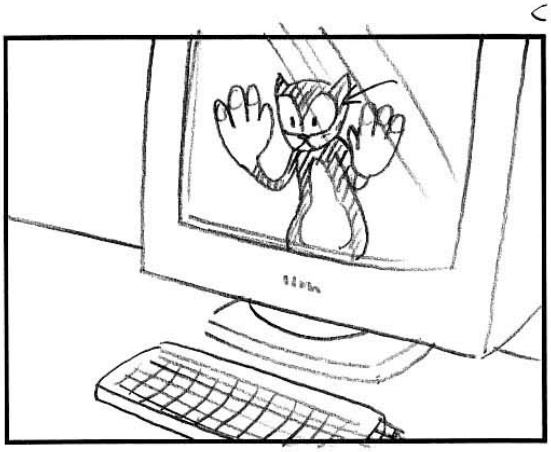
LE CHAT CHANGE DE COULEUR, ESSAI DE L'ANIMATEUR ROUGE, VERT, NOIR ET ENFIN BLEU FONCÉ, ET BLANC (INDICATION APROXIMATIVE DU BLEU PANTONE 2945 C)

LE CHAT RECULE, SE REGARDE LE PIANOTEMENT S'ARRÊTE (VUE DE L'EXTÉRIEUR DU CUBE).



IL SE RAPPROCHE À NOUVEAU DE LA VITRE

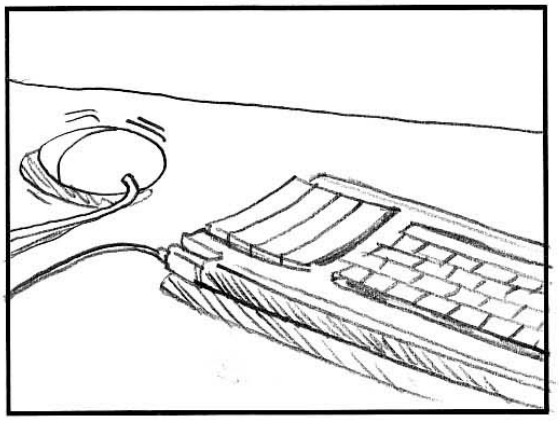
CUT RACCORD MOUVEMENT



L'ANIMATEUR N'EST PLUS LA... ET LA SOURIS... OU EST-ELLE PASSÉE.
LE CHAT REGARDE À DROITE, À GAUCHE... SURSAUTE

(PLAN RÉEL ORDI FICHÉ CHEZ C. BARRAS) OU PHOTO POUR INTÉGRATION 3D CHAT DANS L'ÉCRAN.

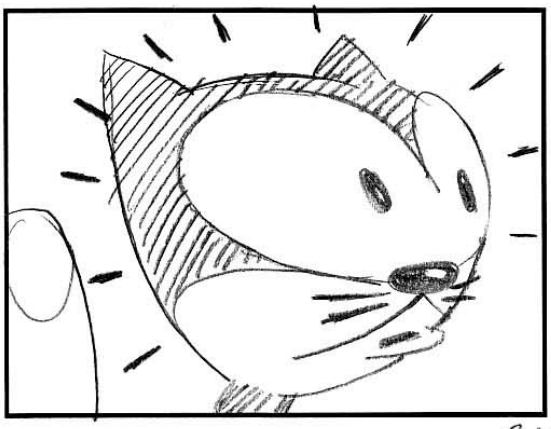
CUT



LA SOURIS DE L'ORDINATEUR A FRÉMI..., ELLE BOUGE

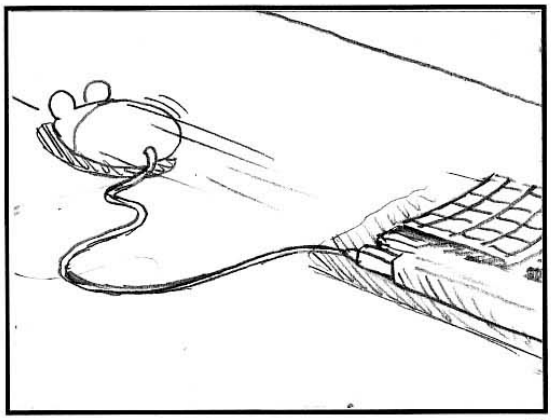
(PLAN, BASE PHOT CHEZ C. BARRAS)

CUT



SURPRISE !...

CUT



2 OREILLES POUSSENT SUR LA SOURIS DE L'ORDINATEUR

LA SOURIS DÉMARRE ET SORT DU CADRE

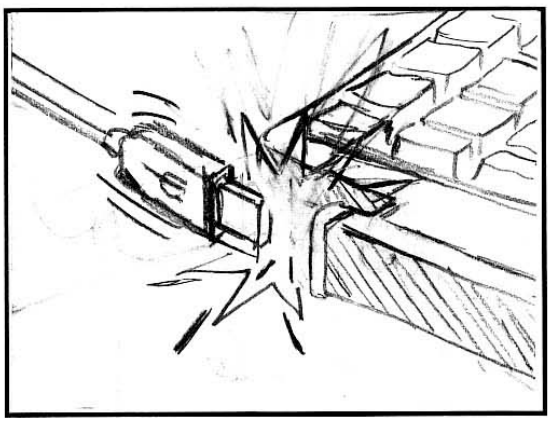
(EST EN 3D OU EN VOLUME ?)

SI ON FAIT UN PLAN SANS L'AMORCE DU CLAVIER, ON POURRAIT FAIRE LA SOURIS EN 3D ET LA SUIVRE LORSQU'ELLE DÉMARRE. À VOUS DE VOIR

CUT

LE CHAT S'ÉNERVE, TAPE SUR LA VITRE

CUT



CLAC LA PRISE UBS SE DÉBRANCHE, NOIR, (FIN)

(BIEN SUR, TOUS LE MONDE SAIT QU'UNE PRISE USB NE COUPE PAS L'ORDI, MAIS CA FINIT BIEN)

VARIANTE FIN, ET ÉVENTUEL PLAN SOURIS QUI S'EN VA SUPPLÉMENTAIRE À DISCUTER AVEC ALEXANDRE