

LE REVE DE SAM et autres courts

4 Courts métrages d'animation sur le thème du rêve. 41 minutes. Mars 2019.

SOMMAIRE :

I AVANT LA PROJECTION	p. 1 à 2
II HISTOIRES ET PISTES D'EXPLOITATION	p. 2 à 12
III LE FILM D'ANIMATION	p. 12 à 15

I AVANT LA PROJECTION

1- Observation de l'affiche :

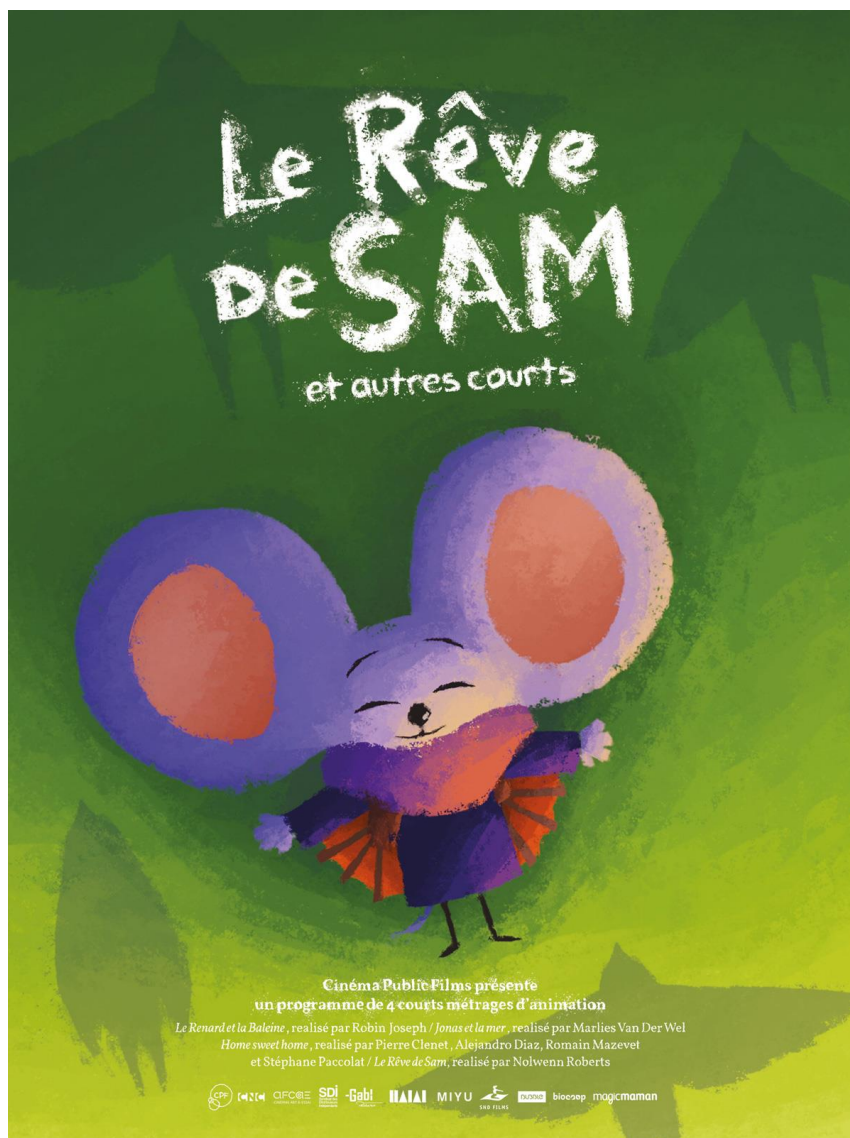
Observer **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **image** (scène, personnage, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage ...) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif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

Le titre du film est écrit en lettres blanches sur un fond vert dégradé : Le rêve de Sam et autres contes (écrit en plus petit). Tout en bas de l'affiche sont écrits des noms : le distributeur, un programme de 4 courts métrages et les réalisateurs, producteurs et soutiens.

Il s'agit de courts métrages d'animation.

Le héros principal est une souris, avec des grandes oreilles et colorée : Sam.

On aperçoit des silhouettes d'oiseaux en vol.



2- Voir la bande-annonce du film permet de découvrir les principaux personnages.

3- Rappeler les 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 LES HISTOIRES et LES PISTES D'EXPLOITATION

1- Le renard et la baleine : Un film de Robin Joseph. Canada / 2017 / 12' / Couleurs / Sans Dialogues.

- Résumé : Un renard curieux part à la recherche d'une baleine insaisissable. Une histoire de nostalgie et de découverte.

- Histoire détaillée :

On voit un ciel étoilé, un renard roux, tenant un flambeau et qui marche dans la mer. On entend des cris de baleine.

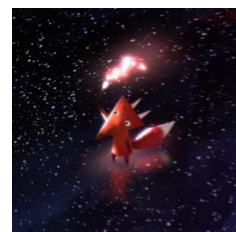
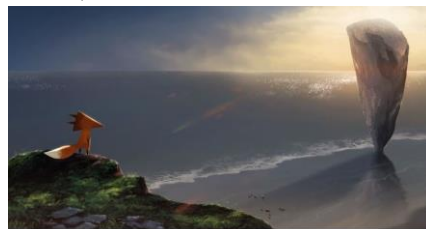
Le titre apparaît en anglais : Fox and the whale. (Le renard et la baleine)

Une forêt dans la brume, des biches, des grenouilles qui sautent (bruits), un couple de canards (le garrot arlequin), des crabes bleus aux pattes rouges.

Le renard arrive au pied d'un rocher dont la forme évoque, pour lui, une baleine, il le dépasse, puis revient sur ses pas et le contourne pour l'examiner. Il part et arrive dans une forêt. On voit un cours d'eau avec des saumons, puis les saumons remontant une cascade. Le renard est au pied de la cascade, un saumon en tombe et le renard le mange (squelette du poisson). Il voit passer un nuage d'insectes.

C'est la nuit étoilée. Le renard, avec son flambeau allumé court vers la mer. Un crabe passe. La brume cache le paysage. On voit un héron, des oiseaux. Le renard marche. On entend le bruit de la mer. Le renard est dans la forêt. On voit des algues en bord de mer et la silhouette du rocher. Le renard regarde un vol d'oiseaux migrateurs. Il est au pied du rocher. On revoit de saumons dans la rivière. Le renard saute de pierre en pierre. Il voit une ombre (la baleine ?). Un grand cerf est là. Il recule.

Le renard est au pied du rocher. La mer transporte des bouts de bois. Arrivent des nuages gris, puis de éclairs et l'orage. Il rêve : Il voit un saumon et le suit. Le renard passe et repasse sur un fond blanc. Il croit voir une nageoire caudale de baleine. Une sauterelle verte, posée sur une branche s'éloigne en sautant. Un lapin blanc apparaît, puis une grenouille. Le renard poursuit le lapin avec un bâton. Il arrive devant une fente dans des gros rochers. Il entre, il fait noir, il avance dans un étroit passage et arrive dans une grotte. Au fond, la lumière dessine une forme de nageoire caudale



de baleine. Le renard regarde. Il rêve et revoit la nageoire de baleine. [Fondu au noir FN]. Il est sur la plage et regarde le rocher. Il marche sur la plage, ramasse un bout de bois et s'en fait un bateau. Les nuages se reforment, la mer est agitée, un orage gronde ; il y a du vent puis de grosses vagues [plusieurs FN]. Le ciel redevient bleu. Il est toujours sur son bout de bois. Derrière les nuages, il aperçoit des formes. Il avance toujours. Il se retrouve devant un squelette de baleine. Il touche un os. Le soleil se lève. [Musique]. Le renard remonte dans son bateau et ferme les yeux. Le ciel est bleu. Il ouvre les yeux et rame [Musique]. Il s'éloigne pendant le générique de fin.

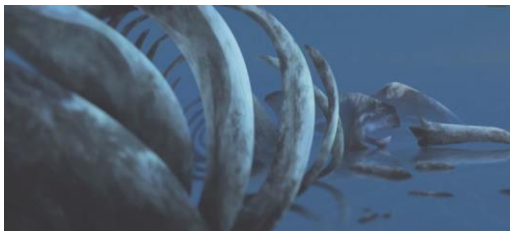
- Pistes d'exploitation :

* **Note d'intention du réalisateur** Robin Joseph : « Le Renard et la Baleine est un film qui explore la curiosité. Ici, elle n'est pas primitive, motivée par le besoin de se nourrir ou de s'abriter, mais elle relève plutôt d'une quête abstraite. Si elle a quelque chose de conceptuelle, elle n'en est pas moins universelle. Chacun de nous se demande ce qui se cache au-delà de l'abîme. C'est une obsession profondément humaine, et qui nous relie tous. D'autre part, cela pose la question de l'échec, ou du moins ce qui est perçu comme tel. L'abnégation et le courage de poursuivre sa quête malgré tout, selon moi, porte un profond message d'optimisme. J'espère que le film entretient chez nous cette même faculté, que porte le Renard, de s'émerveiller ! »

* Restitution :

- ☞ Raconter cette histoire du renard qui rêve de voir une baleine. Il y pense quand il découvre le rocher qui évoque une baleine. Il continuera sa quête ; il verra en rêve la baleine et il finira par trouver un squelette de baleine.

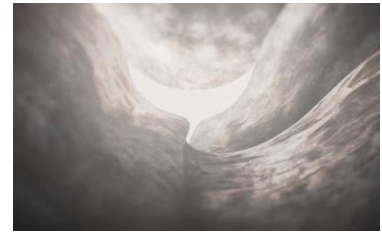
C'est un conte initiatique : il franchit des obstacles (orage et mer démontée) avant d'arriver à son but.



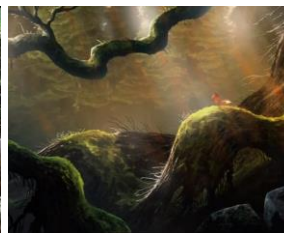
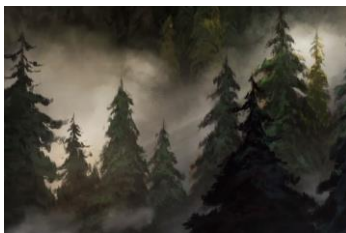
La baleine est un Mammifère marin, de l'ordre des Cétacés, de la famille des Balénidés. C'est le plus gros mammifère marin. Elle mesure de 15 à 20 m de long et peut peser jusqu'à 170 tonnes. Elle respire par des fentes situées au sommet de sa tête : les événements et sa nageoire caudale lui sert de gouvernail. Le petit est le baleineau.



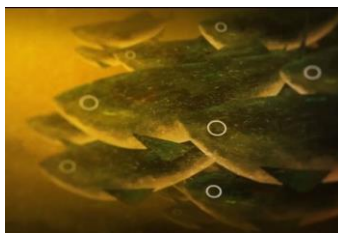
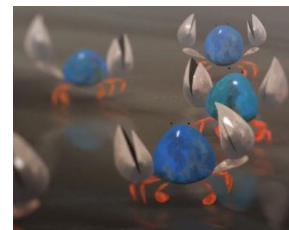
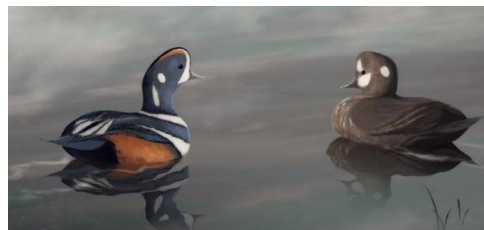
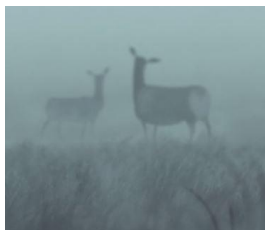
- ☞ Décrire les moments de rêves : le renard est sur fond blanc. Il parcourt en diagonale un écran blanc ou il voit une nageoire caudale de baleine. Dans le fond de la grotte, il voit en blanc cette même forme.



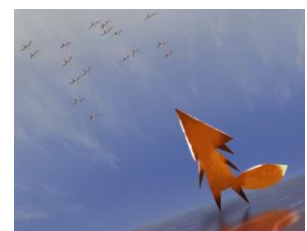
☞ Le renard n'a pas rencontré de vraie baleine, mais il a découvert une nature luxuriante, généreuse. Il a déambulé au cœur d'une forêt magnifique, a croisé les flots d'une cascade, d'une rivière ; il a côtoyé la montagne mais aussi la mer, il s'est perdu dans les étoiles, dans les herbes sauvages ; il a marché sur des rochers, sur le sable ; il a rencontré la délicatesse de la brise mais aussi la violence d'un orage. Il s'est enfin laissé emporter par la douceur d'un lever de soleil et le remous des vagues. Il a enrichi son univers.



☞ Retrouver tous les animaux qu'il rencontre



Seuls le lapin et le renard ont un graphisme de personnages de dessin animé et ils sont petits par rapport au paysage ou aux autres animaux.



*** Technique d'animation et procédés cinématographiques :**

Cf. paragraphe III

Animation 2D et Fondus au noir, repérés par [FN].

2- Jonas et la mer : Un film de Marlies Van Der Wel, Pays-Bas / 2016 / 11minutes, / Couleurs. Sans Dialogues

- Résumé :

Jonas a toujours rêvé de vivre dans la mer, comme un poisson dans l'eau. Mais ce n'est pas possible... n'est-ce pas ?

- Histoire détaillée :

De nuit, 2 hommes éclairés par une lanterne, regardent un bateau pris dans la tempête et qui se brise. Sur la plage, un vieil homme (Jonas âgé) tirant une charrette vient ramasser des débris. Il récupère une hélice. Sa maison est en haut d'une dune.

Le titre apparaît : « Jonas and the sea ». Jonas et la mer.

Jonas petit, dans son landau, regarde les poissons. Il descend de son landau, marche sur le sable et plonge dans la mer, rejoint méduses et poissons avec lesquels il nage. Mais il ne peut pas respirer sous l'eau. On le récupère et on le remet dans son landau. Sa mère le ramène à la maison. [Fondu enchaîné FE]. Jonas âgé remonte la dune avec sa charrette pleine de matériel récupéré. [Fondu enchaîné sur la charrette] Jonas enfant descend de la dune avec la charrette contenant du matériel. Sur la plage, il récupère un parapluie. Il est sur la mer, dans le parapluie, avec un bocal sur la tête. Puis, il plonge et retrouve les poissons. Mais, le fil qui l'attachait au parapluie casse. Des pêcheurs le ramènent sur la plage. [F E] avec l'intérieur d'un bateau construit par Jonas âgé. Il a fixé la petite hélice et vérifie qu'elle tourne. Il sourit, mais elle se casse et il est abattu. Il redescend la dune [FE] et on retrouve Jonas adolescent aménageant un tonneau. Il marche vers la mer et plonge. Un tuyau arrivant en surface lui permet de respirer. Mais la tempête le rejette sur la plage. [FE]. Jonas remonte la dune en tirant une très grosse hélice. [FE]. En bas de la dune, sur la plage, il y a une fusée construite par Jonas adulte (avec une moustache). Il plonge et nage au milieu des poissons. Mais, la fusée est capturée dans un filet de pêche et elle est entraînée sur un tapis roulant automatique qui permet de découper les poissons. Jonas se recroqueville dans la fusée (on a l'impression qu'il a été coupé !). On se retrouve dans une auberge, avec les pêcheurs affamés qui réclament à manger. On leur apporte le morceau de fusée et Jonas est expulsé de l'auberge. Il remonte la dune et il se met à pleuvoir. [FN].

L'image suivante montre la dune et Jonas qui fait des allers et retours entre le haut et le bas de la dune [plusieurs FE]. Un amoncellement de matériaux est posé sur le toit de la maison. C'est la nuit et la lumière brille en haut de la dune. Jonas âgé essaie de faire tourner la grosse hélice. Un [travelling arrière] permet de découvrir, au sommet de la dune, un gros engin avec des engrenages. Il est en forme de poisson. Les pêcheurs observent depuis l'auberge. La mer monte et l'engin peut descendre dans la mer comme un sous-marin. [FN]. On voit le visage réjoui de Jonas, à travers le hublot. Un nouveau et long [Travelling arrière] montre le sous-marin qui est entouré de nombreuses créatures marines. On le perd de vue. Noir. Générique de fin. Après le générique de fin, on voit le sous-marin sauter dans la mer, comme un poisson.

- Pistes d'exploitation :

*** Note d'intention de la réalisatrice, Marlies Van Der Wel :**

« Jonas et la mer raconte l'histoire classique d'un homme qui se coupe du monde afin de poursuivre son rêve. Depuis son enfance, Jonas n'a qu'un seul lieu en tête : la mer. Pas seulement pour admirer l'horizon ou nager dans les vagues, non, il rêve d'en faire partie intégrante.

Incompris de part ce souhait si particulier, il vit seul, reclus en haut d'une dune. Après tout, il est impossible pour un humain de vivre sous l'eau, n'est-ce pas ? Mais Jonas, animé par son rêve, passe sa vie entière à explorer la plage à la recherche d'objets pour construire ses engins subaquatiques, qui, il l'espère, lui permettront de vivre parmi les poissons.

Malgré ses nombreux échecs, la persévérance de Jonas le mène petit à petit vers une conception réussie. Les années passent et Jonas vieillissant doit faire face aux limites croissantes de son imagination et de son corps. Le temps presse pour enfin réaliser son rêve...

Jonas a une vision très claire de ce qu'il veut. Paradoxalement, tous les bagages qu'il accumule au cours de sa vie vont lui permettre d'atteindre son but.

Dans *Le Vieil homme et la Mer*, Ernest Hemingway écrit "My big fish must be somewhere" (« Mon gros poisson doit être quelque part »). C'est ce message que je souhaite faire passer au spectateur : trouvez votre gros poisson et allez-y ! »

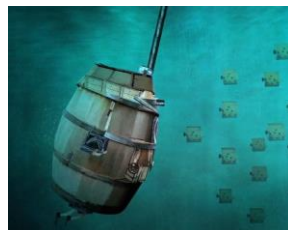
* Restitution :

👉 Raconter le rêve de Jonas : vivre dans la mer avec les poissons. Pour cela, il réalise, au cours de sa vie, des engins successifs de plus en plus élaborés.

On suit, en même temps les étapes de sa vie : enfant, adolescent, adulte, âgé. Il est toujours reconnaissable grâce à ses lunettes



Des moments de nage avec les poissons



Les premiers essais : scaphandre-bocal, tonneau aménagé, fusée aménagée. Ce seront des échecs pour différentes raisons. Mais, il n'abandonnera pas son projet.



Le dernier appareil construit : un sous-marin en forme de poisson permettra la réussite du rêve de Jonas.

☞ Les travaux de Jonas adulte se font de nuit, alors que pour les autres périodes de sa vie, c'est en journée : la dune est sombre ou claire.

C'est au niveau de cette dune que se placent les fondus enchaînés (cf. paragraphe III)

☞ On peut repérer l'épisode de la fusée capturée dans le filet de pêche et prise dans le tapis roulant qui normalement amène les poissons vers la coupe. On se demande si Jonas est coupé ! On retrouve le morceau de fusée dans l'assiette des pêcheurs qui déjeunent à l'auberge. Jonas est sauvé.



☞ Les équipements qui permettent de travailler ou de se déplacer dans l'eau :

- Le scaphandre : Équipement de plongée individuel à casque étanche

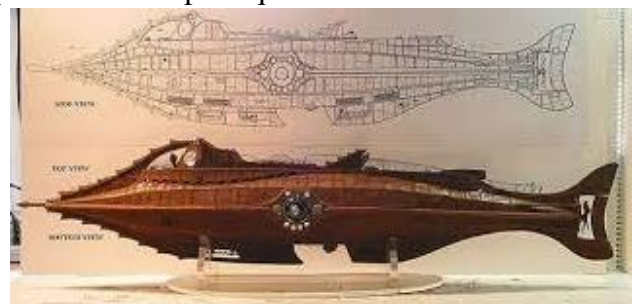
Le mot scaphandre, du grec skaphe (barque) et andros (homme), fut utilisé pour la première fois en 1775 par l'Abbé de la Chapelle. Son invention consistait en un costume réalisé en liège qui permettait à des soldats de flotter et de traverser les cours d'eau



- Le scaphandre à casque (ou scaphandre pieds lourds), dispositif permettant à son utilisateur de respirer et d'évoluer sous l'eau grâce à un tube relié à la surface. Le casque est rigide mais la combinaison est souple, ce qui fait que le plongeur respire en tout moment un air comprimé à un degré proportionnel à la profondeur à laquelle il se trouve.
- Le scaphandre rigide (ou scaphandre atmosphérique), type de scaphandre à casque permettant à son utilisateur de respirer et d'évoluer sous l'eau en étant relié ou pas à la surface mais en restant toujours à une pression atmosphérique interne constante équivalente à celle du niveau de la mer. Conçu pour les grandes profondeurs.
- Le scaphandre autonome, dispositif permettant à son utilisateur de respirer et d'évoluer sous l'eau avec une totale indépendance de la surface mais en subissant la pression de l'eau environnante. Le plongeur respire donc en tout moment un air comprimé à un degré proportionnel à la profondeur à laquelle il se trouve.
- Le scaphandre spatial (ou combinaison spatiale), combinaison permettant à un spationaute d'évoluer et de respirer dans le vide de l'espace, avec dépendance ou indépendance de son véhicule spatial mais tout en restant à une pression atmosphérique interne constante

- Le sous-marin : Navire capable de naviguer sous l'eau, en plongée

Ici, le sous-marin du Capitaine Nemo inventé par Jules Verne dans « 20000 lieues sous les mers. »



*** Technique d'animation et procédés cinématographiques :** Animation 2D

Les passages entre les différents âges de Jonas sont par [Fondus enchaînés]. Il y a des fondus au noir [FN]. Cf. Paragraphe III

3- Home Sweet Home : Réalisation : Pierre Clenet, Alejandro Diaz, Romain Mazevet, Stéphane Paccolat. France / 2013 / 10' /. Couleurs / Sans Dialogues

- Résumé : C'est l'histoire d'une maison qui s'échappe de ses fondations, enracinées en banlieue, pour se lancer dans un voyage épique. Elle est suivie par une vieille maison-garage, puis par une niche. Son rêve de liberté la conduit à faire de jolies découvertes

- Histoire détaillée :

Dans une ville désertée, des maisons abandonnées. Une maison à vendre, rêve de liberté et d'aventure. Elle part un soir d'automne et passe sur un pont suspendu. Elle traverse une autre ville et elle est suivie par une maison-garage, plus vieille qui la suit en s'aidant d'une canne. Il pleut et elles s'abritent sous un pont de chemin de fer.

C'est le printemps : elles montent une colline puis la vieille maison casse sa canne. L'autre maison voit une très belle propriété où elle repère des colonnes en bois. Elle en casse une mais elle est poursuivie par la niche et le chien. Elle donne la colonne comme canne à la vieille maison. Elles repartent toutes les deux, suivies par la niche [Musique joyeuse]. Elles s'arrêtent près d'une rivière où la niche se baigne puis s'ébroue. Elles rencontrent plusieurs maisons : un silo, une pompe à eau et elles dansent (musique d'accordéon ?). Elles arrivent devant un radiotélescope formé de plusieurs antennes (pour recueillir les signaux de l'univers). Coucher de soleil.

Elles arrivent dans un pays enneigé. Une caravane les rejoint. Elles glissent sur le sol gelé.

La maison-garage arrive dans une usine désaffectée, pleine de vieilles carrosseries de voitures (nostalgie). Les 3 voyageuses repartent. Elles longent une ancienne voie ferrée Le vent est très fort, il y a un cyclone et la foudre. Elles se réchauffent près d'un feu. La maison-garage a sa toiture abîmée. C'est la nuit. Le soleil se lève. Les maisons sont sur une falaise qui surplombe une plage. Le lever de soleil est magnifique. La vieille maison s'immobilise et sa nouvelle canne se casse. Les deux autres lui font leurs adieux, puis elles repartent. Générique de fin.

- Pistes d'exploitation :

***Note d'intention des réalisateurs :** Pierre Clenet, Alejandro Diaz Cardoso, Romain Mazevet, Stéphane Paccolat

« L'impulsion à l'origine du film a été de raconter une histoire sur le voyage et l'amitié, de varier les ambiances et les couleurs au fil d'une relation entre deux personnages. La structure du road-movie s'est rapidement imposée comme idéale pour une telle histoire. »

*** Restitution :**

☞ Raconter le voyage de ces 3 maisons : comment sont-elles devenues amies, quels paysages ont-elles traversés, quelles saisons ? Quelles émotions ? Quelles rencontres ? Elles feront un parcours initiatique.

- Une première maison part puis elle est rejointe par une vieille maison-garage et par une niche (qui se comporte comme un chien). Elles ne se quitteront que lorsque la vieille maison abandonnera la route. Il y aura de l'entraide entre elles : remplacement de la canne, aide pour gravir une colline...
- Elles traverseront des paysages différents : prairies, collines en fleurs, forêt abondante, falaises, lac gelé, étendue de la mer...
- Elles connaîtront toutes les saisons et climats : La douceur du printemps, la chaleur du soleil, la pluie automnale, le froid et la neige, la pluie, un cyclone...
- Elles éprouveront des sentiments, des émotions : le rassemblement autour d'un feu ; la joie de patiner en compagnie d'une caravane ; la tristesse de voir son amie, la vieille demeure, mourir ; l'émerveillement face à un lever de soleil...



☞ Les maisons communiquent entre elles : elles bougent leurs volets comme si elles se faisaient des clins d'œil.

☞ Inventer une suite à l'histoire : le voyage de la maison et de la niche qui se poursuit pour de nouvelles découvertes et rencontres.



☞ Montrer que le court-métrage est construit comme un road-movie.

Le road movie (littéralement « film sur la route») est un genre cinématographique nord-américain dans lequel le fil conducteur du scénario est un périple sur les routes et à travers de vastes espaces avec pour moyen de locomotion la moto, comme dans *Easy Rider* (1969), ou l'auto, comme dans *Thelma & Louise* (1991).

Dans le film, le parcours se fait en marchant et il est l'occasion de rencontres, de découvertes...

* **Technique d'animation et procédés cinématographiques** : animation 3D.

4- Le rêve de Sam : Un film de Nolwenn Roberts, France / 2018 / 8', / Couleurs, Sans Dialogues

- Résumé :

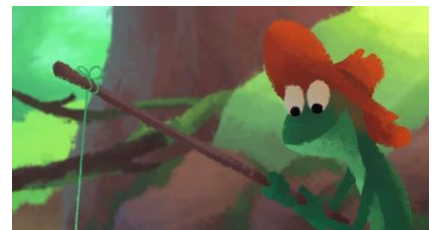
Sam est une petite souris, qui, par un beau matin de printemps, décide de réaliser son rêve : voler avec les hirondelles.

- Histoire détaillée :

Des hirondelles volent dans le ciel et Sam, la souris les regarde. On est le 21 mars.

Le titre apparaît : Le rêve de Sam.

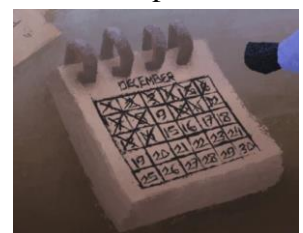
Sam rentre dans sa maison, une coccinelle veut y entrer aussi et elle la chasse. Elle a une idée et part en courant sur une branche, observée par un hibou, un écureuil et une grenouille qui pêche et la salue.



Elle ramasse du bois. Rentrée dans sa maison, elle dessine des



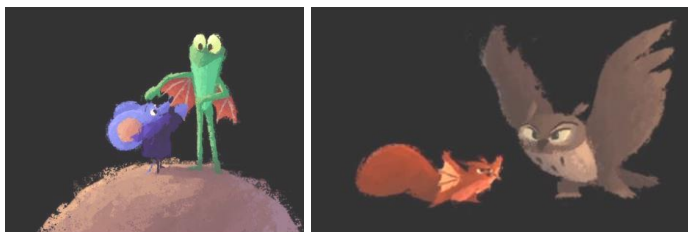
plans Elle commence une construction. Le temps passe : on est le 9 juin. Les 3 animaux la regardent puis partent. On est le 15 août : la construction d'une tour se poursuit sous le soleil ou la pluie. Mais le vent fait tomber la tour. On est le 14 décembre. Sam soupire.



Une plume entre dans la maison : c'est le printemps et Sam sort de sa maison : elle reconstruit sa tour. La grenouille pêche et Sam lui donne une petite ombrelle en papier (une décoration qu'on met sur des glaces ou cocktail) pour remplacer son chapeau qui s'est envolé.

Sam sourit, on est le 21 mars. Elle serre la coccinelle dans ses bras. La pluie revient avec l'orage. Sam se dépêche de sortir, une toile enroulée sur son dos. Pour franchir un ruisseau, elle monte sur une branche qui se casse. La grenouille la récupère dans l'ombrelle. Sam monte sur sa tour et veut l'envelopper avec la toile, mais le vent l'enlève et la grenouille vient l'aider. [Fondu au noir]. Les hirondelles sont de retour. Les animaux se réveillent. Sam grimpe sur sa tour, munie d'une ombrelle et, grâce à la brise et à la coccinelle, plane avec les hirondelles. Elle sourit [Gros plan]. Elle ouvre son parachute et arrive sur le sol en souriant [Gros plan]. Elle a réalisé son rêve.

Après le générique final, on voit tous les animaux avec des ailes ainsi que des trèfles.



- Pistes d'exploitation :

* **Note d'intention de la réalisatrice Nolwen Roberts** : « Le Rêve de Sam aborde de manière ludique un thème universel, celui du rêve, de l'importance de se réaliser en tant qu'individu. Il aborde aussi un sujet qui me semble fondamental à toute réalisation, celui de l'entraide. Nous avons tous des rêves. Réaliser nos rêves n'est pas forcément au-dessus de nos moyens, il suffit parfois juste d'oser. Le film parle de liberté et de solidarité, ouvre une porte sur ce qu'est la différence, oser être soi-même, accepter l'autre.

Le Rêve de Sam est une histoire sans parole, un conte initiatique que l'on découvre au fil des images, de la couleur et de la musique qui y jouent un rôle fondamental. On les a travaillées de façon simple et sereine, ce qui colle avec l'esprit du court métrage. Poésie et douceur sont les maîtres mots du film.

Je souhaitais une histoire légère une sorte de conte poétique qui puisse apporter du plaisir et qui sait offrir à réfléchir. Sam est une histoire que je ne voulais ni linéaire ni simpliste car réaliser son rêve, c'est tout sauf simple.

Le Rêve de Sam c'est un peu tout cela à la fois.

Dans le Rêve de Sam il y a de l'aventure, des rebondissements, des moments durs, beaucoup de douceur dans le rendu de l'image et une bonne dose d'amitié pour aider les enfants à prendre confiance dans l'avenir. »

* Restitution :

☞ Raconter l'histoire en retrouvant les personnages : Sam la souris, la coccinelle, la grenouille, le hibou, l'écureuil.



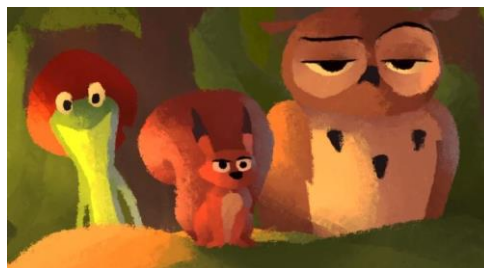
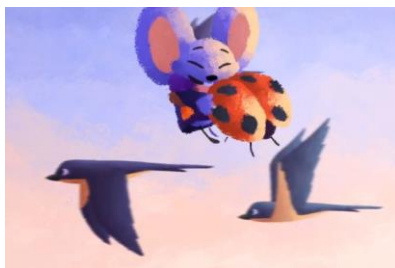
Sam est une souris. C'est un petit mammifère de l'ordre des Rongeurs. Dans le film, elle a de très grandes oreilles.

Contrairement à la chauve-souris, elle ne peut pas voler.

Dans le film, Sam dessine des plans pour se construire une tour avec une plateforme d'où elle espère pouvoir rejoindre les hirondelles.

Il lui faudra du temps : elle coche les jours au fil des mois sur son calendrier.

La solidarité joue entre tous les amis : le jour de son départ, à cause de l'orage la tour risque de se casser. Ses amis l'aident à la protéger avec une toile. Au moment de l'envol, la coccinelle soutient Sam.



☞ C'est le 21 mars, jour du printemps que Sam rejoint les hirondelles.

Comme de nombreux oiseaux, les hirondelles sont des oiseaux migrateurs ; c'est-à-dire qu'ils migrent, ils se déplacent. Dès l'automne, les hirondelles quittent la France pour rejoindre l'Afrique : elles parcourent ainsi un trajet de 10 000 km en deux mois ! Leur objectif est de pouvoir continuer à se nourrir d'insectes, devenus rares en cette saison, en Europe. À la fin du mois de janvier, elles font le trajet inverse : elles quittent l'Afrique pour revenir en Europe et atteignent donc la France au printemps. Elles s'y installent quelques mois pour se reproduire, avant de repartir dans le sud.

☞ Les enfants peuvent raconter un rêve qu'ils aimeraient bien réaliser ; définir le mot rêve...

* **Technique d'animation et procédés cinématographiques** : Animation 2D. Cf. Paragraphe III

III LE FILM D'ANIMATION

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 recomposition du fait de la persistance des images rétinienne : l'œil conserve pendant environ 1/10^{ème} 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. Il en faut 25 par seconde pour la vidéo.

* 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...) ...

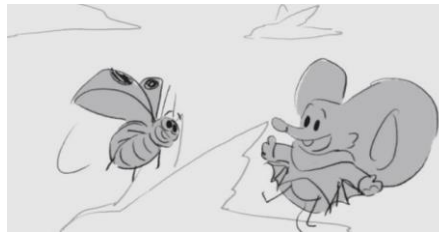
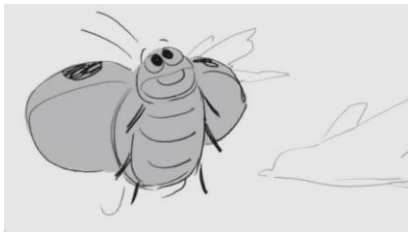
- L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra. On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes...

- 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.

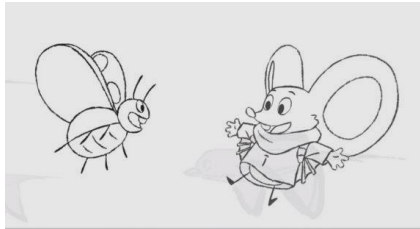
* **Etapas de la fabrication d'une animation en 2D par ordinateur** : Exemple du court métrage « Le rêve de Sam »

Les personnages sont d'abord été dessinés dans différentes positions (model-sheets).

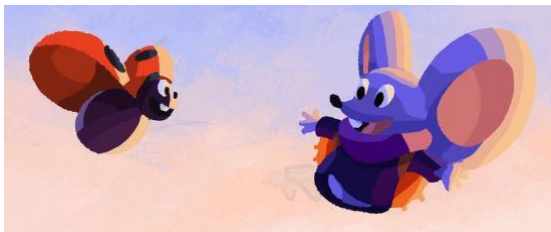
Les dessins sont mis dans un logiciel de montage afin de fabriquer un story-board : sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté, indications écrites et des dessins numéroté sur ordinateur.



Ensuite, ce sont les essais d'animation, puis la mise en couleurs



Le réglage lumière et ombres est effectué. Interviennent alors le compositing = des effets ont été rajoutés par ordinateur (à partir d'un fond vert au tournage, remplacer tout ce qui est vert par des éléments de décor) et la prise de vues finale.



La réalisatrice Nolwen Roberts dit : « Le rendu de Sam trouve ses inspirations dans de nombreuses œuvres du style peinture animée comme « Le vieil homme et la mer » d'Alexander Petrov (il peint sur vitre) ou encore « Le gardien du barrage » de Dice Tsutsumi et Robert Kondo (C'est un court métrage d'animation américain de 2014 « The Dam Keeper ». Il comporte 8000 peintures).

A gauche, une image de ce court-métrage.

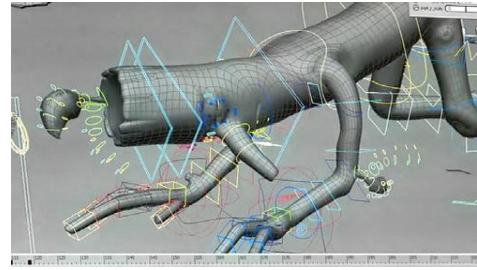


Le dessin faussement naïf se rapproche de ce que pourrait réaliser un enfant, il crée une ambiance poétique qui joue sur les textures, les couleurs. Mais il est tout sauf simple et a mobilisé de nombreux artistes et compétences. »

* **Animation en 3D** : Exemple du court-métrage « Home sweet home »

« Le medium utilisé étant la 3D, nous avons imaginé des personnages qui à priori ne sont pas faits pour voyager : des maisons. » disent les réalisateurs. Il a fallu fabriquer les maquettes des maisons puis les photographier image par image par une caméra placée en face du plateau de tournage, pour reconstituer leurs mouvements et déplacements.

- Dans le film d'animation « *Mr Bout-de-Bois* » des maquettes des personnages ont été réalisées par un sculpteur puis modélisées sur ordinateur pour avoir une animation en 3D.



- Dans le film d'animation « *4, 5, 6 Mélie pain d'épice* » l'animation de marionnettes est en 3D (volume).

Le réalisateur (et modelleur) a fait le modelage des personnages : ils sont en structure de fils d'aluminium recouverts d'un moulage en latex et peints. Ils font une quinzaine de centimètres.

Il a voulu leur donner un aspect anguleux ; les personnages ne sont pas totalement symétriques.

Ils sont filmés image par image, en changeant légèrement leur position à chaque fois pour donner l'impression de mouvement.



2- Procédés cinématographiques : Ils sont signalés dans chaque Histoire détaillée par []

- On peut rechercher des exemples de **différents plans** (gros plan, plan moyen, plan d'ensemble...) : Grandeur des êtres ou des objets de l'espace représentés dans l'image par rapport à la taille de celle-ci.

Dans « Le rêve de Sam », lorsque la souris a réussi son rêve : elle plane avec les hirondelles, puis elle se pose sur le sol grâce à son parachute : on voit Sam en [gros plan].

- Le passage de temps entre deux séquences ou pour indiquer la nuit, il a des **fondus au noir**, repérés par [FN] : l'image disparaît peu à peu et fait place au noir.

C'est le cas dans le court-métrage « Le renard et la baleine » : quand le renard est dans la grotte ou quand il est dans la tempête dans le petit bateau (alternance de vagues et de [FN]).

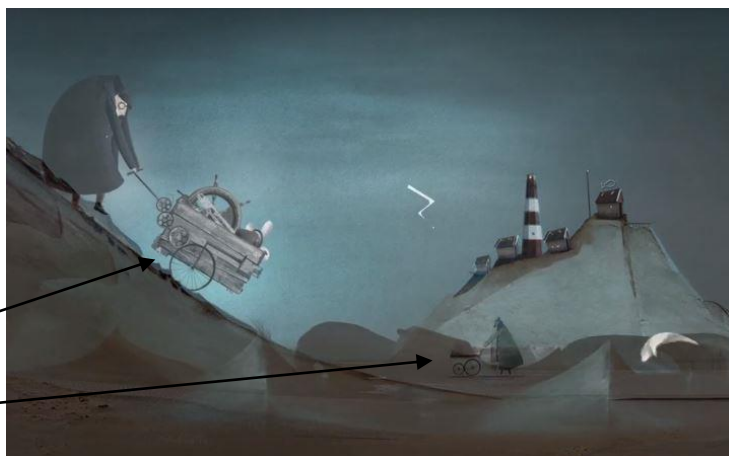
Il y en a aussi dans le court-métrage : « Jonas et la mer » quand il est expulsé de l'auberge dans le morceau de fusé et lorsqu'il plonge avec son sous-marin en forme de poisson.

- La jonction entre deux images peut se faire en **Fondu enchaîné** [FE] : dans « Jonas et la mer » **Fondu** : action d'obscurcir ("fermeture") ou faire apparaître ("ouverture") l'image progressivement, souvent en passant par le noir. S'il y a surimpression d'une fermeture et d'une ouverture, on parle de fondu-enchaîné.

Cela peut se voir au niveau de la charrette : image de la charrette foncée de Jonas âgé, qui remonte et tout de suite après, image de la charrette claire avec le bocal, que Jonas enfant descend vers la plage...



Dans ce court-métrage, il y a plusieurs fois des FE pour marquer le passage d'un âge à l'autre de la vie de Jonas : Jonas âgé/Jonas enfant ou adolescent ou adulte. Cela se produit au niveau de la dune : un personnage monte et l'autre descend (ou inversement). On peut voir la superposition très brève, des 2 images (fin de la première et début de la suivante). Dans l'image ci-contre, on voit, à gauche, Jonas âgé Qui descend et, à droite, Jonas dans le landau que la maman remonte. (Arrêt sur images).



- **Les 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.

- Travelling avant : approche progressive vers l'objet.
- **Travelling arrière** : éloignement progressif par rapport à l'objet. On en trouve dans le court-métrage « Jonas et la mer » quand le sous-marin en forme de poisson est en plongée.

- **La bande-son** : comment faire comprendre quand il n'y a pas de dialogues ?

La musique joue un rôle important : elle peut accompagner une action, traduire des sentiments...

- **Les couleurs** : elles peuvent montrer des moments de rêve. C'est le cas du fond blanc dans « Le renard et la baleine »

Une tempête, un orage, les changements de saisons seront également repérés par des changements de couleurs.

RESSOURCES :

SITE : www.cinemapublicfilms.fr

Avec dossier de presse, Dossier Enseignant et Dossier pédagogique.

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