

## CONTES SUR MOI

### SOMMAIRE :

I Avant la projection p.1 à 2

II Présentation des histoires : Histoires détaillées et pistes d'exploitation p. 2 à 8

III Les techniques d'animation p. 8 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.

La première ligne indique : **5 courts-métrages d'animation à découvrir dès 4 ans.**

Le fond de l'affiche est formé de **trois bandes colorées horizontales, superposées : bleue, orange et rose clair.**

**Plusieurs personnages sont visibles :** une girafe, des papillons colorés dans la bande bleue ; un zèbre avec un papillon bleu devant lui, un morse et un esquimau (vus de dos) dans la bande rose.

Au milieu de l'affiche, en lettres blanches, le titre est écrit : **Contes sur moi !**

Sur les lettres **o** et **n**, sont posés un renard blanc et une petite fille endormie (personnages du court-métrage « La petite fille et le renard »

Dans la partie orangée du milieu, une phrase est écrite en bleu :

« **Compter sur l'autre quelle que soit la situation, quels que soient les évènements !** »

Tout en bas, en petits caractères se trouvent les titres des cinq courts métrages : « Ghirafa » ; « La petite fille et le renard » ; « Esquimal » ; « Black or White » (Noir ou Blanc) ; « Polychrome ».



**2- Regarder la bande-annonce** du film permet de voir les principaux personnages et de découvrir que c'est un film d'animation.

**3- Consignes pour un bon déroulement de la séance de cinéma :**

#### LES RÈGLES DU JEU

« Dans une salle de cinéma, il fait noir, l'image est grande, on entend bien, les fauteuils sont confortables et « je fais le vide » juste avant d'entrer : je ne suis ni à l'école, ni à la maison. Dans un cinéma, on ne peut pas changer de film ou le prendre en cours de route et attendre la publicité pour aller faire pipi, on ne peut pas se déplacer, ni manger, ni boire, ni faire du bruit pendant le film... »

Je peux rire, pleurer, avoir peur, être ému et ne pas tout comprendre du premier coup. Après la projection, j'évite les jugements brutaux et trop rapides. J'essaie d'abord de retrouver tout ce que j'ai vu, entendu, compris. J'ai absolument le droit de garder pour moi les émotions très personnelles que j'ai ressenties, et mon interprétation du film, même si ce n'est pas celles des autres. »

## II PRESENTATION DES HISTOIRES ET PISTES

**1- Ghirafa :** film d'animation sans paroles.

- **Résumé :** Dans un zoo, un petit âne fatigué de porter les enfants, tombe sous le charme de la girafe. Quand l'orage gronde, il décide de voler au secours de l'animal au long cou.

- **Histoire détaillée :** une girafe se réveille. On voit un soleil rouge. [On entend de la musique]. La girafe fait tourner une roue. Les enfants courent pour la regarder. Des enfants passent, porteurs de ballons de formes différentes ; fillettes ou garçons. Ils sont sur le dos d'un âne.



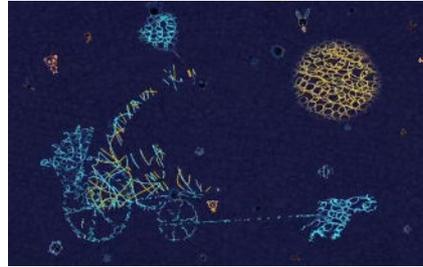
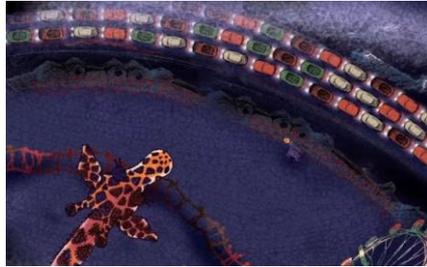
La girafe fait son spectacle en prenant des pauses.

Les enfants photographient.





L'âne tient un ballon « cœur » qui s'envole vers la girafe. Celle-ci reçoit beaucoup de ballons d'enfants. Puis la nuit arrive et on voit les files de voitures qui s'éloignent du parc d'attractions. L'âne s'endort aux pieds des girafes. [On entend de la musique]. La girafe monte dans une calèche tirée par l'âne qui s'éloigne dans le ciel. La lune s'éloigne. Pendant le générique de fin, on voit l'âne qui embrasse la girafe.



**- Pistes d'exploitation** : Raconter cette histoire en retrouvant les principaux personnages.

Ce court métrage est réalisé par Anastasia Sokolova, diplômée de l'Académie d'architecture et d'art de l'Oural. Elle a travaillé en éléments découpés puis animés.

Poème de Robert Desnos : La Girafe

« La girafe et la girouette, Vent du sud et vent de l'est, Tendent leur cou vers l'alouette, Vent du nord et vent de l'ouest. Toutes deux vivent près du ciel, Vent du sud et vent de l'est, A la hauteur des hirondelles, Vent du nord et vent de l'ouest.

Et l'hirondelle pirouette, Vent du sud et vent de l'est, En été sur les girouettes, Vent du nord et vent de l'ouest. L'hirondelle, fait, des paraphes, Vent du sud et vent de l'est, Tout l'hiver autour des girafes, Vent du nord et vent de l'ouest. »

## 2 - The girl and the Fox : La fillette et le renard

Dessin animé sans paroles. 5 minutes 31.

**- Résumé** : L'hiver est froid et la nourriture se fait rare. Afin d'assurer la survie de sa famille, une fillette traque un renard qui s'attaque à leur bétail. Un jour, c'est le face à face entre la fillette et le renard.

**- Histoire détaillée** : Une fillette est devant sa maison. On voit un oiseau mort derrière elle. [Zoom] de la caméra vers la forêt. Le titre du film apparaît.

La fillette court, une bougie à la main. Un renard passe au-dessus d'elle. Il part et traverse l'étang. Il fait nuit. La fillette capture le renard et sort un couteau. Puis, ils se regardent. Le renard s'enfuit.



Il tombe de la neige. La fillette tombe et le renard la retrouve, couchée par terre.

Il l'entoure pour qu'elle ait chaud. Le matin, ils sont endormis ensemble. (Image dans l'affiche, sur le mot Contes). Puis, le renard part. Les parents de la fillette reviennent. Elle est dans les bras de sa maman.



[Musique] Le renard et la fillette se regardent une dernière fois. Les parents emportent la fillette. [Fondu au noir]



- **Pistes d'exploitation** : Raconter cette histoire en retrouvant les principaux personnages.

Réalisé par Tyler J. Kupferer (États-Unis • 2011), cinéaste et animateur de Columbus, Indiana. Il est diplômé du Savannah College of Art & Design depuis 2011 avec un Master of Fine Arts en animation.

« La petite fille et le renard » est son quatrième film d'animation.

### 3- Esquimal :

Marionnettes animées. Sans paroles. 8 minutes 50. Réalisé par Homero Ramírez Tena. Il est licencié des arts et de la conception de l'UNAM depuis 2008. Spécialiste de l'animation en stop motion,

- **Résumé** : Eskimal (un Esquimau) et Morsa (son Morse), inséparables ; sont chargés de protéger le grand glacier.

Lorsqu'ils sont confrontés à une catastrophe imminente provoquée par le monde industriel, leur courage est mis à l'épreuve !

- **Histoire détaillée** : Un esquimau et son morse regardent le coucher du soleil. Ils voient des manchots, que le morse voudrait rejoindre. Mais l'esquimau siffle et le morse le rejoint. Ils arrivent à leur igloo. C'est la nuit.



Le jour se lève. L'Homme dort encore, puis il ouvre les yeux et entend un bruit fort : celui de l'orage. Il voit des fumées noires sortir des cheminées (pollution des usines).



Les nuages sont noirs également. Il sort des échelles jaunes et monte repeindre le ciel en bleu. [Musique]. Puis, il neige. L'orage gronde. Le ciel est noir. Les manchots tournoient. Les échelles tombent. Des morceaux de ciel tombent aussi. Les maisons s'envolent, ainsi que l'esquimau qui se retrouve avec son igloo dans un ciel noir. Puis, on retrouve l'esquimau assis sur un nuage avec son igloo dans un ciel bleu.



Il se cache les yeux. Il a perdu son morse qui est sur un morceau d'iceberg. L'Esquimau prend sa canne à pêche et descend rejoindre le morse et le récupérer. L'iceberg s'éloigne.



**- Pistes d'exploitation :**

- Raconter cette histoire d'un esquimau et de son morse apprivoisé, qui subissent la pollution industrielle puis les modifications climatiques qui entraînent la fonte de la banquise et la dérive des icebergs.
- Comparer les personnages des marionnettes animées avec les vrais esquimaux, morse ou manchots.



- Expliquer la technique d'animation de marionnettes par stop motion. (cf ; paragraphe III)

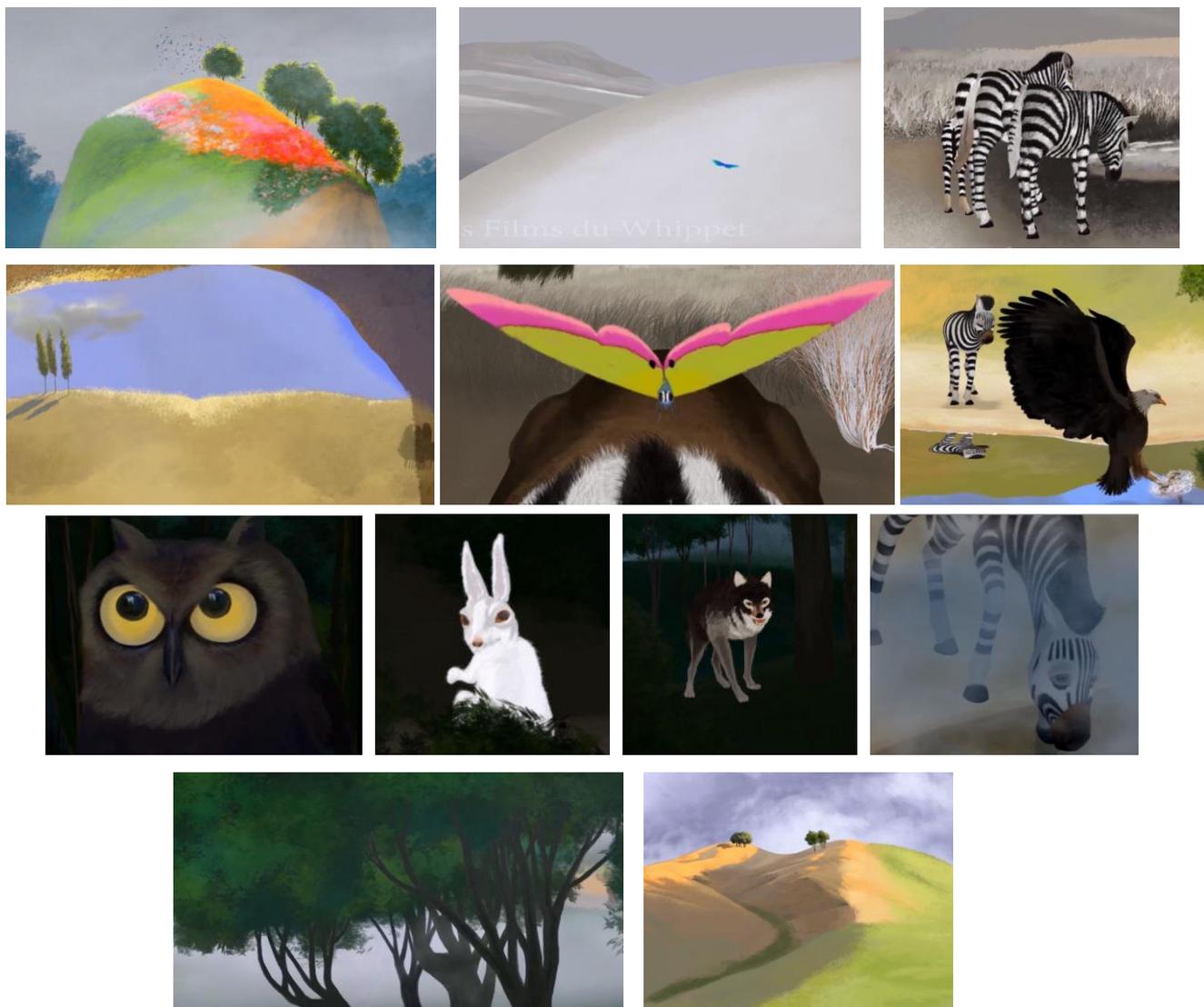
**4- Black or White (Noir ou Blanc)**

Réalisé par Mohammad-Ali Soleymanzadeh (Iran • 2017)

Durée : 11'26 • Animation numérique • Sans Paroles.

- **Résumé** : Dans le monde sans couleur d'un petit zèbre, un papillon multicolore fait une apparition soudaine. Ébloui, le poulain zèbre suit le chemin en kaléidoscope du papillon à la découverte d'un monde plus rayonnant.

- **Histoire détaillée** : On voit des arbres ; puis une montagne enneigée et un papillon multicolore qui finit par se poser sur le nez du poulain zèbre. Ce dernier décide de le suivre. Le papillon se pose sur une plante, le jeune zèbre s'approche. Ils se regardent dans les yeux. Le papillon change toujours de couleurs. En suivant le papillon, le zèbre découvre des paysages tantôt colorés, tantôt sombres : il passe du noir (chouette, au blanc (lapin) dans la forêt. Il traverse le désert, guidé par le papillon. Au bord d'un lac, il découvre le papillon sur un nénuphar, des poissons, une grenouille des libellules, un vautour. Dans la forêt, il entend des bruits de pics, voit un hibou, rencontre un lapin blanc, un loup avec lequel il fait une course-poursuite. [Musique] Il retrouve sa montagne colorée et les champs fleuris. Il caracole en bondissant. Il finit par tomber dans un champ de pissenlit, mais il se relève [Musique]. Il y a des papillons de toutes les couleurs. Dans le noir, il appelle le papillon qui le guide. [Musique] Ciel étoilé, Nuit. FIN.



Les déplacements du zèbre, guidé par le papillon, lui permettent de découvrir des paysages très différents, du sombre et de la couleur, du noir et du blanc. Il prend connaissance d'animaux différents.

- **Pistes d'exploitation** : décrire le voyage du poulain. Définir l'animation.

## 5- Polychrome

Polychrome est un court métrage musical réalisé en stop motion ! Écrit, réalisé et produit par Negareh Halimi & Amin Malekian (Iran • 2017). Sur une musique originale de Grégoire Lourme  
Durée : 2'14 • Stop motion • Sans Paroles

### - Résumé :

« Dans la vie, il y a des objets qui nous sont chers. Qui nous lient aux souvenirs les plus précieux. Polychrome est l'histoire de l'un d'entre eux !

La boîte de couleurs est le secret de toutes ces histoires, de tous ces souvenirs à découvrir à chaque instant de vie »

### - Histoire détaillée : C'est une succession d'images d'objets ou de couleurs.

On y voit : des poupées russes, des petits pois, des nains de jardin, de la pâte à modeler colorée, des personnages clowns, des boîtes de craies de couleurs, une imprimante 3D qui fait des objets : arbre, clown, poisson, sirène, loup, tête de chèvre, cercle de feu, vieille femme, renard...

### - Pistes d'exploitation : Les enfants peuvent énumérer les objets créés dont ils se souviennent.



## III LE CINEMA D'ANIMATION :

### 1- CARACTERISTIQUES D'UN FILM D'ANIMATION

- 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.

- Les techniques d'animation peuvent être différentes : les 5 dessins animés du programme nous en montrent plusieurs. L'animation peut être en 2D ou 3D

- 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...

- 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. C'est le cas pour Black or White et pour La fillette et le Renard.

- 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. C'est le cas pour Ghirafa : éléments découpés et animés.

- La technique du stop-motion est la même que celle du dessin animé, mais avec des objets. Une scène constituée d'objets est filmée à l'aide d'une caméra dédiée à l'animation, c'est-à-dire pouvant enregistrer une seule photographie à la fois sur une pellicule cinématographique ou sur un support numérique. Filmés image par image, il s'agit, à chaque prise, de les déplacer légèrement afin que lorsque la vidéo est passée à vitesse normale (24 images par seconde), ils semblent animés. C'est le cas pour Polychrome, pour Esquimal.

## 2- Les procédés cinématographiques :

- **La notion de plan** : Un film est découpé en plans. Dans un livre, on remarque que l'histoire est répartie sur plusieurs pages. Sur une page tu as un morceau d'histoire, puis la suite se trouve sur une autre page et c'est ainsi jusqu'à la fin du livre. Dans un film c'est pareil, mais ces morceaux d'histoire s'appellent des plans. Pour tourner un plan, il faut :

1. Positionner le/les personnages du film dans un décor : exemple, papiers peints différents
2. Régler les lumières pour que les personnages et le décor soient bien éclairés
3. Positionner un appareil photo à la bonne distance des personnages. Prendre toutes les photos nécessaires à l'animation
4. Mettre toutes ces images les unes après les autres pour en faire une vidéo qui deviendra un plan

- **Les échelles de plan** : **Le cadre** : Qu'est-ce que je vois dans l'image ?

- Au début d'une histoire, on a souvent besoin de montrer la totalité du décor pour décrire où se déroule l'action. On utilise alors un **plan large** : les personnages sont généralement tout petits.

- Quand le spectateur a bien compris où se situe l'histoire, on va alors lui présenter les personnages en entier. Cela lui permettra de découvrir des détails importants du décor : c'est un **plan moyen**.

- Si les personnages discutent ensemble ou réalisent une action, on a alors besoin de se rapprocher encore d'eux pour bien le montrer au spectateur. On utilise alors un **plan rapproché** sur lequel on voit généralement les personnages de la taille à la tête.

- Si un personnage a une émotion (rire, joie, tristesse...), on aura besoin de mettre en avant son visage dans un **gros plan**.

- **Le montage** : **Remettre les plans dans l'ordre du film**. Quand on réalise un film, on ne tourne pas les plans dans l'ordre. Quand un décor est installé, on préfère tourner d'abord tous les plans du film qui se déroulent dans ce décor. Les plans sont donc tournés dans le désordre, et quand le tournage est terminé, il faut les remettre dans l'ordre. On appelle cette étape **le montage**.

**Ressources** : <https://www.lesfilmsduwhippet.com/contes-sur-moi/>

**Dossier de presse** : **Contes sur moi et affiche** à télécharger sur Internet.

Dossier préparé par Nicole Montaron. Atmosphères 53. Juin 2025.