

LA PETITE FABRIQUE DU MONDE

6 Courts métrages d'animation. 42 minutes. Sans dialogue.

SOMMAIRE :

I Avant la projection	p.1
II Présentation des histoires et pistes d'exploitation	p. 2 à 11
III Le cinéma d'animation	p.11 à15

I AVANT LA PROJECTION

- Observation de l'affiche

Observer le **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **l'image** (scène, personnages, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage ...) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif du film.

Ici, le titre apparaît en haut en lettres blanches. En bas de l'affiche, il est précisé qu'il s'agit de 6 courts-métrages d'animation.

Au milieu de l'affiche, sur fond rose, on voit un globe terrestre avec des animaux aquatiques sur la partie bleue (mer) et des animaux tout autour du globe et un couple humain

Cette illustration concerne un des courts-métrages : La Création.



- **Consignes pour un bon déroulement de la séance** : cf. Plaquette Ciné-enfants

II PRESENTATION DES HISTOIRES ET PISTES D'EXPLOITATION

1- LA CREATION :

A) L'histoire :

- **Résumé** : Est-ce que le monde existe depuis toujours ?

Les arbres, les animaux, les humains, le soleil, la lune ... Voici donc l'histoire haute en couleurs de la naissance du monde que nous connaissons

- **Histoire détaillée** : On voit des points colorés, puis la lumière, puis une spirale. On entend de la musique. Tout éclate ; les eaux tourbillonnent puis s'écartent. Les plantes apparaissent : herbes, arbres, fruits. Le soleil, la lune et les étoiles sont visibles. Le monde de la mer apparaît : des poissons, des algues, des coraux, d'autres poissons nombreux et colorés. Des oiseaux volent nombreux et magnifiques. La vie sur terre se diversifie : souris, éléphant, cheval, chat, serpent, caméléon, crocodile... Les humains apparaissent enfin : Homme, Femme et enfants. Tous dansent autour de la terre.



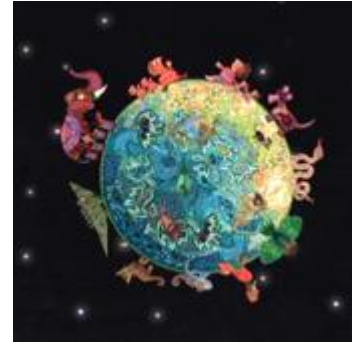
B) Pistes d'exploitation :

◆ Restitution :

☞ Raconter l'histoire de la création avec l'apparition successive des principaux êtres vivants. On peut reprendre quelques étapes de l'apparition de la Terre et de la Vie : cf. le dossier pédagogique du film www.kmbofilms.com

Les pages 11 à 13 expliquent simplement le Big Bang, la formation des planètes, la croûte terrestre et les océans, l'apparition de la vie et sa complexification jusqu'à l'origine des humains...





◆ **Décrire la technique d'animation** : cf. paragraphe III

Les matériaux utilisés sont : des tissus découpés et collés sur papier blanc, des dentelles, des boutons, des fils de couleur, des fils argentés ou dorés, des paillettes, des rubans, des perles... Le décor est du papier peint à la gouache.

2- UNE BOUTEILLE A LA MER :

A) L'histoire :

- **Résumé** : Un petit bonhomme de neige, et de l'autre côté de l'océan, un bonhomme de sable. Ces deux personnages vont commencer une communication insolite à l'aide d'une bouteille jetée à la mer. Au fil de leur échange chacun va se réinventer grâce aux petits cadeaux de l'autre.

- **Histoire détaillée** : On voit une vraie plage avec la mer et des vagues. Un bonhomme de sable arrive et voit une bouteille : il met du sable dedans, un bouchon et elle repart avec les vagues dans la mer. Fondu au noir. De l'autre côté de la mer, la bouteille arrive dans un paysage enneigé et une forêt. Un bonhomme de neige la prend, roule sous forme d'une boule de neige pour se déplacer. Il vide le sable, met des aiguilles de Pin dans la bouteille et la remet à l'eau. Elle retourne de l'autre côté de la mer et le bonhomme de sable la récupère : il se fait des cheveux avec les aiguilles. Il met à son tour des algues et renvoie la bouteille. Le bonhomme de neige se fait des cheveux avec les algues. Successivement, à chaque aller et retour de la bouteille, d'autres matériaux arrivent : pommes de pin, boutons, coquillages, branches, un gant bleu, une barrette, une souris, un crabe rouge, des écorces... Ainsi, chaque personnage complète son apparence avec les matériaux en formant des yeux, une bouche, une poitrine ... Les deux personnages s'envoient ensuite une lettre avec des dessins. Ils décident de se retrouver : ils entrent dans la mer chacun de leur côté et se dirigent l'un vers l'autre, mais ils fondent tous les deux.

B) Pistes d'exploitation

◆ **Restitution** :

- ☞ Raconter l'histoire de ces 2 personnages et essayer de décrire leur aspect final (avant qu'ils ne rentrent dans la mer) avec tous leurs accessoires.

On comprend que le bonhomme de neige est



une « fille »

☞ Comparer leur aspect avec un bonhomme de neige habituel : nez en carotte, bras, balai, chapeau ...

☞ Imaginer une autre fin pour cette histoire.

☞ Décrire quel moyen de communication utilisent les 2 personnages. C'est un échange de correspondance entre eux : ils s'envoient des matériaux et même un dessin. Qu'enverraient les enfants pour se faire connaître ?

Quels moyens de communication utilisent les enfants entre eux ?

☞ Dire dans quel endroit habitent les 2 personnages : plage et forêt. C'est pour cela qu'ils envoient des matériaux différents.

◆ **Technique d'animation** : cf. paragraphe III

Les deux personnages en sable ou en neige bougent comme de vrais personnages grâce à la technique du Stop-Motion : on prend des photos de l'objet que l'on veut animer, dans différentes positions. Puis, on fait défiler les photos les unes après les autres très rapidement. Il faut 24 images par seconde pour voir le mouvement.

3- CHINTI :

A] L'histoire :

- **Résumé** : Chinti, une petite fourmi vit dans une décharge... Après avoir trouvé par hasard une image du Taj Mahal sur un timbre-poste, elle décide de construire une œuvre à l'identique. Un rêve un peu fou, qui devient l'obsession de sa vie.

- **Histoire détaillée** :

Les premières images montrent des vagues déposant des débris sur une plage et on entend le bruit du ressac. Le titre Chinti apparaît. Un zoom détaille les déchets et on voit une colonne de fourmis qui transporte une fourchette. Un bateau passe sur la rivière avec des touristes à qui quelqu'un montre quelque chose. Un paquet de cigarettes jeté du bateau, tombe sur la fourchette ce qui propulse la dernière fourmi sur une canette. Puis un ticket, qui représente le Taj Mahal arrive qui fait tomber la fourmi par terre. Elle regarde le ticket (zoom avant) et on voit que la fourmi est fascinée (zoom arrière). Fondu au noir.

Pendant le transport suivant, on voit que la dernière fourmi est rêveuse : elle croit voir le Taj Mahal sur l'eau. Deux bateaux remplis de touristes passent. Le soir, la fourmi ressort le ticket, caché dans une canette et elle le contemple (musique).

Le lendemain, la fourmi quitte la fourmilière, sort le ticket et rêve. Un mégot de cigarette jeté du bateau brûle une partie du timbre. La fourmi récupère d'autres mégots et commence la construction du monument ; mais un bousier enlève un morceau.

Pendant que la fourmilière s'agite, la fourmi recommence sa construction avec un trognon de pomme, mais une chenille prend la pomme. Un mille-pattes détruit l'essai suivant.

Les insectes font une fête et entraînent la fourmi. Elle revient chez elle en titubant. Une vache mange le ticket (on entend Meuh). Il pleut.

La fourmi essaie de redessiner le Taj Mahal, mais il pleut très fort. Fondu au noir.

La fourmi continue sa construction et on voit qu'elle peine : beaucoup de temps a passé car elle a vieilli (barbe blanche). Elle a réussi à construire un Taj Mahal. Elle récupère une fleur qu'elle monte au sommet du monument. Elle a du mal à respirer. Un bateau arrive avec des touristes qui font des commentaires et photographient. La fourmi croit que c'est pour elle et elle agite la main. Elle est contente. Puis elle se couche sur le sol.

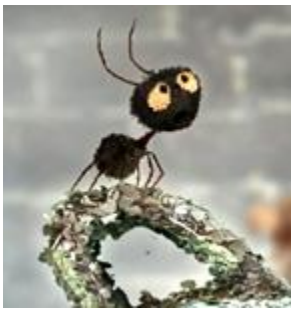
Un zoom arrière montre le vrai Taj Mahal, très grand derrière la fourmi. Elle n'a pas pu le voir. Sa construction est minuscule au pied du vrai monument.

Générique de fin.

B) Pistes d'exploitation

◆ Restitution

☞ **Raconter l'histoire** de cette fourmi qui passe toute sa vie à essayer de construire le Taj Mahal, après avoir vu une image de ce monument sur un ticket de visiteur.

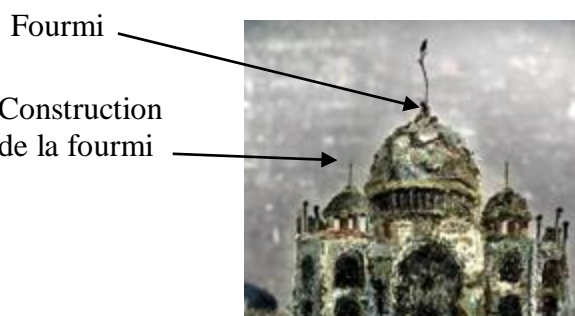


Cette construction lui prendra beaucoup de temps car, lorsqu'elle a terminé, on voit qu'elle a beaucoup vieilli.

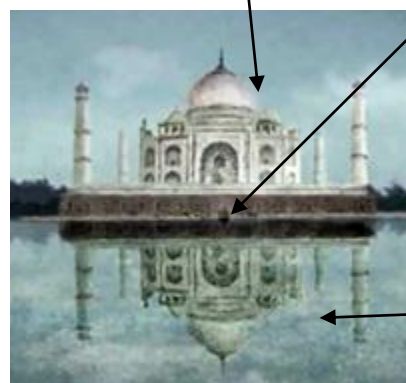


Construction de la fourmi

☞ Comparer le résultat de son travail avec le vrai Taj Mahal montré dans le film



Vrai Taj Mahal du film



Reflet dans l'eau

☞ Se renseigner sur le Taj Mahal et l'Inde :

Le Taj Mahal est un mausolée se situant en Inde, dans la ville d'Agra. Monument emblématique de ce pays, il est en marbre blanc finement ciselé. Il a été construit entre 1631 et 1653 sous les ordres du Shah Jahan dans le but d'abriter la tombe de son épouse, Mumtaz Mahal, morte en couche lors de l'accouchement de leur 14e enfant. Mumtaz Mahal était aussi appelée Arjumand Bano Begum. Le Taj Mahal est une merveille d'architecture moghole, à la croisée des styles islamiques, iraniens, perses et indiens.

Le Taj Mahal est en fait un ensemble de bâtiments, de jardins, de plans d'eau et de fontaines à la symétrie parfaitement organisée contenus dans un terrain rectangulaire de 580 par 305 mètres. Il comprend deux mosquées, trois portes de style iranien, 3 bâtiments de briques rouges, une fontaine centrale et 4 plans d'eau organisés en croix.



Le Taj Mahal est visité annuellement par 4 millions de visiteurs, ce qui en fait le monument le plus visité d'Inde.

Dans le film, on voit passer plusieurs bateaux de touristes qui photographient le monument et on entend les commentaires.

☞ On peut citer (et localiser) d'autres monuments célèbres : la Tour Eiffel en France, la statue de la Liberté aux Etats Unis, la statue du Christ Rédempteur au Brésil, Pyramide d'Egypte...

☞ Le conte : l'histoire de cette fourmi est construite comme un conte, en 3 parties :

La **situation initiale** (introduction) du conte comprend une brève description physique et morale du héros. On situe le lecteur dans le temps, le lieu et les circonstances. C'est à ce moment que le héros fait face à sa mission pour la première fois.

Le **développement** (ou corps ou noeud) d'un conte comprend les divers obstacles à travers lesquelles le héros doit passer. C'est dans cette partie de l'histoire qu'il rencontre ses alliés (amis ou adjuvants) et ses opposants (ennemis ou "méchants"). Il y a en général de nombreux dialogues dans le développement et les obstacles sont nombreux.

La **situation finale** du conte (ou conclusion) comprend souvent la réussite du héros. C'est aussi à ce moment qu'on apprend la morale (ou la leçon) du conte. La fin est habituellement heureuse.

Dans le film, la situation initiale est la vie des fourmis qui rapportent à la fourmilière différents matériaux (une fourchette au début).

L'évènement déclencheur qui change la vie d'une des fourmis (la dernière de la colonne) : la rencontre avec le ticket qui représente le Taj Mahal. Cette image, cette représentation de la beauté, brusquement bouleverse l'univers mental de la fourmi qui porte une dévotion à l'image du mausolée et lui ouvre des horizons affectifs et sensibles insoupçonnés, une certaine idée du rêve et de l'ailleurs, de l'autre côté de l'eau. Elle devient obsédée par cette image et décide de tout faire pour construire ce monument.

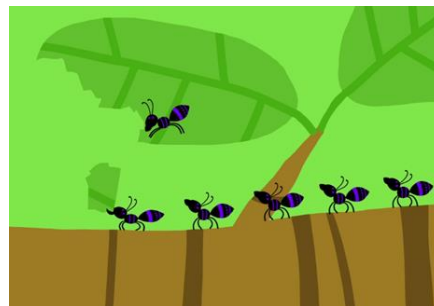


Différents éléments perturbateurs viendront interrompre son travail ou l'anéantir : un bousier, une chenille, un mille-pattes, un mégot de cigarettes non éteint, une vache qui mange le ticket...
A la fin, la fourmi a réussi à construire le monument, mais elle a vieilli et n'a plus de forces.

☞ **La vie des fourmis** : on voit le travail collectif des fourmis pour ramener des matériaux à la fourmilière, située dans une décharge.

☞ Comparer avec les fourmis *Atta* qui découpent des feuilles et les transportent.

Les fourmis *Atta*, coupeuses de feuilles ou fourmis parasol découpent des feuilles en morceaux qu'elles transportent jusqu'à la fourmilière. Elles ont des mandibules très puissantes. Les feuilles mâchées serviront à l'élevage de champignons élevés par ces fourmis champignonnistes



La photo de droite est tirée du court métrage d'animation *Pik-Pik-Pik* (inclus dans le programme « Monsieur Bout de Bois »).

☞ **La pollution** : les passagers des bateaux jettent beaucoup de déchets sur le bord de la rivière : fourchette, canette vide, paquet de cigarettes vide, timbre, mégots allumés ou éteints...

◆ **Animation** : Dessins faits par collage de feuilles de thé. Cf. paragraphe III

4- DODU LE GARÇON DE PAPIER

A] L'histoire :

- **Résumé** : Dans un univers en carton ondulé, Dodu est un enfant des villes. Alors qu'il entre une maison en carton placée dans sa chambre, il tombe dans un profond sommeil qui l'emmènera dans un tout autre monde en suivant une drôle de coccinelle voyageuse.



- **Histoire détaillée** : On voit une ville avec des personnages et des objets en papier. Arrive une coccinelle. Dodu, enfant en carton, regarde à la fenêtre, la coccinelle (formée par une capsule) posée sur sa main. Il rit. Dans sa chambre, il rentre dans une maison en carton : de l'eau entre, Dodu est dans un bateau sur la mer. Il voit la lune comme une lampe. Il a sommeil et s'endort. Il se réveille et déchire des morceaux de son bateau pour faire des

petits bateaux en carton. Arrive un gros bateau qui fait du bruit. La coccinelle sonne comme un réveil pour que Dodu sorte du sommeil. Le bateau de Dodu coule et Dodu se réveille dans l'eau, monte sur son bateau qui continue de couler. Il récupère une spirale de carton ainsi que différents morceaux de carton. Il vogue au milieu des petits bateaux, tout en dormant.

B] Pistes d'exploitation :

◆ **Restitution :**

- ☞ Raconter l'histoire de Dodu : sa rencontre avec la coccinelle, son rêve de voyage en bateau ; le rôle de la lune...

On est dans l'imaginaire.

- ☞ Inventer une suite à cette histoire.



- ☞ On peut comparer cette histoire du garçon qui suit une coccinelle à celle d'Alice au pays des merveilles qui suit un lapin blanc ce qui l'entraîne dans toute une aventure.

- ◆ **Animation** : carton ondulé découpé et peint et capsule de bouteille. Cf. paragraphe III.

5- FEU FOLLET :

A] L'histoire :

- **Résumé** : La lumière du soleil pénètre à travers la fenêtre d'une chambre et prend différentes formes au gré de ses humeurs et de son chemin au milieu des objets avec lesquels elle joue.

- **Histoire détaillée** : On entend des chants d'oiseau et on voit une forte lumière. Dans une chambre, la lumière passe par la fenêtre, sur un mur, sur le parquet, sur le lit. La lampe est allumée. Des livres sont alignés. La lumière dessine sur le plafond, puis elle prend la forme d'une main qui griffe le mur. Les livres bougent, puis la lame de parquet. La lumière fait des formes : mains, tête, pieds. Les draps du lit bougent. On voit une forme d'enfant. Les livres sont tombés. Une forme d'enfant apparaît sur le mur. C'est la nuit.

Pendant le générique final, une fille est devant la fenêtre. Les noms des intervenants dans le film sont en papiers découpés et on voit le tapis de coupe.

B] Pistes d'exploitation :

◆ **Restitution :**

- ☞ Raconter ce que fait la lumière qui entre dans la chambre. Elle joue avec les obstacles, se transforme en personnage lumineux. Elle disparaît à la tombée de la nuit.



- ☞ Essayer de créer des ombres ou des formes sur un mur, avec un petit miroir éclairé ou à partir d'un rayon de soleil entrant par une fenêtre.

- ◆ **Animation :** un rayon de soleil très lumineux entre par la fenêtre et se déplace grâce au Stop Motion. La réalisatrice utilise des formes découpées par lesquelles la lumière passe. Pour créer un effet de mouvement, les formes sont photographiées image par image à chaque étape de leur déplacement. Cf. paragraphe III.

6- GRAND FRERE

A] L'histoire :

- **Résumé :** En l'absence de leur créateur deux personnages prennent vie et s'amuse sur la planche à dessin. Mais le dessin n'est pas encore terminé et ils se moquent du troisième personnage. Attention les apparences peuvent parfois être trompeuses et on ne sait jamais ce qui nous attend tant que l'histoire n'est pas finie.

- **Histoire détaillée :** On voit une feuille de dessin et une gomme puis une main qui dessine et une silhouette qui s'anime. Un deuxième personnage est dessiné : une fille qui se met à danser. Un troisième dessin est amorcé : tête et fil. Le dessinateur est dérangé et part. Le garçon et la fille jouent avec ce qui peut être un ballon. La main revient et ajoute un deuxième fil, puis un troisième et un quatrième fil. Le garçon et la fille jouent au cheval. Le troisième personnage est en cours mais la fille empêche le dessin. Le dessinateur dessine une robe longue à volants à la fille et elle danse le flamenco. La main continue le dessin : c'est un grand personnage qui court après les autres qui essaient de fuir. La robe est déchirée. Ils ramènent les morceaux. Finalement, ils sourient tous les trois. Fin. La feuille de dessin porte le n° 620.

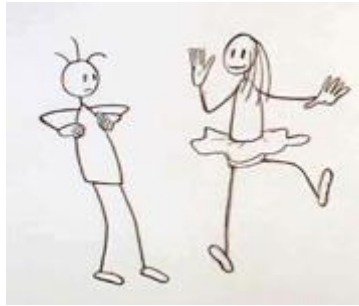
B] Pistes d'exploitation :

◆ **Restitution :**

☞ Raconter l'histoire et décrire comment les 2 premiers personnages jouent avec ce qui deviendra le troisième personnage (ballon, tabouret, cheval...).

Que se passe-t-il quand le dessin du troisième personnage est terminé ? Les 2 autres ont peur de lui. Mais, à la fin, il pardonne et tous sourient.

☞ Demander aux enfants si, eux aussi, pratiquent la tolérance et la solidarité dans leur famille ou à l'école.

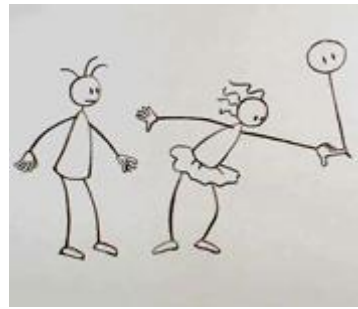


◆ **Animation :** technique des dessins animés. Les personnages sont dessinés peu à peu sur des feuilles (on voit les numéros des feuilles dans le film). Les mouvements sont décomposés en plusieurs dessins. En faisant défiler les dessins les uns après les autres, les personnages se mettent à bouger. Cf. paragraphe III.

7- COMPARAISON DES COURTS METRAGES :

- En comparant les courts-métrages, on peut faire apparaître :
 - le monde vivant et le non-vivant
 - des styles de personnages différents
 - le réel et l'imaginaire
 - des lieux différents : terre/mer ; forêt/plage ; campagne/ville
 - des moments différents : jour/nuit...





- Aucun dessin animé n'a de paroles.
- Les techniques d'animation sont différentes. Cf. paragraphe III
- Le titre du film : La petite fabrique du monde indique que les décors et les personnages ont été créés à partir de médiums et de matériaux différents. C'est un recyclage créatif.

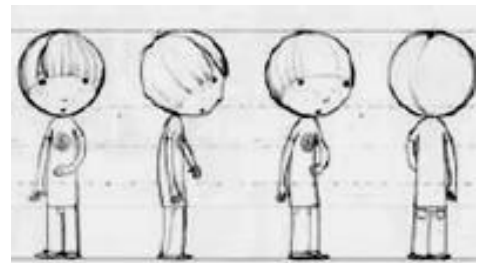
III LE CINEMA D'ANIMATION

1- Fabrication d'un dessin animé.

- ◆ **Pour réaliser un film d'animation**, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites. Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés le représentant de face, de profil, de trois-quart, de dos, en entier ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des feuilles de model-sheet (ici, personnage de Natanaël dans le film *Kérity ou la maison des contes*).



Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Ces dessins serviront de base aux décorateurs pour la création des décors. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.

L'animation est réalisée par différentes équipes : l'animateur esquisse au crayon les positions extrêmes du mouvement, des intervallistes combinent les espaces entre chaque dessin en suivant les indications de l'animateur. Plusieurs animateurs interviennent dans un même dessin animé.

Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rhodoïd transparentes ou cellulos (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulose en utilisant de la gouache acrylique.

◆ **Autres ressources de l'animation :**

Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet. On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

- L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra.

On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes...

La pixillation est l'animation de personnes qui changent légèrement de position entre chaque prise de vue. Cette technique permet de faire apparaître ou disparaître quelqu'un, de le faire voler... Elle a été utilisée pour les premiers effets spéciaux au cinéma.

- L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

Dans l'animation directe, l'artiste peut créer directement l'image devant la caméra à l'aide de pâte à modeler, de sable animé, de papiers découpés, d'épingles ou d'autres supports.

2- Les techniques d'animation des 6 courts métrages

◆ **La Création :**

Les matériaux utilisés sont : des tissus découpés et collés sur papier blanc, des dentelles, des boutons, des fils de couleur, des fils argentés ou dorés, des paillettes, des rubans, des perles... Le décor est du papier peint à la gouache.

☞ On peut comparer avec le dessin animé *Les contes de la Mère Poule* où la même technique est utilisée : ici pour l'histoire du *Poisson arc-en-ciel* (image de droite)



Un autre court métrage des *contes de la Mère Poule* utilise des tissus iraniens rappelant les tapis.

◆ Une bouteille à la mer :

Les deux personnages en sable ou en neige bougent comme de vrais personnages grâce à la technique du Stop-Motion : on prend des photos de l'objet que l'on veut animer, dans différentes positions. Puis, on fait défiler les photos les unes après les autres très rapidement. Il faut 24 images par seconde pour voir le mouvement.

C'est le même principe pour animer des marionnettes en pâte à modeler comme dans *Ma vie de courgette* (marionnette mise en place) ou *Wallace et Gromit* (ici on voit qu'on déplace la tête et la main)...



◆ Chinti :

C'est un film russe réalisé par la réalisatrice arménienne Natalia Mirzoyan et les Studios d'animation de Saint-Petersbourg et dont le personnage central est une fourmi ; mais ce qui constitue la spécificité de ce court métrage Chinti c'est le médium même, en effet chaque dessin est composé de collage de feuilles de thé de différentes variétés. Il a fallu 1 an pour faire cette animation.



◆ Dodu, le garçon de papier :

Le petit garçon, Dodu a été fabriqué avec du carton ondulé découpé et peint en gouache. La bouche et les paupières sont peintes avec de l'encre magnétique. Il a été fabriqué en 10 exemplaires car le carton s'use rapidement. Au bout de 3 jours, le personnage est remplacé. Le décor a été construit en 1 mois et un mois supplémentaire a été nécessaire pour l'animation.

La coccinelle est faite de capsules de bouteilles peintes en rouge. Trois tailles de capsules ont été utilisées selon les différents plans du film (gros plan, plan moyen...).

Un autre film d'animation *L'hiver féérique* comporte un court métrage fait en carton ondulé : "Le temps des enfants" qui invite à l'imagination, alors qu'un enfant s'endort en rêvant de la jument qu'il a croisée dans la journée et de tout un tas d'animaux volants. Le film est peint, sur carton ondulé, lui conférant un aspect bricolé des plus charmants



◆ Feu follet :

Photographies en Stop Motion qui jouent avec la lumière du soleil, qui prend vie. La lumière est « le personnage principal » de ce court métrage de Sarah Wickens.

La réalisatrice utilise des formes découpées par lesquelles la lumière passe. Pour créer un effet de mouvement, les formes sont photographiées image par image à chaque étape de leur déplacement.

Elle joue avec la lumière du soleil. Elle l'utilise soit en direct, soit en la reflétant dans un miroir sur lequel elle colle des formes. Le générique de fin du court métrage montre cette technique.



- ☞ Pour pratiquer les arts visuels en lien avec ce court-métrage, il peut être intéressant pour les élèves de jouer à leur tour avec la lumière du soleil reflétée dans des miroirs. Un document PDF de l'Académie d'Orléans -Tours donne des exemples et propose de regarder des œuvres d'art en rapport avec la lumière :

www.ac-orleans-tours.fr/fileadmin/user_upload/.../cinematernelle28/Feu_follet.pdf

◆ Grand frère :

On voit la main qui dessine les personnages, le papier qui est utilisé et la numérotation des pages qui indique qu'elles se succèdent pour créer le mouvement.

C'est la technique du dessin animé en 2D.

- ☞ Exercice pratique : Le folioscope (ou « flip book »):

Distribuez aux élèves des feuilles (5cm sur 10, au minimum 12 feuilles ou un petit bloc de « post-it » ou un petit carnet à reliure collée sur lesquelles on leur demande de dessiner (dans la partie droite de la feuille pour que les dessins soient toujours visibles pendant la manipulation). Chaque dessin doit être légèrement différent de celui qui le précède. Assemblés sur un côté, il ne reste plus qu'à faire défiler les dessins avec le pouce, à des vitesses différentes pour voir ce qui se produit. Si le rythme est d'environ 24 feuilles par seconde, le cerveau interprétera le défilement des images comme un mouvement. C'est le principe de l'animation dans Grand Frère.

On peut également construire un personnage en pâte à modeler (silhouette simple) et le photographier en modifiant, entre chaque photo, un détail : par exemple, il penche la tête de plus en plus puis la relève. Lorsque les photos sont développées, on les superpose dans l'ordre des prises de vue. En les tenant sur un côté, on les fait tourner rapidement (comme le bloc dans l'exemple précédent) et on a l'illusion du mouvement.

<https://www4.ac-nancy-metz.fr/ia54-circos/ientoul/sites/.../techniquesanimation.pdf>

- ☞ On peut comparer avec le film d'animation *Koko le clown* de Dave et



Max Fleischer. Koko le clown naît de la plume à encre de chine de son auteur pour chaque nouvelle aventure. On le voit dessiner sur sa planche à dessins.

3- Quelques techniques cinématographiques :

Même dans le cinéma d'animation, on peut repérer :

- Le **cadrage** : Comporte la place de la caméra, le choix de l'objectif, l'angle de prise de vues, l'organisation de l'espace et des objets filmés dans le champ

- L'**échelle des plans**. Un plan est une suite d'images enregistrées en une seule prise. Il est défini par un cadrage et une durée.

On distingue : 1) le plan moyen (cadre avec les personnages en pied) 2) le plan américain (cadre avec les personnages coupés à la taille) 3) le plan rapproché 4) le gros plan (le visage, un objet) et 5) le très gros plan ou insert (un détail du corps ou d'un objet).

- **Travelling** : mouvement de tout l'appareil de prise de vues. On distingue les travellings avant, arrière ou latéraux. La caméra peut se déplacer sur des rails.

- Le **Zoom** : est un objectif à focale variable. Une commande — bague, levier, molette, manivelle ou moteur — déplaçant plusieurs groupes de lentilles à l'intérieur de l'objectif qui permet de modifier de manière continue la distance focale résultante et donc le grandissement, ce qui modifie l'angle de champ couvert par l'objectif et la taille des éléments de l'image.

Le « zoom » en tant qu'effet cinématographique est aussi appelé « travelling optique ». À la différence du travelling par déplacement de la caméra, il modifie la distance apparente des objets et la perspective

- Le **Fondu au noir** : action d'obscurcir ("fermeture") ou faire apparaître ("ouverture") l'image progressivement, souvent en passant par le noir. Cela indique que du temps s'est écoulé.

Dans le film *Chinti*, il y en a plusieurs.

RESSOURCES :

DVD : La petite fabrique du monde KMBO

SITE : <http://www.kmbofilms.com/la-petite-fabrique-du-monde>

Dossier de presse et dossier pédagogique (21 pages). [Le court métrage La Création y est bien expliqué du point de vue scientifique]

SITE de l'académie d'Orléans-Tours avec un PDF sur le court métrage Feu follet pour faire des travaux en arts plastiques avec la lumière. Cf. paragraphe III

SITE de l'Académie de Nancy-Metz pour différentes techniques d'animation en PDF. Cf. paragraphe III.

Dossier réalisé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Septembre 2017.