

## Bon voyage Dimitri

Trois courts-métrages d'animation, 2014, 44 minutes.

### Sommaire du dossier :

I Avant la projection	p. 1 à 2
II Présentation des histoires et pistes d'exploitation	p. 2 à 9
III L'Afrique	p. 9 à 12
IV Le cinéma d'animation	p. 12 à 14

## I AVANT LA SEANCE

### 1- Observation de l'affiche :

L'affiche ne montre que trois personnages du film « Dimitri à Ubuyu ». Précisez qu'Ubuyu se trouve en Afrique. Quelles couleurs voit-on ? Qu'est cela suggère ? Qui sont les personnages ?

- **Donner les titres des 3 histoires** composant ce programme : « Le vélo de l'éléphant », « Flocon de neige » et « Dimitri à Ubuyu »

Pour chaque titre, se questionner : Que peut-on imaginer à l'écoute de ces titres ? Quelles histoires ? Quels personnages ? Quelles hypothèses peut-on formuler pour les lieux ? (A vérifier après la projection). Quelle histoire est représentée sur l'affiche ?

- **Que savez-vous de l'Afrique ?**

A l'exception du premier film (malgré la présence d'un éléphant), le programme a pour décor le continent africain. On peut :

- Situer le continent africain sur une carte du monde
- Discuter avec les élèves des représentations qu'ils en ont
- Ecouter quelques extraits de musique (Aly Keita, Manu Dibango, Salif Keita...) pour se familiariser avec certaines sonorités notamment celle du balafon.



**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 vélo de l'éléphant** d'Olesya Shchukina (9mn - France - 2014)

- **Résumé** : Un éléphant habite en ville parmi les gens normaux et travaille comme balayeur.

Un jour, il voit un panneau d'affichage énorme qui fait la publicité d'un vélo, avec l'air d'être parfaitement à sa taille. A partir de cette minute, la vie de l'éléphant change : il doit à tout prix obtenir ce vélo !

- **Histoire détaillée** : Un éléphant vit au cœur de la ville. Il balaie tous les jours les déchets, ramasse les sacs poubelle afin que la ville soit propre. En échange, il reçoit deux sous qui lui permettent d'acheter des bananes. Un jour en travaillant, il aperçoit une publicité montrant un très beau vélo. Il se met tout à coup à rêver : lui sur le vélo se promenant sur les chemins et dans le ciel... Mais le vélo a un prix ! Il décide donc de travailler sans relâche pour économiser de l'argent. Un jour sa tirelire est pleine, il a enfin la somme qu'il faut. Il se rend chez le vendeur et achète le vélo... Quelle déception le vélo n'est pas à sa taille ! Il est tout petit. L'affiche présentait un vélo plus grand que ce qu'il n'est en réalité. L'éléphant est triste, il ne sort plus de chez lui. Les poubelles s'entassent, la ville devient sale. Un jour, les sacs poubelles sont si nombreux que certains tombent chez l'éléphant. Il met le nez dehors, met tristement le vélo dans un sac poubelle et se dirige vers le container. Il croise à ce moment-là une petite fille qui dessine par terre. Il sort le vélo du sac poubelle et lui offre. Heureuse, la petite fille vient l'embrasser puis se met à rouler. On découvre alors qu'elle était en train de dessiner un vélo par terre. L'éléphant et la petite fille deviennent amis. A la fin du générique, la petite fille fait du vélo dans la trompe de l'éléphant, qui forme un cercle.

- **Pistes d'exploitation** :

➤ **Raconter l'histoire** :

- On peut poser des questions : Quel est le métier de l'éléphant ? Où vit-il ? Quelle publicité voit-il ? Quel rêve fait-il alors ? Comment économise-t-il l'argent pour l'achat d'un vélo ? Comment est la tirelire ? Que se passe-t-il quand il a acheté le vélo ? Quelle conséquence

cela a-t-il dans la ville ? Quand il se décide à jeter le vélo, quelle rencontre fait-il ? Que faisait la petite fille ? Et toi, sais-tu dessiner un vélo ? Quelle est la fin de l'histoire ?



- On peut imaginer une suite : du point de vue de l'éléphant ou du point de vue de la petite fille
- Pourquoi, souvent, une tirelire a une forme de cochon ?

En Chine, en raison de sa rondeur, le cochon est le symbole de l'opulence de l'animal, pouvant donc amasser naturellement la richesse. C'est donc une des caractéristiques que l'on donne au signe du porc dans l'astrologie chinoise.

En Grande-Bretagne, le nom est dérivé du moyen anglais pygg signifiant argile, dans laquelle est faite cette tirelire.

Chez les paysans, le cochon est une forme de richesse.



### ➤ Quelques caractéristiques du film (voir aussi paragraphe III -3)

- C'est un film d'animation en 2D (à plat) à partir de dessins sur papier, colorés à l'aquarelle, puis découpés.

- La bande son comporte :

\* des musiques dont une «façon ritournelle»

\* des bruitages nombreux : coups de balai, bruits de pas, pluie, sirène de voiture, ...

\* quelques rares onomatopées : «Hé !!!» ; à noter qu'il n'y a pas de voix humaine alors que l'histoire raconte le rêve d'un éléphant dans une ville avec de nombreux habitants.

- Les formes sont simples à la limite de la schématisation. Elles ne sont pas cernées d'un trait.

- Les couleurs sont assez réalistes ; coloriage monochrome pour chaque espace délimité (nuages blancs, cadre du vélo rouge). A noter : la couleur n'est pas uniforme pour les parties susceptibles de variantes comme le pelage de l'éléphant ou le ciel bleu. Au-delà d'une unité de ton, on voit nettement les traits, les mouvements du pinceau. Les traits du dessin restent visibles pour représenter les branches des arbres, les rayures du plancher...

- Les cadrages: à plusieurs reprises, des parties de l'éléphant sortent du cadre, sont dans le hors-champ comme pour traduire son immensité par rapport au reste de la ville, comme pour souligner qu'il est à l'étroit. Plusieurs fois, on adopte le point de vue de l'éléphant par des images en plongée. (Voir paragraphe III 3-).

## 2- Flocon de neige de Natalia Chernysheva, (6mn - Russie - 2012)

- **Résumé** : Un jour un petit garçon africain reçoit une lettre. Dans celle-ci, un flocon de neige...

### - **Histoire détaillée** :

Quelque part en Afrique, un petit garçon reçoit une lettre. Sur l'enveloppe, on peut voir des arbres enneigés et à l'intérieur, le petit garçon trouve un magnifique flocon de neige en papier. Il l'observe ébahi, le lance en l'air et le flocon virevolte. Bientôt, il va se coucher et il met le flocon bien soigneusement sous son oreiller. Quand il se réveille le lendemain matin et qu'il ouvre sa fenêtre, le petit garçon n'en croit pas ses yeux : il neige sur la savane ! Il sort vite dehors mais rentre aussitôt se mettre un manteau rouge sur le dos. Il joue avec la neige : il essaie de la manger en tirant la langue, s'amuse à faire des empreintes, se roule dedans. Les animaux qui étaient recouverts de neige commencent à montrer «le bout de leur nez» : l'éléphant éternue, le zèbre grelotte. Le petit garçon prête ses gants au zèbre, se fait voler son écharpe par les singes qui se blottissent dedans... Mais le pire arrive quand le petit oiseau tombe de l'arbre littéralement gelé de froid. Le petit garçon le prend alors dans ses mains et lui envoie de l'air chaud avec sa bouche. Comme cela ne suffit pas il se dirige en courant vers sa maison (une case africaine) suivi de la panthère, de l'éléphant, des singes, du serpent, de la girafe, du crocodile, de l'antilope et du rhinocéros. Tout le monde est maintenant dans la maison du petit garçon autour d'un feu. On entend quelques éternuements, le petit oiseau se réchauffe. Le petit garçon est tellement embêté de voir ses amis dans cet état qu'il décide de jeter tristement son flocon en papier dans le feu. Le lendemain matin, plus de neige... Le flocon de papier est sous l'oreiller... Le petit garçon n'aurait-il pas rêvé? A son tour il glisse une plume de l'oiseau dans une enveloppe et court la poster.

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

#### ➤ **Raconter l'histoire** :

- On peut poser des questions : Que reçoit le petit garçon en Afrique ? Que contient la lettre ? Que fait-il du flocon en papier ? Que voit-il le lendemain en ouvrant sa fenêtre ? Quand il sort, que fait-il ? Comment découvre-t-on les animaux ? Qui a froid et que fait le petit garçon ? Que se passe-t-il quand l'oiseau est gelé ? Les animaux trouvent refuge dans la maison du petit garçon, où se placent-ils ?



- Une interrogation subsiste à la fin du film : rêve ou réalité ? Le petit garçon retrouve le flocon de neige en papier intact sous son oreiller mais se mouille les pieds dans une plaque de neige en sortant... Pour les plus grands qui auront observé peut-être ces détails, essayer d'engager une discussion «argumentée».
- Qu'y a-t-il de surprenant dans cette histoire ? : la neige en Afrique.

➤ **Retrouver tous les animaux visibles dans l'histoire :**

Un oiseau, une panthère, un éléphant, des singes, un serpent, une girafe, un crocodile, une antilope et un rhinocéros.



➤ **Peut-on dessiner un flocon de neige ?** (cf. décoration de Noël)

➤ **Quelques caractéristiques du film** (voir aussi paragraphe III -3)

- C'est un film d'animation en 2D à partir de dessins.

- La bande son comporte:

Musique africaine facilement reconnaissable grâce aux percussions. Elle accompagne des moments de joie (quand la lettre arrive, quand le petit garçon s'amuse dans la neige, etc.).

Voix humaine : Pas de paroles hormis «Yo pas dodo», exclusivement des rires et quelques onomatopées comme «oh!» pour traduire la surprise.

Bruitages : scintillements, crissements des pas dans la neige, claquement de dents, tremblement de froid, crépitements du feu, ...

- Les formes sont épurées allant même jusqu'à l'ombre noire sur fond blanc.

- Les couleurs : Deux gammes différentes au service des différents moments de l'histoire :

Blanc, noir et une large étendue de gris pour l'intérieur de la case le soir au coucher et le matin au réveil. Un jeu de noir sur blanc et de blanc sur noir s'opère au moment des jeux dans la neige plus une pointe de rouge (vêtement du petit garçon).

Large gamme d'ocres et verts pour la savane et l'intérieur de la case quand tous les animaux sont réunis autour du feu.

- Les cadrages : A plusieurs reprises, les cadrages permettent de montrer l'immensité blanche de la savane enneigée, jouer avec la taille des animaux ou accentuer le jeu des noirs et blancs. Des plongées soulignent certaines situations. (Voir paragraphe III 3-).

### **3- Dimitri à Ubuyu** d'Agnès Lecreux et Fabien Drouet, (28mn - France - 2014)

- **Résumé** : Dimitri est un petit oiseau égaré dans une savane africaine. Sur la plaine d'Ubuyu, il va devoir s'adapter à un nouvel environnement, bien différent de celui qu'il connaît en Europe



#### **- Histoire détaillée :**

Le petit Dimitri et ses parents volent dans le ciel en compagnie d'une multitude d'oiseaux. C'est la migration. Dimitri demande, un peu fatigué et impatient, s'ils vont voler encore longtemps. Son père lui répond qu'ils ont seulement fait la moitié du chemin et sa mère indique qu'ils ont encore plusieurs semaines de vol avant d'arriver à destination. Les parents de Dimitri aperçoivent soudain de gros nuages (visibles sur l'affiche). Une tempête arrive. La maman de Dimitri lui dit de bien s'attacher et Dimitri accroche son bec aux plumes de sa mère... Mais le vent est trop fort, Dimitri est emporté. Il se retrouve seul sur un sol aride, une plume de sa mère dans le bec.

Soudain une souris sort de la terre en criant : « La pluie, la pluie, la pluie arrive enfin! Sortez tous ! ». Et la pluie arrive en effet ! Dimitri essaie de s'abriter. Il voit plein d'animaux se rejoindre pour danser sous la pluie : un rhinocéros, un zèbre, un éléphant, des suricates. Bientôt il se retrouve de nouveau sous la pluie, son abri étant un éléphant qui se déplace. Dimitri appelle ses parents sans réponse. Une girafe vient à sa rencontre et le rassurant lui dit de monter sur sa tête.

Elle le dépose en haut d'un baobab et lui confectionne un nid. Elle rassure Dimitri en lui expliquant que ses parents ne doivent pas être loin et que le ciel sera plus clair quand la pluie aura cessé. Ils s'échangent leurs prénoms : la girafe s'appelle Makéba. La nuit tombe et Dimitri s'endort.

A son réveil, Dimitri contemple le paysage. Puis il voit un peu plus loin près d'une petite retenue d'eau l'éléphant, l'autruche et le rhinocéros patauger dans l'eau. Il les rejoint, se présente et leur demande s'ils n'ont pas vu ses parents. Chacun indique une direction puis les discussions vont bon train. Dimitri s'éclipse en pleurant car personne ne peut l'aider. Pili le suricate va à la rencontre du petit oiseau. Il a bien vu que Dimitri pleurait même si Dimitri dit le contraire. Pili l'emmène voir son ami, le zèbre Oko. Dimitri est maladroit en parlant du pelage du zèbre car il croit que c'est de la peinture. Oko se vexe

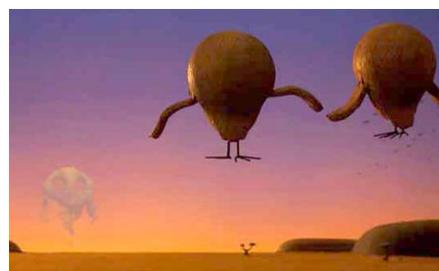
Makéba arrive à ce moment-là avec du mil pour nourrir Dimitri. Elle lui dit également qu'elle va réunir les animaux de la plaine afin qu'ils l'aident à retrouver ses parents car il ne peut pas repartir tout seul, c'est trop dangereux. Pili est content, Oko un peu moins. Pendant ce temps les parents de Dimitri, très inquiets, cherchent activement leur enfant en parcourant le ciel. Le goût du mil ne plaît pas beaucoup à Dimitri. Pili lui fait découvrir la cacahuète et il adore. Mais les cacahuètes sont rares donc l'autruche décide de faire un petit voyage pour aller en chercher. Pendant ce temps, les animaux cherchent en vain des solutions pour retrouver les parents de Dimitri. Ce dernier est triste mais sa nouvelle amie Pili lui propose d'aller voir le babouin sorcier Latyr. Oko lui trouve que c'est une mauvaise idée mais Dimitri est déjà en route ! Son entrevue avec Latyr ne se passe pas bien. Il est désagréable avec Dimitri car il se réveille de sa sieste puis veut absolument la plume que Dimitri a dans son bec, seul souvenir de ses parents. Dimitri se sauve, dépité. Pili et Oko le consolent, ils vont trouver une autre solution pour l'aider.



Le soir quand Makéba « borde » Dimitri dans son nid, en discutant des étoiles dans le ciel, ils ont une idée. Pourquoi ne pas faire un très grand dessin visible par les parents de Dimitri ? Le lendemain matin tout le monde se met au travail et bientôt un grand dessin de Dimitri, visible du ciel, apparaît au sol. Tout le monde a bien mérité une sieste après ce travail ! Le papa et la maman de Dimitri se sont séparés pour faire leur recherche. Bientôt le papa voit le dessin !

Pendant que tout le monde dort et que le papa de Dimitri va chercher sa compagne, l'autruche revient de sa collecte de cacahuètes. Elle se prend les pieds dans les trous qui forment le dessin et décide de les effacer. Et donc sans le savoir d'effacer le dessin ! Elle croise les parents de Dimitri qui sont à la recherche de ce même dessin mais bien sûr l'autruche ne comprend pas de quoi ils parlent.

A leur réveil, les animaux sont effarés. Mais qui a bien pu effacer le dessin ? L'autruche comprend alors son erreur. Latyr le sorcier arrive sur ces entrefaites et dit qu'il a eu une vision. Les parents de Dimitri ont survolé la plaine mais sont repartis. Dimitri est triste, il donne sa plume au sorcier. Ce dernier accepte de faire une cérémonie mais n'oublie pas de prendre les cacahuètes pour les esprits ! Le sorcier prépare un mélange dans un chaudron puis y jette la plume de Dimitri. Une grande fumée se dégage et forme la silhouette de Dimitri dans le ciel. Les parents de Dimitri l'aperçoivent et le retrouvent enfin ! Hourra! Tout le monde se met à danser, c'est la fête ! Oko et Pili sont un peu tristes tout de même car leur nouvel ami va partir.



Le soir dans le nid improvisé dans le baobab, Dimitri raconte toutes ses aventures à ses parents. Le lendemain au moment de se quitter, Dimitri demande à ses parents s'il ne peut pas rester à Ubuyu avec ses amis, le temps de la migration. Ses parents ne reviendront pas avant plusieurs semaines mais Dimitri dit qu'il est assez grand et puis Makéba assure qu'ils s'occuperont bien de lui. Les parents de Dimitri acceptent et s'envolent. Dimitri laisse malgré tout une petite larme couler. Mais bientôt la pluie revient et c'est la fête à Ubuyu !

## - Pistes d'exploitation :

- **Raconter l'histoire** : elle est longue et a beaucoup de personnages.
  - On peut poser des questions : Qui est Dimitri et que fait-il avec ses parents ? Pourquoi ? Quand la tempête arrive : que lui demande sa maman, que fait Dimitri ? mais où se retrouve-t-il ? Il est en pays inconnu. Pourquoi a-t-il une plume dans son bec ? La pluie commence à arriver. Où essaie-t-il de s'abriter ? Il appelle ses parents, sans résultat. Qui lui vient en aide et lui construit un nid ? Où se trouve le nid ? A son réveil, il va à la rencontre de 3 animaux : lesquels et où sont-ils ? C'est le suricate Pili, qui l'emmène voir son ami Oko, le zèbre. Pourquoi le zèbre n'est pas content de la remarque de Dimitri ? Que fait goûter Pili à Dimitri ? L'autruche part en recherche. Que font les parents de Dimitri pendant ce temps ? Quel conseil donne Pili à Dimitri pour essayer de retrouver ses parents ? Comment se passe la rencontre avec le sorcier ? Dimitri et la girafe trouvent une idée pour que les parents retrouvent Dimitri : que font-ils alors, aidés des autres animaux ? Le papa trouve cet indice et part chercher la maman. Que fait l'autruche entretemps ? Finalement Dimitri accepte l'aide du sorcier : que lui donne-t-il ? Que fait le sorcier ? Les parents retrouvent Dimitri et Tous font la fête. Que demande Dimitri à ses parents, au moment de partir ? Que répondent-ils ?
  - Demander aux enfants de faire un dessin de Dimitri, comme celui qui a été tracé sur le sol par les animaux. Aurait-ils eu une autre idée pour que les parents de Dimitri le retrouvent ?
  - La magie : Que fait le babouin sorcier ? Que demande-t-il à Dimitri ? Comment se fait-il payer ?
  - La fête : la décrire.
  - Imaginer la suite de l'histoire : du point de vue de Dimitri qui reste à Ubuyu avec ses nouveaux amis ou du point de vue de ses parents qui continuent leur migration.
- **Décrire tous les personnages** :

Dimitri : c'est un jeune oiseau qui voyage avec ses parents. Une tempête le fait tomber en Afrique. Il fera tout pour retrouver ses parents, grâce à l'aide de nouveaux amis. Mais au moment du départ, il souhaitera rester avec les amis tandis que ses parents continuent leur migration. Il pense que les épreuves traversées l'ont fait grandir, car, à la fin, il dit qu'il est assez grand.

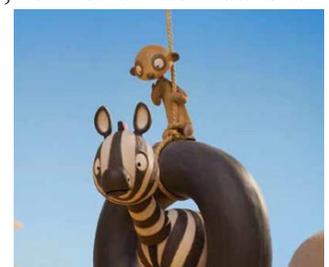
Ses parents, Mirka et Igor cherchent Dimitri et ils se réjouissent d'avoir pu le repérer, grâce à la magie du sorcier. Ils accepteront de laisser Dimitri en compagnie de ses amis.

D'après le nom des 3 oiseaux, on peut penser qu'ils peuvent venir de Russie (ou un autre pays de l'Est).

Makéba, la girafe : elle est très gentille avec Dimitri. Elle s'occupe de lui, le met à l'abri dans un nid, le nourrit, le console...

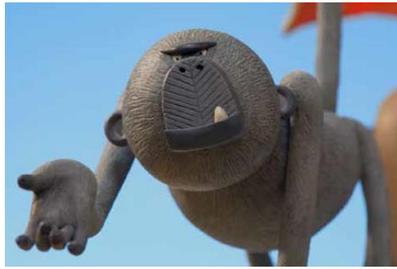
Pili, la suricate devient tout de suite amie avec Dimitri. Elle essaie vraiment de lui faire retrouver ses parents.

Oko, le zèbre, ami de Pili ne se



réjouit pas au début de l'arrivée de Dimitri car il est un peu jaloux et pense que Dimitri accapare Pili. Mais il est triste au moment du départ.

Latyr, le babouin sorcier vit seul. Il n'est pas accueillant. Pour pratiquer sa magie, il demande à Dimitri de lui donner la plume qu'il a conservé dans son bec. Il se fera payer en cacahuètes.



Habibi l'autruche est serviable. Elle accepte de se déplacer pour aller chercher des cacahuètes. Elle est étourdie car elle efface le dessin sur le sol.

Il y a d'autres animaux : un rhinocéros et un éléphant.

➤ **L'Afrique** : le ciel y est très bleu.

- Décrire la savane. On voit un baobab. En langue swahili (langue bantoue d'Afrique de l'Est), Ubuyu veut dire baobab. Essayer d'en dessiner un.
- L'habitation du sorcier ressemble à un « bidonville » : carcasse de voiture, vieux pneus empilés.... Le sorcier est un personnage important d'un village africain. Il pratique la magie. On peut comparer avec le film « Kirikou et la sorcière »



▪ La musique :

Elle donne des ambiances diverses : entraînantes pour la création du dessin, douce et mélancolique à la tombée de la nuit quand les parents de Dimitri s'inquiètent...

Il y a beaucoup de percussions : djembé, kalimba, balafon

Les voix humaines : les animaux ont tous des voix qui collent à leur personnalité (douce pour Makéba, haut perché pour Habibi, ...).

Il y a de nombreux bruitages : bruits des ailes, des pas des animaux...

Une chanson finit le film (générique finale). Les paroles sont dans le document pédagogique de Cinéparc Cinématernelle (cf. Ressources en fin de dossier)

➤ **Quelques caractéristiques du film** (voir aussi paragraphe III 3-)

- C'est un film d'animation en volume, 3D, avec des marionnettes animées et des décors construits
- Les couleurs : Elles sont réalistes, adaptées à une savane africaine. On trouve beaucoup d'ocres tant pour le sol que pour les habitations et les animaux. Du bleu pour le ciel et quelques touches de vert pour de maigres feuillages.
- Les formes : Epurées, avec beaucoup de rondeurs et peu d'angles droits. A noter la forme «ampoule» de l'oiseau, l'arbre au tronc qui rappelle la tête de l'oiseau, tout en rondeur avec des branches sur le dessus, comme des cheveux, les cornes et les oreilles de la girafe...

- Le décor, surtout les arbres ont un petit air surréaliste : pierre monolithe avec un trou décentré, arbres aux branches en chandeliers et aux troncs adoptant des courbes improbables.

#### 4- Points communs entre les 3 histoires :

- Il y a un éléphant dans les 3 courts-métrages :



- On retrouve dans les 3, les thèmes de l'entraide, de l'amitié, de la tolérance pour s'adapter à une situation nouvelle ou décevante.

### III L'AFRIQUE

#### 1- Quelques caractéristiques :

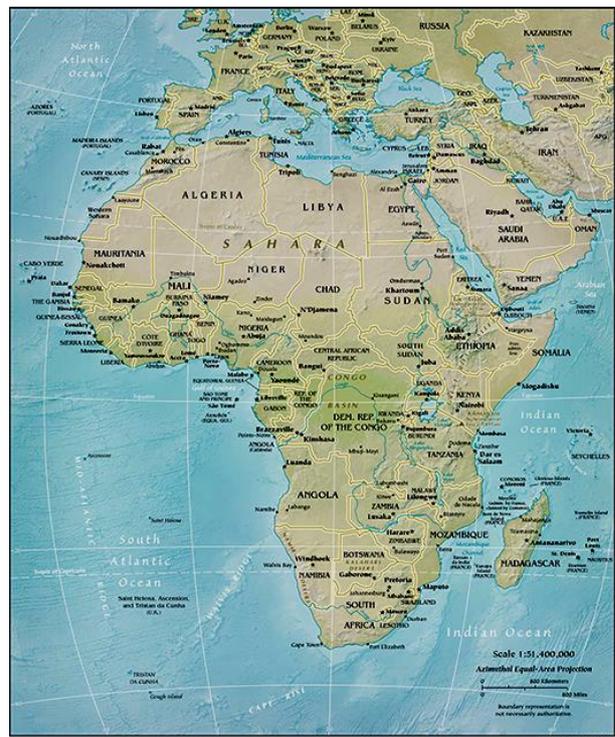
La population est d'environ 1,25 milliards d'habitants avec une grande diversité.

Le continent africain représente 6% de la surface de la Terre et 20% des terres émergées. Sa superficie est d'environ 30.310 000 Km<sup>2</sup>. Il y a 54 états souverains.

Son littoral est de 26.000Km. Il y a beaucoup de plateaux de moyenne altitude, quelques hauts plateaux à l'Est et au Sud et de nombreux déserts. 1/3 de sa superficie n'a pas de réseau hydrographique.

Situé dans la zone intertropicale, c'est le continent le plus chaud de la planète. Les pluies ont un caractère saisonnier : saisons sèches et saisons des pluies.

Elle est traversée par l'Equateur et comprise entre les Tropiques.



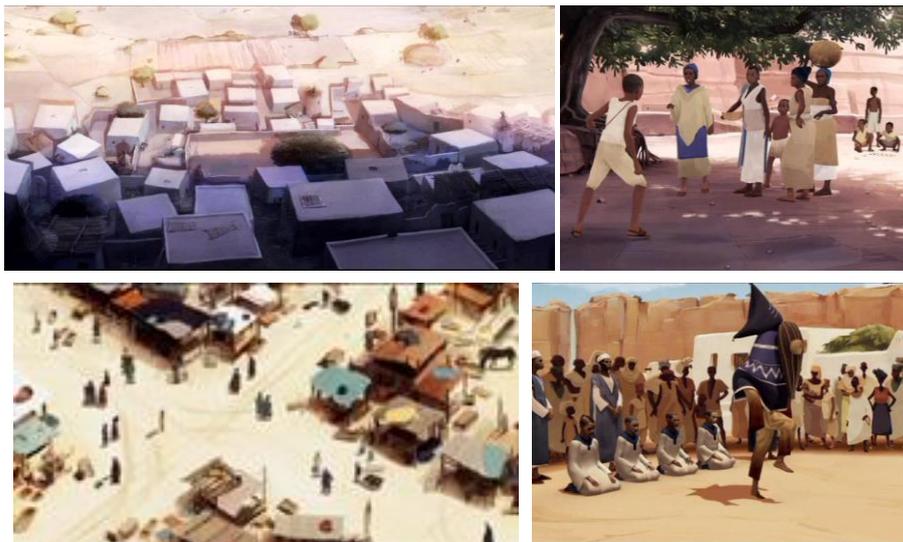
#### 2- L'Afrique dans le cinéma d'animation :

On y décrit le soleil, les couleurs, les modes de vie : coutumes, habillement, villages, marchés colorés, moyens de transport ; ainsi que la faune et la flore africaines.

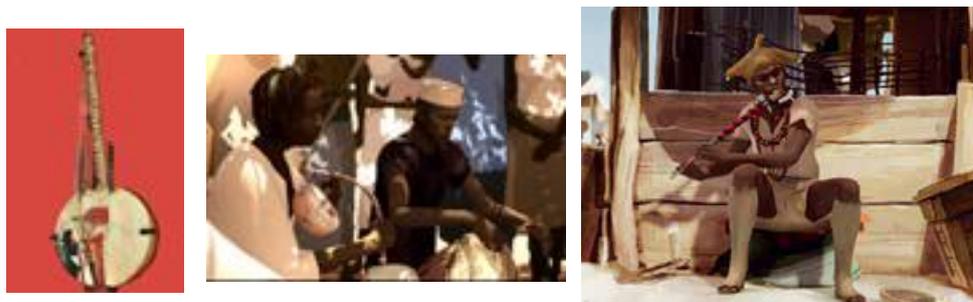
Voici des exemples tirés de quelques films d'animation :

- Modes de vie, culture ...

- **ADAMA** : Adama, 12 ans, vit dans un village isolé d'Afrique de l'Ouest, au Mali et dans le territoire Dogon, au pied de la falaise de Bandiagara. On voit les maisons du village, l'habillement, une cérémonie d'initiation, un marché africain, l'importance des travaux des champs ...



On y découvre aussi des instruments de musique particuliers : Kora = harpe-luth mandingue de l'Afrique de l'Ouest et Flûte peule.



- **AZUR ET ASMAR**, histoire qui se déroule dans les pays du Maghreb, montre de façon très colorée les marchés.



- **KIRIKOU** : dans Kirikou et la sorcière ou Kirikou et les bêtes sauvages, on découvre les maisons d'habitation du village. ; L'existence d'un griot qui raconte aux enfants les histoires (cf. aussi Zarafa)



- **La faune et la flore, africaines :**

- **KIRIKOU :** « Kirikou et les bêtes sauvages » et « Kirikou et la sorcière » montrent de nombreuses images d'animaux et de végétaux



- **ZARAFÀ :** On y retrouve le conteur et les enfants, ainsi qu'une girafe : Zarafa, originaire du Soudan, qui traversera l'Égypte pour arriver à Paris, au jardin des plantes.



- Les 2 courts-métrages « **Flocon de neige** » et « **Dimitri à Ubuyu** » présentent des animaux africains. Cf. le paragraphe II.

- **L'Afrique, lieu de migrations d'oiseaux :**

Plusieurs espèces d'oiseaux partent passer l'hiver en Afrique : c'est le cas des hirondelles évoqué dans le court-métrage « **Le rêve de Sam** »

Le court métrage « **Gus, petit oiseau** » raconte le périple d'une famille d'oiseaux qui part en Afrique. Ils savent qu'ils sont arrivés car ils découvrent : palmiers, girafes, toucans, éléphants, zèbres, baobabs ...

### 3- L'Afrique dans d'autres films :

- **LAMB :** montre la vie d'un jeune garçon en Éthiopie. On découvre les paysages, le mode de vie dans ce pays : marchés, maisons, travaux, nourriture ...



C'est un film à la fois documentaire et de fiction (récit initiatique)



- **UN TRANSPORT EN COMMUN** : « road-movie » qui décrit le voyage, au Sénégal, entre Dakar et St Louis, de sept passagers, dans un taxi-brousse. On découvre les moyens de transport utilisés, les problèmes de circulation (accident avec un camion transportant des pastèques...). L'ambiance est très joyeuse et décontractée.



## IV LE CINEMA D'ANIMATION

### 1- La fabrication 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.

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

\* 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.

## **2- L'animation des 3 courts-métrages**

- **L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D)** : C'est le cas pour « Le vélo de l'éléphant » et « Flocon de neige ».

La caméra est située perpendiculairement aux collages ou dessins et filme image par image pour reconstituer l'idée de mouvement.

- Pour « Le vélo de l'éléphant », des dessins sont faits sur papier, colorés à l'aquarelle puis découpés.

Les personnages sont formés par assemblage par morceaux sécables et facilement identifiables aux articulations. Par exemple pour l'éléphant : les 4 pattes et la tête. On ne voit pas la queue. La trompe est constituée de plusieurs ovales superposés qui permettent ainsi une mobilité, une sinuosité qui traduira les différents sentiments ou déplacements de l'animal.

On peut comparer à certains dessins d'animation chinois, où il existe une technique de « découpages articulés » où on fait bouger les figurines posées à plat sur le décor. Parfois, il s'agit de « découpage articulé déchiré qui donne l'impression de la fourrure ou des poils des animaux.

C'est le cas dans « Malin comme un singe » d'où est tirée la photo ci-contre. (Dossier Atmosphères 53, 2010).



- Pour « Flocon de neige », les dessins sont colorés puis animés.

La coloration peut être obtenue par de l'aquarelle, du pastel, de la gouache, du lavis, de la peinture à l'huile sur verre, de l'encre...

- **L'animation en volume ou en trois dimensions (3D)**

C'est le cas pour « Dimitri à Ubuyu », avec des marionnettes et des décors construits.

La caméra est placée face au plateau de tournage et les personnages ou



objets sont déplacés en face de la caméra.

Les personnages sont réalisés en mousse de latex avec un squelette métallique. Chacun possède un jeu de bouches, yeux et autres pattes pour permettre un maximum d'expressivité et de mobilité aux marionnettes. Ils ont ensuite été animés en «stop motion» (prise de photos pour décomposer le mouvement image par image). L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux).

### **3- Techniques cinématographiques**

Selon la position de la caméra, on peut obtenir des images en plongée, un hors champ, une échelle de plans (plan large, moyen, rapproché...).

Exemples de plongée : prise de vues dans laquelle la caméra est inclinée sur son axe vers le bas.



Exemples de hors champ : on ne voit pas une partie de l'éléphant (hors du champ de la caméra), ce qui accentue sa taille par rapport à la ville

## **RESSOURCES :**

**Site :** [www.cineparc.fr](http://www.cineparc.fr) rubrique Cinématernelle. Document pédagogique téléchargeable, de 25 pages avec des activités (pantin éléphant, flocons de neige), des photos...

- **Le kit pédagogique de Folimage :** le DVD du programme + 5 livrets pédagogiques (25,90€, tarif qui comprend les droits de diffusion en usage collectif), disponible sur leur site : [www.folimage.fr](http://www.folimage.fr).

Des fiches jeux sont également téléchargeables gratuitement.

Dossier préparé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Mars 2020.

