

## LES P'TITS EXPLORATEURS

Programme de 4 courts métrages. 49 minutes. 2017. Folimage.

### SOMMAIRE :

I AVANT LA PROJECTION	p. 1 à 2
II PRESENTATION des HISTOIRES et PISTES D'EXPLOITATION	p. 2 à 11
III LE FILM D'ANIMATION	p. 11 à 13

### I AVANT LA PROJECTION :

#### 1- Observation de l'affiche :

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

Le titre du programme est écrit en haut en lettre bleues et grises. La lettre O d'explorateurs est un globe terrestre. Le point sur le i du mot « P'tits » est une météorite. Le titre est traversé par un vaisseau spatial.

La partie supérieure de l'affiche représente un ciel étoilé.

En-dessous du titre sont nommés les 4 courts métrages :  
*Chemin d'eau pour un poisson* ;



*Le Renard minuscule ; La cage et Clé à molette et Jo.*

On voit ensuite des personnages : Le Robot venu de l'espace et Jo de taille plus grande que les autres personnages (c'est le héros du quatrième court-métrage). A sa droite : Susie, assise sur le capot d'une voiture. En bas à gauche : Jimmy, puis Plouc et Martin et enfin un lapin violet.

L'affiche représente le 4<sup>ème</sup> court-métrage : Clé à molette et Jo

- **CONSIGNES pour un bon déroulement de la séance de projection** : cf. plaquette Ciné-enfants.

## **II PRESENTATION DES HISTOIRES ET PISTES D'EXPLOITATION**

Les quatre court-métrages présentent une exploration du monde sur les thèmes de la différence et de la tolérance.

**1- Chemin d'eau pour un poisson :** De Mercedes Marro, France / Espagne / Colombie – 2016-8 minutes

- **Histoire :** C'est la nuit, dans une ville d'Amérique latine (musique). Des récipients vides sont alignés devant une fontaine dont les robinets sont vides. Tout le monde dort, il fait très chaud. Un garçon se réveille et regarde par la fenêtre : il voit un poisson rouge dans un reste d'eau au fond du bac de la fontaine, menacé par deux chats. Il sort et les chats s'enfuient il récupère le poisson dans sa main. Il rentre dans sa maison et cherche un récipient, mais il n'y a pas assez d'eau. Sa mère se réveille et elle rajoute de l'eau froide prise dans le frigo : le poisson frissonne. Il a de plus en plus de mal à respirer et il se renverse. L'enfant le ranime en lui insufflant de l'air avec une paille.

L'eau coule dans les robinets et tous se lèvent pour aller remplir leurs récipients. L'enfant et sa mère sortent avec la carafe contenant le poisson (musique de samba). L'enfant a du mal à remplir la carafe, mais sa mère y arrive. Musique : « Agua, Agua, de l'eau de l'eau, là, là, là ... ». Les chats reviennent et le poisson saute de seau en seau. Il termine dans une autre carafe qui est rangé dans le frigo. Le poisson saute et plonge dans une casserole de lait. Quelqu'un ouvre le frigo et pose la casserole de lait sur le feu. Le poisson saute hors de la casserole. Les chats attendent sur le rebord de la fenêtre et le chat noir l'attrape. L'enfant pleure. Quelqu'un marche sur la queue du chat : le poisson ressort et saute à nouveau dans divers récipients remplis d'eau, suivi par les chats. L'enfant le récupère et rentre dans sa maison avec sa mère. C'est la fin de la distribution d'eau. La nuit arrive. Tout le monde s'endort. L'enfant dort aussi en souriant. Le poisson saute du pichet sur la table de chevet et il recrache 3 diamants. L'enfant les observe. Travelling vers le ciel étoilé et la lune ; le poisson saute dans de l'eau.

- **Pistes d'exploitation :**

- Raconter cette histoire de différents points de vue : celui de l'enfant, celui du poisson, celui des chats.
- Montrer que ce récit a la structure d'un conte :
  - une situation initiale : il était une fois dans un pays d'Amérique latine, la nuit, le vent réveille un petit garçon (le héros).

- un évènement déclencheur : le garçon aperçoit un poisson rouge menacé par des chats qui sont des éléments perturbateurs.

- le développement du récit : le garçon va tout faire pour récupérer le poisson rouge mais il est confronté à une pénurie d'eau et aux chats qui suivent aussi les déplacements du poisson

- une situation finale : le héros récupère le poisson et le sauve de tous les dangers (asphyxie, être mangé par les chats). Le poisson le récompense avec trois diamants.

☞ On peut comparer avec un autre conte connu.



➤ Montrer que le film sensibilise au problème du manque d'eau : Le soir, l'eau ne coule plus à la fontaine, les habitants installent divers récipients devant leur maison pour se dépêcher d'aller recueillir de l'eau lorsqu'elle revient.

➤ Quels éléments graphiques ou musicaux montrent que cela se passe dans une ville d'Amérique latine : style des maisons, nuit pendant laquelle la température reste élevée, hamacs, chanson sur l'eau (Agua), musique et rythme musical...

- La technique d'animation : réalisé en 2D sur ordinateur à partir de dessins sur tablette cf. paragraphe III.

## **2- Le renard minuscule** de Sylvia Szkiladz et Aline Quertain. 8 minutes.

- **Histoire** : Des insectes sont posés sur des feuilles, un renard est posé sur des cailloux et il est plus petit qu'eux. Plus loin, une maison d'où sort une petite fille avec des bottes (une jaune et une rouge). Elle regarde des fourmis qui transportent chacune une feuille avec une graine dedans. Elle prend des graines transportées par les fourmis, les met dans sa poche, et part avec son arrosoir. Elle creuse un trou dans la terre, place une graine et arrose : une plante géante qui fleurit sort de terre. Le minuscule renard a observé la scène. Quand la petite fille sème à nouveau une graine, le renard



se plante dans la terre : seule sa queue dépasse. Comme la queue bouge, la petite fille la voit et elle tire le renard par la queue pour le poser dans sa main. Ils se touchent le nez. Elle le décore avec un papillon et elle rit. Le papillon tombe dans un trou, la petite fille arrose : le papillon devient géant. Elle met ses bottes dans le trou : les bottes deviennent grandes. Elle apporte alors de vieux jouets qu'elle dépose dans le trou. Elle met une graine puis souffle dans une trompette pour faire sortir le renard qui s'était caché dedans. L'orage arrive, il pleut fort : le tas de terre grossit tel un monstre menaçant. La petite fille dort sur son lit, avec le renard posé sur sa main. Le renard se réveille, récupère une graine et sort par la fenêtre. Il avale la graine et entre dans un trou : il grandit et a une taille normale. La petite fille cherche le renard et voit, par la fenêtre la forêt, elle la traverse, elle a peur. Elle arrive près du gros tas de terre et il l'avale. Mais le renard est aussi à l'intérieur : avec la petite fille sur son dos, il creuse des galeries pour se diriger vers la surface. Le soleil se montre et la pluie s'arrête : de grands arbres sortent de terre. La petite fille et le renard sont dans un arbre. Elle rit. Ils sont amis (musique joyeuse).

### **- Pistes d'exploitation :**

- Raconter l'histoire de cette petite fille, qui, grâce à des graines magiques fait pousser des plantes et des arbres géants. Un renard minuscule voudrait bien augmenter sa taille. Leur rencontre aura des effets bénéfiques sur les 2 : le renard retrouve une taille normale et il sauve la petite fille.



☞ On peut raconter l'histoire du point de vue de la petite fille et du point de vue du renard.

☞ L'histoire est comme un conte : Il était une fois... La petite fille traverse la forêt qui lui fait peur pour aller chercher son ami, le renard. Citer d'autres contes où le héros (ou héroïne)

traverse aussi une forêt sombre (épreuve initiatique à franchir).



- Comparer avec le conte « Jacques et les haricots magiques »
- **Technique d'animation** : papier découpé en éléments assemblés et animation d'objets (terre...). Cf. paragraphe III

### **3- La cage** de Loïc Bruyère. 6 minutes.

- **Histoire** : Un ours bleu est enfermé dans une cage au zoo. Il est seul. Sur une branche qui passe au – dessus de la cage, un oiseau couve. Une vieille dame et son chien passe devant la cage, guidée par le gardien (elle passera plusieurs fois). Une nuit, les œufs éclosent : un oiseau bleu et un vert qui volent et un oiseau rouge qui ne sait pas voler et qui tombe dans la cage. La mère part avec les 2 qui savent voler. L'oiseau rouge reste avec l'ours. Il pleut : l'ours abrite l'oiseau. Ils jouent ensemble (musique) et l'oiseau saute sur le ventre de l'ours. L'oiseau essaie d'apprendre à chanter. Il neige. L'oiseau siffle et vol : il s'en va (migration). Le temps passe (soleil, brouillard, nuit) et l'ours s'ennuie. L'oiseau est revenu, mais l'ours boude. L'oiseau insiste pour qu'il chante et plusieurs oiseaux arrivent et se posent sur la cage. L'ours chante et tape avec ses pattes. Deux oiseaux blancs dansent. Les oiseaux soulèvent l'ours et l'emportent hors de la cage (musique jazz).



#### **- Pistes d'exploitation :**

- Raconter l'histoire de cet ours, enfermé dans une cage qui va se lier d'amitié avec un oiseau qui veut lui apprendre à chanter.
- On peut se placer du point de vue de l'ours ou de celui de l'oiseau.



- Décrire le passage du temps : changement de saison, migration et retour des oiseaux...
- Technique d'animation : 2D et ordinateur. Plan fixe sur l'ours.

#### **4- Clé à molette et Jo** de Stéphane Piera. 26 minutes.2015.

##### **- Histoire :**

Voix off qui introduit : Une fille, Susie, dit « qu'elle pourrait nous parler pendant des heures de fleurs sauvages, mais que nous, nous préférons des histoires d'extra-terrestres et de robots ; ça tombe bien car notre histoire commence dans l'espace. On voit une pluie de météorites (musique). Elle dit que l'espace est sourd, que, là-haut sous le ciel étoilé, les ondes sonores ne se propagent pas. Quand on y pense, ce n'est pas plus mal parce que vous imaginez le bruit que feraient les étoiles et le soleil. Comme l'espace est sourd, quand des astéroïdes viennent s'écraser sur un vaisseau extra-terrestre, ça fait peut-être un raffut d'enfer à l'intérieur, mais rien de hors, même pas un souffle. Les extra-terrestres vous n'allez pas les voir car ils restent à l'intérieur. Quand ils ont des réparations à faire, ils ont un petit robot exprès pour ça. (Musique). Il n'a pas été conçu pour entendre, lui ; son boulot c'est de garder le vaisseau comme neuf, et les astéroïdes ne sont pas vraiment ses amis. Ils l'ont oublié dans l'espace, tout près de chez nous (on voit le globe terrestre). »

Titre : Clé à molette et Jo.

La voix off reprend : « La Terre est pleine de bruits ». Trois garçons jouent dans une carcasse de voiture. « Martin et ses copains, ils en font du bruit. Celui-là, c'est mon voisin ; il s'appelle Jo ; Jo est comme l'espace (on entend le bruit d'une explosion), pour lui, même les explosions ne font pas de bruit. Il est sourd. Il n'ose pas jouer avec les garçons. » Au loin, on voit une fumée : les 3 garçons voient un cratère. Jimmy trouve une pierre de l'espace et dit aux autres : Plouc et Martin, que c'est le caillou qui a fait le cratère. Le petit robot regarde, caché derrière une pierre. Il veut partir et se cogne dans Jo qui fait le signe de bonjour dans le langage des signes. Le robot fait le même signe. Jo, par signes l'interroge et comprend que c'est le robot qui est tombé du ciel. Jo lui fait signe de venir chez lui car il veut le mettre à l'abri. Le robot le suit et Jo le cache dans le hangar. Le père de Jo qui est mécanicien, est aussi sourd. Sa femme vient lui dire qu'il est l'heure de manger et Jo les suit.

C'est la nuit, Jo regarde par la fenêtre de sa chambre. Il a dessiné le robot. Pendant ce temps, le robot dort dans un hamac, dans la grange. Il se réveille et sort : il découvre le ciel étoilé, la lune, une chouette, le lapin violet. Il aime par-dessus tout réparer. Il répare la voiture que le papa de Jo essayait de réparer. Jo sort pour chercher le robot ; il entend du bruit dans le garage et le trouve. Il invite le robot dans sa chambre : il a dessiné toute l'histoire du robot. Le matin, le papa ne comprend pas comment la voiture s'est réparée.

Jo vient chercher Susie pour lui montrer le cratère. Il lui raconte comment il a été créé. Puis, il l'emmène dans la grange et lui fait découvrir le robot « clé à molette ».

Pendant ce temps, Jimmy essaie d'utiliser la force de la pierre pour réparer la voiture. Il raconte que la pierre l'a sauvé d'une mort certaine. Susie arrive et, trop bavarde, leur parle du robot. Ils vont tous les quatre chez Jo. Ils font tous le signe bonjour. Il demande pourquoi Jo a appelé le robot Clé à molette. Il apporte un tracteur qu'il casse et le robot le répare. Jimmy boude, s'éloigne et voit le papa de Jo qui est mécanicien. Il revient vers les autres et explique que c'est le papa qui a fabriqué le robot. Il repart, suivi par Plouc et Martin. Les garçons disent que les robots de l'espace sont blancs ou dorés. Martin dit que le robot pourrait réparer la vieille voiture. A vélo, Jo et le robot rejoignent Suzie qui leur dit à demain.

Quand la nuit arrive, Jo raccompagne le robot dans la grange et lui demande de ne pas bouger de là et de dormir. Mais le robot améliore le vélo de Jo pour qu'il aille plus vite. Martin arrive et lui explique par gestes, que la voiture est cassée et lui demande de venir la réparer. Malgré les recommandations de Jo, le robot suit Martin.

Le lendemain matin, la maman de Jo vient le réveiller en lui disant que Susie l'attend dans la cour. Elle parle de la voiture. Jo va dans la grange et s'explique avec le robot qui reconnaît qu'il a un peu bricolé la voiture et qu'elle peut voler. Jo part vite sur son vélo, en laissant Susie. Les 3 garçons sont en train d'admirer la transformation de la vieille voiture en vaisseau spatial. Ils montent dedans et Martin appuie sur les boutons : le vaisseau s'élève dans le ciel. Le robot attrape Jo et le monte à son tour dans le vaisseau ; il s'installe aux commandes. Susie, d'en bas, dit « Sympas les gars ». Pendant qu'ils volent, Jo fait le signe de Susie et le vaisseau redescend. Susie monte alors que Jimmy descend. Il remonte et, pour éviter un avion, monte verticalement. Ils regardent la planète terre. Puis, ils sortent dans l'espace. Tout le monde a envie de rentrer à la maison, même le robot. Quand les enfants sont descendus de la voiture transformée en vaisseau, Jo fait ses adieux au robot, puis le robot part dans l'espace et il pleure. Jimmy regrette sa voiture de jeux. Susie dit que ce qui est plus important c'est que Jo a perdu son seul ami. Tous trouvent que Jo est cool : ils le rejoignent et il sourit. Dans l'espace, le robot bleu veut reprendre sa place, mais il s'aperçoit qu'un autre robot rouge a été construit. Il est soulagé et décide de revenir sur Terre. Les enfants jouent tous ensemble au ballon. Jo rentre chez lui et range son vélo. Il entre dans le hangar, regarde le hamac et il est triste. Il voit de la lumière dans sa chambre, il court : Clé à molette est dans son lit. Ils se jettent dans les bras l'un de l'autre.

## - Pistes d'exploitation :

### 1- L'histoire :

- **Résumer cette histoire** de rencontre entre Jo, un enfant sourd et un robot bleu extra-terrestre.

Il y a plusieurs parties :

- La présentation de l'espace, de la surdité et du robot par Suzie
- La chute du robot, l'explosion et le cratère, près de l'espace de jeux des 3 garçons et de la maison de Jo.
- La rencontre de Jo avec le robot, sa décision de le mettre à l'abri, la découverte de ses capacités de réparation.
- La présentation du cratère et du robot à Suzie puis la gaffe de Suzie qui parle du robot aux 3 garçons
- La transformation de la vieille voiture en véhicule spatial et le voyage dans l'espace. Le désir de tous de retrouver leur maison
- Le changement d'attitude des garçons vis-à-vis de Jo et le changement de décision de Clé à molette qui revient chez Jo.

☞ On peut raconter l'histoire du point de vue de Jo, du robot ou des autres enfants

☞ Qui est le héros de cette histoire : Jo ou le robot ?



- Comparer avec l'histoire de l'enfant et de l'extra-terrestre du film *ET*.



- Le robot : son graphisme. Essayer de le dessiner.

Jo en a fait beaucoup de dessins. Il est programmé pour réparer.

Le comparer avec d'autres robots : R2D2 de la *Guerre des étoiles*, le robot du film d'animation iranien *Le robot et le fermier* ...



## 2- Les enfants :

**JO :** Il a 11 ans. C'est un enfant sourd, qui ne communique qu'avec la langue des signes. En parler avec les enfants.

Du coup, il est trop timide pour oser rejoindre la bande de copains de son village. Il vit à la campagne où il aime se balader, souvent solitaire. Il n'aura pas de problème à communiquer avec le robot extra-terrestre et ils deviendront des amis inséparables.



**SUSIE** : Susie est la fille de la bande : elle est l'amie de Martin, Plouc et Jimmy. Cependant, elle est aussi et surtout la personne la plus proche de Jo. Elle connaît un peu la langue des signes, et l'aide à s'intégrer avec les autres garçons. Elle remonte souvent sa mèche de cheveux, ce qui la fait décrire ainsi par signe par Jo.



**JIMMY** : Jimmy est le leader du groupe. Plein d'assurance, il n'hésite pas à s'inventer des exploits pour forcer l'admiration de ses copains, mais se révèle en réalité plutôt jaloux et trouillard. Il n'est, au fond, pas très sûr de lui. Il refusera de partir dans l'espace avec le vaisseau fabriqué par le robot.

**MARTIN** : Membre de la bande des garçons, Martin (cheveux roux) a 13 ans, et rien ne lui fait peur ! Il laisse à Jimmy le rôle de chef car c'est le meilleur moyen de l'avoir dans son camp. Il est assez fasciné par Clé à Molette, un compagnon de jeu idéal qui lui permet de s'embarquer dans de trépidantes aventures ! Il aura le courage d'aller voir le robot et de lui demander, par signes, de réparer la voiture.

**PLOUC** : Moins assuré, il suit ses deux copains. Son surnom (ironique) vient du fait qu'il est le seul à venir de la ville, ce qui explique aussi son look très ... personnel ! (lunettes noires)

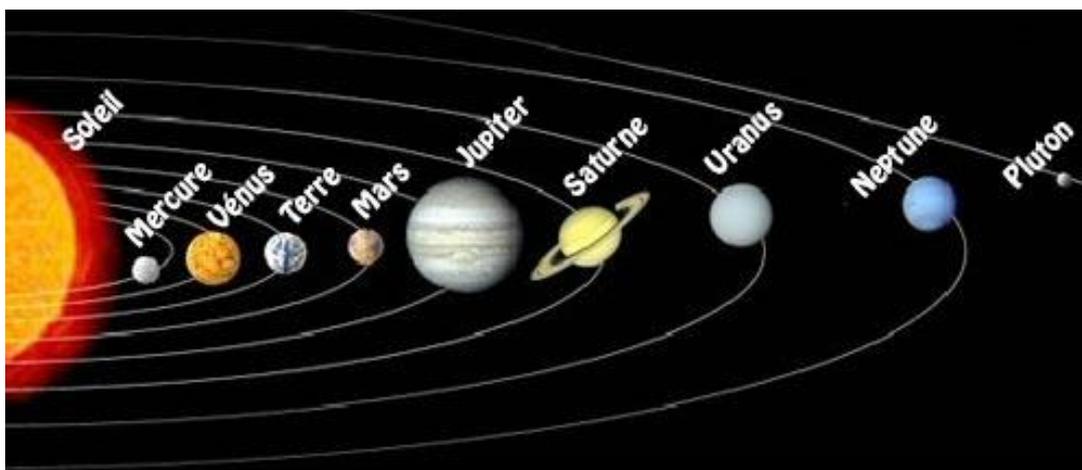


### 3- Le ciel et l'espace :

☞ On peut présenter le système solaire, à partir des éléments visibles dans le court-métrage : astéroïdes, météorites, étoiles, planète Terre, Soleil, Lune...



☞ On peut aussi présenter les principales planètes du système solaire.



Plusieurs sites présentent des données sur ce thème :

[http://www.palais-decouverte.fr/fileadmin/\\_migrated/content\\_uploads/SystemeSolaire-presentation-commun.pdf](http://www.palais-decouverte.fr/fileadmin/_migrated/content_uploads/SystemeSolaire-presentation-commun.pdf)

<http://www.planetariumvv.com>

Livres : Mon encyclopédie 6-9 ans du ciel et de l'espace, Gallimard Jeunesse, 2008

Je découvre l'espace, Thomas-Belli Anne et Bornot Sally, Deux Coqs D'or, 2016

## **5- Points communs à ces films**

Le programme s'appelle Les P'tits explorateurs.

### **- Le thème de l'exploration :**

Le poisson rouge explore la ville et la Terre

Le renard minuscule explore le monde souterrain et la petite fille explore ses capacités à faire pousser des plantes ou des choses

La cage : l'ours va explorer ce qui est au-delà de sa cage.

Clé à molette et Jo : le robot explore la Terre et les enfants explorent l'espace.

On peut chercher un exemple d'explorateur parti dans un pays lointain : ex. Christophe Colomb ; Jean-Louis Etienne ; Thomas Pesquet...

### **- Le thème de la différence et des préjugés:**

Dans le film *Clé à molette et Jo*, chaque personnage a une particularité : Susie est une fille ; Martin est roux, Plouc est un garçon de la ville, Jimmy s'invente des exploits.

Dans *Le Renard minuscule* : le renard est de très petite taille et la petite fille a beaucoup d'imagination.

Dans le film *La Cage* : l'ours ne sait pas chanter et l'oiseau rouge ne sait pas voler.

**- Le thème de l'amitié et de la cohabitation :** chacun des 4 films raconte l'histoire d'une amitié improbable entre des êtres très différents : un poisson rouge et un enfant ; un renard et une petite fille ; un ours et un oiseau ; un enfant et un robot.

Dans le programme « A la découverte du monde », le court métrage Fred et Anabel raconte la profonde amitié entre un chat et une oie.

### III LE FILM D'ANIMATION

#### 1- Fabrication d'un film d'animation :

- Principe de l'animation : Durant la projection d'un film, le mouvement continu qui apparaît sur l'écran n'est qu'une illusion. Nos yeux perçoivent cette succession d'images comme une recombinaison du fait de la persistance des images rétiniennes : l'œil conserve pendant environ 1/10ème de seconde l'image qu'il vient de voir même quand elle a disparu.

Il faut 24 images par seconde d'action pour restituer un mouvement.

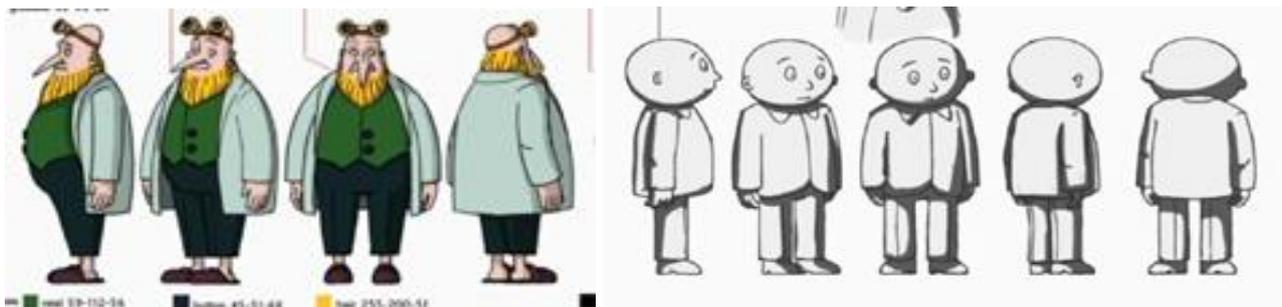
- Etapes de la fabrication d'un film d'animation

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 storyboard, 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 : ici pour le film d'animation « Gros pois et Petit point »



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.



Exemple : personnages du film d'animation « Jean de la lune ».

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 comblent 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 cellulose (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulose en utilisant de la gouache acrylique. Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette

technique. Les dessins sont scannés dans l'ordinateur, puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique.

La prise de vues : elle se fait sous caméra verticale qui filme les celluloses posés sur le décor, image par image, avec parfois, en plus, des effets spéciaux. Il est possible de superposer plusieurs celluloses. Les dialogues, les bruitages et la musique sont ensuite mixés à l'image au moment du montage final.

Le film est vérifié sur une table de montage.

Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2D) 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...

Le stop motion, aussi appelé animation image par image ou animation en volume, est une technique d'animation qui permet de créer un mouvement à partir d'objets immobiles. Elle consiste à déplacer légèrement les objets entre chaque photo.

Le matériel nécessaire pour réaliser une telle animation est simple : un appareil photo, une webcam ou une caméra suffit. Il existe également des applications pour Smartphone qui facilitent la réalisation de stop motion. Souvent, l'appareil photo (ou la caméra) est relié à un ordinateur qui permet de contrôler la prise de vue grâce à un logiciel.

- 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.

## **2- L'animation dans le programme « Les P'tits explorateurs »**

### **➤ Chemin d'eau pour un poisson :**

Ce court métrage a été réalisé en 2D sur ordinateur : il est dessiné sur tablette graphique à l'aide d'un stylet plutôt qu'au crayon sur papier, et colorisé à l'aide d'un logiciel approprié.

### **➤ Le Renard minuscule :**

Ce petit film utilise la technique traditionnelle du papier découpé : les parties du corps des personnages sont découpées séparément puis assemblées momentanément sur une vitre, photographiées, puis légèrement bougées et photographiées à nouveau. L'opération se répète jusqu'à ce que les photographies mises bout à bout donnent l'illusion du mouvement au montage. Le film utilise aussi l'animation d'objet comme la terre.

Dans le film d'animation « *Neige* », l'animatrice a créé des pantins articulés dont on bouge un élément avant de filmer image par image.



### ➤ **La Cage :**

Le film est réalisé en 2D sur ordinateur. Il est basé sur un plan fixe, et organisé autour de la synchronisation de l'image et du son.

### ➤ **Clé à molette et JO :**

Ce film est réalisé en 3D, soit en images de synthèse. D'abord dessinés, les éléments sont ensuite recomposés en trois dimensions sur ordinateur à partir de formes polygonales qui leur donnent une profondeur : c'est la modélisation. La couleur, les textures et l'éclairage sont ajoutés. Une fois un élément modélisé, il est comme une marionnette virtuelle en volume : il ne reste plus qu'à le faire bouger.

## **3- La bande son :**

Elle est importante dans l'accompagnement des images.

La musique permet de comprendre l'ambiance, l'action, de situer le pays, d'exprimer un sentiment ... C'est le cas dans le film « Chemin d'eau pour un poisson »

Dans le film « La cage », il y a beaucoup d'instruments utilisés : contrebasse, banjo, saxophone alto et soprano, washboard, clarinette et trombone. On peut voir et entendre le making-of de l'enregistrement de la bande-son sur le site :

[https://www.youtube.com/watch?v=YOqqFRCI5\\_A&feature=youtu.be](https://www.youtube.com/watch?v=YOqqFRCI5_A&feature=youtu.be)

Au début du cinéma, il y avait des musiciens en direct pour accompagner certains films muets.

## **RESSOURCES :**

Sites : [www.folimage.fr/LPE](http://www.folimage.fr/LPE) avec dossier de presse, document pédagogique (avec making of de la bande son du film La Cage).

Kit pédagogique 1 DVD : le programme cinéma en intégralité (49 min) + 2 films bonus et 5 livrets de 6 pages. 25,90 € TTC

Sites du Palais de la Découverte et du Planétarium pour la découverte du ciel.

Le jeu de la langue des signes (LSF), avec Clé à Molette & Jo  
[www.ludo.fr/jeux/le-jeu-des-signes-avec-cle-a-molette-jo](http://www.ludo.fr/jeux/le-jeu-des-signes-avec-cle-a-molette-jo)

Ressource sur la langue des signes avec le CNDP

[http://www.cndp.fr/ressources-lsf/primaire/exemples\\_activites.html](http://www.cndp.fr/ressources-lsf/primaire/exemples_activites.html)



Dossier préparé par Nicole Montaron. Atmosphères 53. Mai 2018.