

PETITS CONTES SOUS LA NEIGE

7 courts métrages d'origines française, russe, tchèque, chinoise ou indienne. 40 mn.

Sommaire :

I Avant la projection	p.1, 2
II Présentation des histoires et pistes d'exploitation	p.2 à 14
1- Le réveilleur	p.2, 3
2- Drôle de poisson	p.3, 5
3- La luge et le dragon	p.5, 6
4- Pêcheurs d'étoiles	p.6
5- Biquettes	p.6, 7
6- La famille Tramway	p.8, 9
7- Le sceptre du Père Noël	p. 9
III Analyse filmique	p.10 à

I Avant la projection

1- Observation de l'affiche :

C'est une image tirée du premier film :
Le réveilleur.

Couleurs et décors : couleurs vives des maisons ; fond bleu foncé du ciel en haut et plus clair en bas. Ce sont les maisons d'un village. Au premier plan, une montagne avec une maison violette et un personnage.

C'est un paysage enneigé.

Cela justifie le titre : « Petits contes sous la neige »

Personnage : L'homme est le réveilleur qui est chargé de passer dans toutes les maisons du village pour réveiller les habitants. Par la porte entrouverte, on aperçoit la tête de son fils.



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- Le réveilleur :

Un film de Filip Diviak, Production : Tomas Bata University, 2017 - République tchèque
9 min 31

- **Résumé :** Tous les matins, un homme fait le tour des maisons de son village et frappe aux portes pour réveiller les habitants. Un jour, il reçoit une clochette en guise de paiement : sa routine insouciance est alors bouleversée.

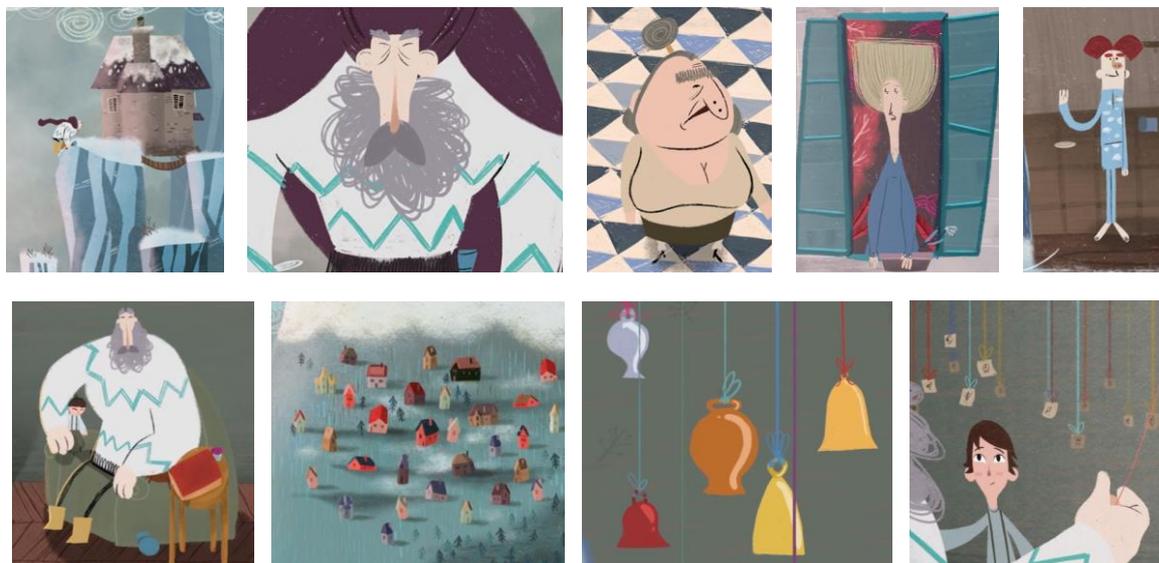
- Histoire détaillée :

Un homme, vêtu d'une cape violette et chaussé de bottes jaunes grimpe pour atteindre une maison. Le vent souffle. Il frappe à la porte. On le voit de face. La porte s'ouvre et une femme baille. Elle paie avec 3 pièces. Il continue de grimper, sous la neige. Il regarde sa montre. Il tape au carreau et une deuxième femme ouvre la porte ; elle se recoiffe et lui offre une fleur. Il consulte sa montre une seconde fois et grimpe le long d'une échelle pour arriver à une troisième porte. Un homme ouvre la porte. Les 3 pièces qu'il voulait donner, tombent. Il lui donne une clochette. A son retour chez lui, son fils est content de la clochette rapportée. Il la suspend à côté de la cheminée. Ils s'assoient dans un fauteuil, près du feu. Le père lit une histoire. [Fondu au noir]. Nuit.

Le lendemain, il pleut fort, et le réveilleur va frapper à toutes les portes. Il tousse. A chaque maison, il demande une clochette : il en récupère plusieurs et même un gong. La maison est pleine de clochettes et l'enfant est content. Il tousse toujours. C'est la pluie à nouveau, puis la neige et le blizzard. A la fin de la matinée, le père n'est pas rentré. L'enfant attend, puis il sort. Il retrouve son père couché par terre. Avec la luge, il le ramène à la maison. L'homme respire. Il tient une clochette bleue. Le fils réfléchit et part avec la luge [Fondu au noir]. Le père se réveille : il n'y a plus de clochettes et pas de fils. Le fils a attaché des étiquettes avec la figure des habitants ou de leur animal. En rentrant, il explique à son père qu'il suffit de tirer sur la ficelle pour que la clochette sonne dans chaque maison du village : le père n'a plus besoin de sortir dans le village. Générique de fin montrant diverses clochettes.

- Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire en décrivant les principaux personnages



- Demander aux enfants de citer des endroits où on peut trouver des clochettes ou des cloches.

À quoi servent-elles ? : musique, clochers, animaux, entrées de maisons, horloges, jouets...

À la montagne, les animaux portent des cloches, ce qui permet de les laisser en liberté. Avec l'habitude et en connaissant leur caractère, on peut ainsi savoir grâce au son à quel endroit et à quelle distance sont les animaux. Dans un même troupeau, de moutons par exemple, on peut utiliser des cloches de sonorités différentes, ce qui permet au berger de les distinguer. Les cloches sont aussi très utiles si un prédateur s'approche du troupeau. Elles peuvent faire fuir un loup et informent le gardien du troupeau.

- Technique d'animation : Animation 2D digitale (cf. paragraphe III)

2- Drôle de poisson

Un film de Krishna Chandran A. Nair. Production : Folimage, Nadasdy Film. 2017 - France, Suisse
6 min 06. Animation 2D digitale

- **Résumé** : Quelque part au milieu de l'océan, un groupe de poissons unit ses forces pour secourir un étrange congénère rouge flottant à la surface : c'est un ballon rouge.

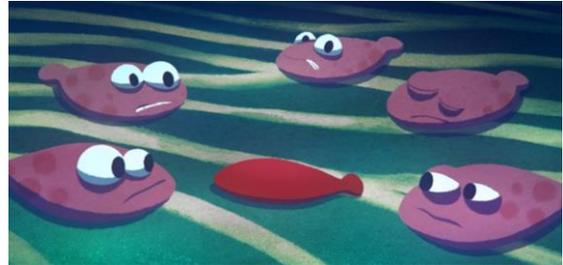
- Histoire détaillée :

Une voix off raconte. Des bruits d'eau. Dans la mer, des déchets descendent vers le fond. Deux poissons-lunes, un jaune et un vert, essaient de les manger. Un ballon rouge arrive en surface qu'ils prennent pour un poisson. Ils tirent la ficelle, mais le ballon ne s'enfonce pas. Ils crient : « A l'aide » et d'autres poissons arrivent. Un poisson, dont le corps est percé par un hameçon dit qu'il a été attrapé par des gens d'en haut. Ils se regroupent et ils tirent : le ballon les entraînent. Une baleine arrive et essaie de tirer à son tour, mais le ballon remonte, puis il se dégonfle, percé par un hameçon et il descend dans l'eau. Tout le monde demande : « ça va ? ». Il arrive au fond. Les 2

poissons s'en vont. Le ballon touche le fond. Des raies le voient. C'est la fin. Musique ; bruits, on entend toujours « ça va ? ».

- Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire de ce ballon pris pour un poisson.



- C'est un exemple de solidarité : une valeur qui nous amène à aider autrui, le contraire de l'égoïsme et de l'individualisme.
Ont-ils des exemples de solidarité, à la maison avec leur famille ? Avec les amis à l'école ?
Avec d'autres personnes ?

Demander aux enfants s'ils ont des exemples de choses accomplies à plusieurs et qu'ils n'auraient pas pu réaliser seuls.

Trois pays ont inscrit l'empathie et la gentillesse au programme scolaire.

Cette matière est enseignée en Russie depuis plus de dix ans. Elle est obligatoire au Danemark pour les 6-16 ans. Aux Pays-Bas, des ateliers d'entraide entre grands et petits ont été mis en place dans les écoles.

Une étude scientifique menée depuis 2002 a démontré que les enfants empathiques ont de meilleurs résultats scolaires.

- S'intéresser à la pollution des mers

Les activités humaines rejettent dans l'environnement d'énormes quantités de déchets, **physiques** (en particulier des objets en plastique) et **chimiques** (pesticides, hydrocarbures...). Une partie importante de ces déchets arrive dans le milieu marin, **apportée par le vent et les cours d'eau**, ou encore **directement jetée à la mer**. Chaque année, ce sont près de **10 millions de tonnes de plastique** qui se retrouvent ainsi dans les mers et les océans, **polluent des plages et intoxiquent les poissons**

En 1997, un navigateur découvre un gigantesque espace en pleine mer, composé de déchets en plastique de toutes sortes. Depuis, on sait que ces immenses plaques de pollution existent sur tous les océans du globe terrestre. La plus immense est grande comme six fois la France. On appelle ces gigantesques espaces de déchets rassemblés par les courants marins le « 7ème continent » ou « soupe ».

- Parler du recyclage des déchets :

Nous produisons des millions de tonnes de déchets en plastique chaque année, alors qu'il faut des centaines d'années pour que cette matière se dégrade. Actuellement, il n'existe aucune solution à ce problème, mais nous pouvons tous agir en limitant notre consommation d'emballages et de produits jetables et en recyclant ceux-ci.

Garder des objets cassés ou usés pour en faire autre chose plutôt que les jeter, on appelle cela « recyclage » ou « récupération ».

Expliquer aux enfants qu'on peut fabriquer un grand nombre de choses (décoration, jeux, instruments de musique, astuces pour des ateliers nature) avec des objets recyclés faciles à trouver comme des bouteilles en plastique, boîtes à oeufs, capsules de café, boîtes de conserve, pots de yaourts, rouleaux de papier toilette.

- Technique d'animation : animation 2D digitale, cf. paragraphe III

3- La Luge et le dragon

Un film d'Eugenia Zhirkova.

Production : Soyuzmultfilm 2017 - Russie

2 min 37. Animation 2D digitale



- **Résumé** : Portée par son imagination débordante, une petite fille vit une folle aventure accompagnée de son père et... de sa luge !

- Histoire détaillée :

Une petite fille est sur une luge, tirée par son père. Il marche. Son téléphone sonne. Il dit : Non. La fillette et part avec la luge. Elle voit un château, arrive sur la tour et s'imagine en princesse. Elle glisse [Musique]. La luge devient un dragon volant, mais ils se cognent dans un vieil arbre bougon. Il les pousse. Arrive un chevalier en armure tandis qu'elle pleure. C'est son père qui récupère la luge. Ils glissent et retournent à la maison.

- Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire de cette fillette qui a beaucoup d'imagination. Elle s'invente une histoire, de princesse, de dragon et de chevalier.



- Dans ce film, la petite fille imagine des choses fantastiques qui transforment le monde. Susciter l'imagination des enfants et leur expression orale en leur demandant en quoi pourraient se transformer les choses qui les entourent : chaise, crayon, table... Ils peuvent aussi dessiner ces créations imaginaires.

- Les saisons :

Au cours de l'année, la température et la nature changent selon les saisons. Dans la région du monde où nous habitons, il y a quatre saisons où nous faisons des choses différentes et où le climat change.

- Demander aux enfants en quelle saison se déroule ce film. Peuvent-ils citer les différentes saisons ? Laquelle est leur préférée et pourquoi ?

- Demander en quelle saison : On construit des bonhommes de neige.
Les feuilles des arbres tombent.
Il fait chaud, on va jouer sur la plage et se baigner.
L'herbe pousse dans les champs et la nature se réveille.
- Repérer la musique qui est de Tchaïkovski.
- Technique d'animation : animation 2D digitale, cf. paragraphe III

4- Pêcheurs d'étoiles

Un film de Han Zhang. Production : Han Zhang .2016 - Etats-Unis
5 min 05. Animation 2D digitale et dessin sur papier

- Résumé :

Dans un petit port, un grand-père et son petit-fils vendent des étoiles. Lorsque ces dernières viennent à manquer, le jeune garçon doit prendre sa barque et braver tous les dangers pour rapporter une nouvelle pêche miraculeuse !

- Histoire détaillée :

On voit une ville, la nuit. Un vieil homme vend des étoiles, aidé de son petit-fils. Il vend 2 étoiles à une personne, puis 2 autres personnes arrivent. Il n'y a plus qu'une étoile dans le seau. L'enfant court, monte dans une barque [Fondu au noir]. La lune est pleine. Le garçon rame et une baleine saute. L'enfant ramasse des étoiles sur l'eau avec une épuisette. Il revient vers la ville, mais l'orage arrive et la pluie. Le grand-père pousse sa charrette. L'enfant rame. Avec l'orage, les étoiles se cassent. L'enfant s'endort [Fondu au noir]. Le bateau avance seul. Le grand-père attend. L'enfant se réveille et se blottit contre son grand-père. Les étoiles cassées sont mises dans des bocaux. Des étoiles filantes passent.



- Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire de ces pêcheurs d'étoiles.
- Technique d'animation : animation 2D digitale et dessin sur papier. cf. paragraphe III

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

5- Biquettes

Un film d'Ekaterina Filippova. Production : Soyuzmultfilm. 2016 - Russie
1 min 33. Animation en papier découpé

- **Résumé** : Deux chèvres et leur amie girafe profitent d'un voyage en train à travers la campagne pour essayer de grignoter tout ce qui passe à leur portée.

Un train passe rapidement. Des biquettes sont à la fenêtre et essaient de manger les feuilles des arbres qui longent la voie ferrée. Mais, elles n'y arrivent pas. Une girafe, qui sort sa tête par la fenêtre arrive à manger des feuilles, mais la vitre casse. La girafe court.



- Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire
- Parler de la technique d'animation en papier découpé.

- Exemple d' « Aglaé la Pipelette » dans le film d'animation Le Quatuor à cornes.

On parle de « **digital cut-out animation** ». Comme une marionnette, un personnage en *cut-out* est fait à partir de plusieurs parties indépendantes découpées dans du papier ou du carton, telles que des mains, des bras, d'une tête, des jambes et des pieds. Ces pièces sont liées ensemble par des points de jointure permettant ainsi de mouvoir ces personnages par le procédé dit de l'image par image. Par rapport au dessin animé classique, pour lequel les différentes positions des personnages pour donner l'illusion d'un déplacement nécessitent la confection coûteuse d'autant de celluloses (sur lesquels les différents dessins sont transférés) l'animation en *cut-out* est très économique car un seul personnage en papier découpé peut être utilisé pour une scène entière, tant qu'il n'est pas modifié dans sa forme, de la même façon que dans l'animation en volume.

- Dans le film d'animation Neige et les arbres magiques pour l'épisode « Neige », l'animatrice a créé des pantins articulés dont on bouge un élément avant de filmer image par image.



6- La Famille Tramway

Un film de Svetlana Andrianova. Production : Soyuzmultfilm. 2016 - Russie

10 min 00. Animation en volume

- **Résumé** : Maman Tram et Petit Tram quittent chaque jour leur dépôt pour promener les habitants. Bêtises, apprentissage ou réconfort, Petit Tram a encore besoin du soutien inconditionnel de sa mère. Mais le temps passe et c'est au tour de Maman Tram d'avoir besoin d'aide.

- Histoire détaillée :

Des pigeons picorent sur le sol. Une femme passe avec un landau. Petit Tramway joue au ballon : il casse une vitre, puis un Œuf. Maman Tramway le ramène au dépôt. Elle lui fait lire un livre pour qu'il apprenne à reconnaître des signaux. Il joue avec un mini tramway. Il se cogne dans un sens interdit, fait tomber un panneau, puis tombe dans un trou. Une grue le remonte. Sa maman est fâchée. Ils rentrent au dépôt de nuit. La mère lui redonne le livre à lire. Il s'endort [Fondu au noir]. C'est le matin, sa mère le réveille. Ils essaient leurs essuie-glaces, se mettent de l'huile et partent pour la ligne y. Ils croisent un balayeur, une femme qui étend son linge. Ils arrivent à l'arrêt du tramway et les gens montent dans les deux. Ils s'arrêtent à un feu rouge pour laisser traverser les gens puis redémarrent au feu vert. On voit les gens dans les tramways. Puis c'est le dernier arrêt et un couple se retrouve. C'est la nuit.

Le matin, ils se réveillent : la mère est fatiguée, elle a un œil abimé. Ils sortent du garage : le fils d'abord puis la mère. Elle perd une vis, il faut réparer. Les gens attendent et le tramway du fils est bondé. C'est la nuit, la mère rentre au garage. Les gens sont trempés. Un journal se colle sur son pare-brise, elle ne voit rien et a un accident. Une seconde vis tombe. Elle est en panne, sous un réverbère et elle y passe la nuit. [Fondu au noir].

Le fils revient au dépôt et ne trouve pas sa mère. Il roule en tous sens, mais il ne la trouve pas. Il revient au dépôt. Il sillonne la ville (on le voit sur le plan de la ville). Le matin, il voit la vis par terre. Il repart et trouve le tramway en panne. Il le remorque. Une femme nourrit les pigeons. Les passagers montent.

Fin du film et générique avec une musique joyeuse.

- Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire :



- Décrire l'animation en volume :

C'est une animation en 3 dimensions ou **3D**. Des objets en volume : marionnettes, maquettes sont placées devant un décor et déplacées ou modifiées (éléments du corps pour une marionnette) et photographiées image par image, on parle de stop-motion.

Dans le film, on a 3 tailles de tramway : la mère, le fils et le jouet du fils.

Dans le dessin animé : Le quatuor à cornes, l'épisode « Dorothy la vagabonde » est une animation de marionnettes placées devant des décors en relief.

7- Le Sceptre du Père Noël

Un film de Alexey Alekseev. Production : Soyuzmultfilm. 2016 - Russie

3 min 30. Animation 2D digitale

- Résumé :

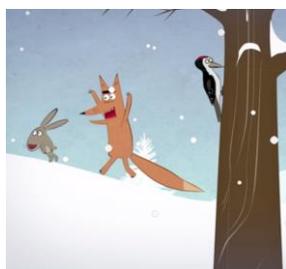
Lorsque le Père Noël quitte sa forêt enneigée pour faire sa tournée, il laisse malencontreusement tomber son sceptre magique. Un petit lapin qui peine à se faire respecter par les autres animaux y voit une opportunité de prendre sa revanche.

- Histoire détaillée :

Il neige. Un petit lapin baille puis se rendort. Un Pic frappant sur un tronc, le réveille. Le renard poursuit le lapin qui tombe dans la neige et forme une boule que le renard tape. Mais, le lapin n'est pas dedans. Le lapin se rendort, mais arrivent successivement un ours, un écureuil et sa noisette et un loup. Le Père Noël sort ses Rennes. Il se gratte la tête : il pense qu'il a oublié son sceptre magique. Il le récupère. En route, le loup court après le lapin. Le sceptre tombe. La lapin le récupère et transforme en sapin le loup. Il dit : Ah, Ah. Dans la ville, c'est la fête. Il y a des sapins illuminés. Le Père Noël surprend le lapin avec son sceptre, en train d'attaquer le renard. Il reprend son sceptre et dit : « Non ». Il tape avec son sceptre : tous les animaux réapparaissent. Nouveau coup de sceptre et un grand sapin apparaît avec des cadeaux pour tous. Les animaux offrent des cadeaux au lapin. Le Père Noël rentre dans sa maison.

- Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire en retrouvant tous les animaux



- Technique d'animation : 2D digitale, cf. paragraphe III

III ANALYSE FILMIQUE :

1- Fabrication d'un film d'animation :

- Durant la projection d'un film, le mouvement continu qui apparaît sur l'écran n'est qu'une illusion. Il résulte d'un ensemble de techniques mises en œuvre pour obtenir la restitution du mouvement, décomposé lors de la prise de vues en milliers d'images fixes. Nos yeux perçoivent cette succession d'images comme une reconstitution du fait de la persistance des images rétinienne : l'œil conserve pendant environ 1/10ème de seconde l'image qu'il vient de voir même quand elle a disparu.

Pour reconstituer le mouvement, il faut projeter 24 images par seconde.

- 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.

Exemple pour le film d'animation : Le chant de la mer.



- 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, des dessins de Ben.



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 cellulo 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 (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.

Dans « Petits contes sous la neige », il y a plusieurs techniques d'animation.

2- La Bande son :

Le son est un domaine très important du cinéma d'animation.

Le « Sound designer » est la personne qui crée l'atmosphère sonore des films. Il travaille en étroite collaboration avec le réalisateur du film. Le son donne matière aux images, il permet de rendre plus réaliste les situations et d'appuyer les émotions.

Il se compose de plusieurs éléments :

- Le dialogue ou les paroles. Le ou les comédien(s) enregistrent un texte en studio. Certains films n'ont pas de dialogues

- Les ambiances. Elles sont là pour immerger les spectateurs dans l'atmosphère du film

- La musique. Elle est choisie en fonction de l'émotion souhaitée ; elle appuie les sensations provoquées par les images.

- Le bruitage ou les effets sonores

Ils sont là pour rendre les situations plus réalistes. Ils peuvent être fabriqués de toutes pièces par un bruiteur. Ce dernier peut aussi utiliser des sons préenregistrés rajoutés après le tournage du film.

Dans le film, pour le bruitage des pas sur la neige, de la maïzena a été placée dans une chaussette et le bruiteur écrase la maïzena sous ses doigts. Pour simuler le bruit des bottes dans la neige, le bruiteur a écrasé une boîte de cookies.

3- Procédés cinématographiques :

Il existe un lexique cinématographique qui définit les caractéristiques du film.

Angle de vue : C'est la position de la caméra par rapport au sujet filmé.

La plongée : la caméra est placée en hauteur par rapport à l'objet filmé.

La contre plongée : la caméra est placée sous l'objet filmé.

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.

Mouvements de caméra : C'est la position qu'adopte la caméra pendant le tournage d'un plan ou d'une séquence.

Plan fixe : la caméra ne bouge pas durant toute la durée du plan.

Panoramique : la caméra balaie le champ dans le sens horizontal ou vertical par rotation sur son axe, gauche droite, droite gauche, haut bas, bas haut.

Travelling : la caméra est mobile placée sur des rails, des pneus, des véhicules. : Il peut être latéral, vertical ...

Plan : Un plan est une suite d'images enregistrées en une seule prise. Il est défini par un cadrage et une durée. Il peut être général, moyen ou rapproché

Séquence : Une séquence se compose de un ou plusieurs plans; elle est définie par une unité de temps, de lieu, d'action. Les séquences peuvent s'enchaîner par un fondu au noir ou enchaîné pour traduire un changement de lieu ou une ellipse temporelle.

- Essayer de retrouver dans ces films, quelques procédés cinématographiques : personnage filmé en gros plan, fondu au noir (dans : Le réveilleur ; Pêcheurs d'étoile, La famille Tramway).

RESSOURCES :

FOLIMAGE : Affiche

Dossier de presse et livret pédagogique

Petits sons sous la mer : documentaire de 10 minutes.



Dossier préparé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Avril 2022.