

Petites z'escapades

6 courts-métrages d'animation de Folimage, 40 minutes, France, 2002.

Sommaire :

I Avant la projection	p.1, 2
II Présentation des histoires et pistes d'exploitation	p.2 à 14
1- Jean de la lune	p.2 à 4
2-L'éléphant et la baleine	p.4 à 6
3-Meunier, tu dors	p. 6 à 7
4- Petite z'escapade	p.7 à 10
5- Le trop petit prince	p.10 à 12
6- Au bout du monde	p.13 à 15
III Analyse filmique	p.16 à 19

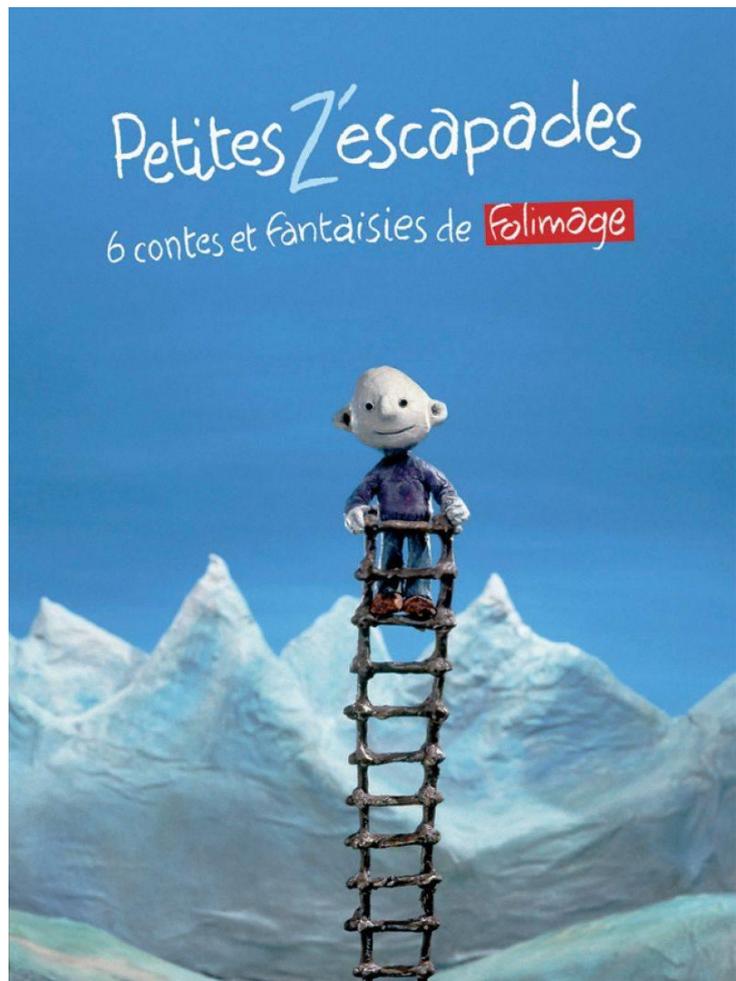
I AVANT LA PROJECTION

1- Observation de l'affiche :

➤ LA COMPOSITION

Comprendre les moyens plastiques utilisés pour produire les effets obtenus : couleurs, formes, matières

- L'affiche n'illustre précisément aucun des films mais elle se saisit de certains éléments : Le ciel, l'échelle (Le trop petit prince, Meunier tu dors), Les montagnes (Au bout du monde, La marionnette (Petite escapade
- Personnages, paysages, objets : leur position (les situer dans le cadre), leurs couleurs : dominante de bleu, les montagnes et le titre en blanc avec le Z en bleu, le nom de Folimage en rouge, les moyens plastiques utilisés.
- Notion de plan : que voit-on au premier plan, à l'arrière-plan
- Le texte : contenu, mise en page sur l'affiche, polices d'écriture, couleurs...



➤ LE TITRE :

- Qu'évoque-t-il ?
- Qu'est-ce qu'une escapade ?
- Formuler des hypothèses de récit à partir du titre ; contes et fantaisies (les hypothèses seront à valider ou non après la projection)
- Il est important dans le cas de cette série de courts-métrages que les élèves sachent qu'ils vont assister à la projection de 6 films différents, que ce sont des courts-métrages.
- On peut également préciser qu'il y a des réalisateurs différents (au sein de Folimage)

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 d'exploitation

1- Jean de la lune : chanson illustrée, dessin animé de Pascal Le Nôtre, 1994, 2 minutes 30

- ♦ **Histoire** : Un âne, sac au dos, en se promenant en forêt, découvre, sur une branche, un tout petit personnage couché sur une feuille. Il a du mal à le voir avec une loupe, puis à le suivre avec des jumelles. Celui-ci a un gland comme tête et il est habillé de feuilles. Il se brosse les dents, dit bonjour à des champignons qui soulèvent leur chapeau. L'âne mange un champignon hallucinogène : ses yeux et les coquilles d'escargot qu'il voit forment des spirales. Jean de la lune rencontre des escargots, des corbeaux. L'âne taille une flûte dans une brindille et écrase, par inadvertance, Jean de la lune. Tous pleurent : champignons, escargots, corbeaux. L'âne le récupère par les pieds et le place dans un potiron et, aussitôt, un arbre pousse : un chêne aux feuilles bleues qui monte en direction de la lune que l'on voit sourire.



- ♦ **Texte de la chanson** : Jean de la Lune

Par une tiède nuit de printemps,
il y a bien de cela cent ans,
que, sous un brin de persil sans bruit
tout menu naquit :
Jean de la Lune, Jean de la Lune.

Il était grand comme un champignon.
Frêle, délicat, petit, mignon,
et jaune et vert comme un perroquet
avait bon caquet :
Jean de la Lune, Jean de la Lune.

Quand il se risquait à travers bois
de loin, de près, de tous les endroits,
merles, bouvreuils sur leur mirliton,
répétaient en rond :
Jean de la Lune, Jean de la Lune.

Quand il mourut, chacun le pleura
dans son potiron, on l'enterra
et sur sa tombe, on écrivit
sur la croix : ci-gît
Jean de la Lune, Jean de la Lune.



◆ Pistes d'exploitation :

- Décrire les rencontres de l'âne qui se promène en forêt, sac au dos : Jean de la lune, des champignons, des escargots, des merles...
Que lui arrive-t-il quand il mange un champignon hallucinogène ? Quand il écrase Jean de la lune ?



- Jean de la lune : il représente toutes les parties d'un chêne qu'il redonnera en germant, après sa mort. Le réalisateur du film, Pascal Le Nôtre dit : « Je trouvais cette chanson symbolique, parce qu'elle raconte la vie d'un petit homme ordinaire. » Il y a l'idée d'un cycle : le gland, sa mise en terre, sa germination et le chêne.

☞ On peut faire germer des glands et observer, avec les enfants leur devenir.

☞ On peut demander aux enfants de dessiner une autre représentation de Jean de la lune.

- Le rôle de l'âne : c'est un personnage intermédiaire entre la chanson et le spectateur. Il ne chante pas lui-même. Ses actions le lient aux éléments de la chanson : exemple, c'est le même champignon salué par Jean de la lune et mangé par l'âne.
- La forêt et ses habitants : Jean de la lune et l'âne rencontrent des champignons, des escargots, des oiseaux.
- Les enfants peuvent imaginer d'autres rencontres faites par tous les deux et les raconter.
- La consommation par l'âne d'un champignon hallucinogène peut être le prétexte pour parler du ramassage de champignons en forêt et mettre en garde contre les champignons vénéneux : en particulier l'amanite tue-mouches avec son chapeau rouge portant des écailles blanches et son pied muni d'un anneau et d'une base bulbeuse.
- **Techniques d'animation** : cf. paragraphe III

C'est un film d'animation en pâte à modeler, avec des décors en cartons et papiers. Les couleurs sont aux pastels secs.

2- L'Eléphant et la Baleine, de Jacques-Rémy Girerd, France, 1985, 7 minutes 34.

- ◆ **Résumé** : Un montreur de foire peu scrupuleux sillonne les routes pour exposer, dans des conditions pitoyables, une malheureuse baleine coincée dans une roulotte. Chaque soir le cétacé pleure de tristesse. Un jour un petit cirque s'installe près de la roulotte. L'éléphant, touché par les plaintes de la baleine, entraîne tous ses amis dans une grande opération de sauvetage.
- ◆ **Histoire détaillée** : Une cloche sonne huit coups. Le jour se lève.

On voit des animaux de cirque, en particulier un éléphant qui fait sortir deux enfants de sa trompe, un homme qui sort du chapiteau en faisant des roulades. [Travelling arrière] sur la place d'un village, puis [FN]. On voit les maisons et les camions du cirque. Un homme ouvre un guichet et appelle avec un porte-voix. Il est dans la caisse du cirque [gros plan sur son visage] et il fait payer des gens qui attendent : l'image des dollars apparaît dans ses yeux, les pièces tombent dans la caisse et elles s'entassent dans ses mains. Les gens arrivent devant une roulotte métallique, montent avec un monte-charge et se retrouvent sur une galerie. Au fond [Travelling vertical], se trouve une baleine aux yeux bleus, avec de longs cils. Les visiteurs se moquent de la baleine, font des grimaces, un enfant fait mine de lui tirer dessus et un homme jette une boule métallique ce qui lui fait une bosse. C'est la nuit et elle pleure. [Gros plan sur son camion et Musique]. Dans le camion d'à côté, l'éléphant du cirque l'entend et il vient pousser la roulotte. On entend le chant du coq et l'homme découvre la disparition de la roulotte, il se lamente. L'éléphant pousse toujours la roulotte. Avec l'aide des deux enfants sortis de sa trompe et celle d'un clown [gros plan sur sa tête], il donne de l'eau à la baleine (la petite fille fait une farce au clown). On voit un convoi : la roulotte poussée par l'éléphant et une cage pour fauves, qui longe le bord de mer. La roulotte est amenée sur une jetée, la porte s'ouvre et la baleine plonge dans la mer où elle saute. L'idée d'éloignement est donnée par la présence successive, dans la mer, d'un bateau avec des passagers à qui la baleine tire la

langue, puis des pyramides, enfin le Taj Mahal. L'éléphant pleure et l'extrémité de sa trompe dessine un cœur. Le clown joue de l'harmonica et un orchestre (piano, batterie, guitares) joue pour lui dire au revoir. Une ovation monte de la mer.

Pendant le générique, on entend le bruit des vagues.

◆ **Pistes d'exploitation** :

- Raconter l'histoire en retrouvant les principaux personnages.

L'homme de la caisse invite les visiteurs qui forment une file d'attente et qui paient. Les spectateurs vont voir la baleine et se moquent d'elle.



Les animaux mis en scène : au début, on voit des zèbres, puis les deux principaux personnages animaux sont un éléphant et une baleine, deux gros mammifères, un terrestre et l'autre marin. Lorsque l'éléphant entend la baleine qui pleure, il fait tout pour la ramener dans la mer. Tous les animaux du cirque participent à la libération de la baleine.

- ☞ On peut faire dessiner l'éléphant et la baleine. La baleine du film ressemble à la baleine blanche ou Béluga.



- ☞ On peut chercher pourquoi l'éléphant décide, pendant la nuit, de libérer la baleine et expliquer comment il y arrive.



- Le thème de la différence : le montreur de la baleine la présente comme un phénomène (comme dans certaines foires, les « monstres »). Ce sont les spectateurs qui la regardent en se moquant d'elle qui finissent par avoir des visages monstrueux et par être violents.

☞ On peut discuter de ce thème sur la différence. Qui sont les « monstres » ?

➤ Caractéristiques de ce film d'animation : cf. Paragraphe III

- Il fait partie d'une série, le « Cirque bonheur » réalisé pour la télévision par Folimage. Tout est fait en pâte à modeler : personnages, décor ...

Il oppose le monde du cirque, dans un espace ouvert et le montreur de la baleine, enfermée dans la roulotte. Les bruits et le traitement des couleurs accentuent les différences, en particulier pour montrer l'enfermement de la baleine. L'utilisation de la pâte à modeler permet, grâce à l'animation image par image, toutes les transformations des visages des spectateurs ou les modifications de la mer.

- Les bruits et les sons : le montreur de baleine parle et les visiteurs remercient en différentes langues, mais les mots sont difficilement compréhensibles. On entend les rires des visiteurs. La musique accompagne les pleurs de la baleine, puis sa libération.

3 -Meunier, tu dors : de Pascal Le Nôtre, France, 1994, 2 minutes 30.

◆ **Résumé** : Une des chansons enfantines les plus classiques du répertoire, présentée de manière humoristique. Grâce au personnage central de l'âne, le présentateur vedette, les petits se mettent à chanter.

◆ **Histoire détaillée** : Un âne arrive dans un moulin, une poule s'envole et il ramasse un gros œuf. On entend les premières paroles de la chanson : le meunier est endormi dans son lit, on voit une échelle, des sacs de farine et, à travers la fenêtre, les ailes du moulin qui tournent. L'âne essaie vainement de réveiller le meunier endormi. Pendant les paroles de la chanson « ton moulin va trop vite ... », l'âne fait des mouvements avec ses mains (rouleaux). Il tourne un moulin à café. L'âne revient vers le meunier et la pluie tombe, il tient un seau et montre une fuite. Il refait les gestes du moulin qui va trop vite. Il casse l'œuf dans un saladier et tourne la pâte. Il revient une nouvelle fois vers le meunier et tourne la manivelle d'un orgue de barbarie dont on voit les tuyaux. Il refait les gestes à nouveau. Il fait sauter une crêpe qui s'envole, suivie du lit et du meunier. L'âne court après, puis il revient dire au revoir.

◆ **Paroles de la chanson** :

Refrain : Ton moulin, ton moulin va trop vite
Ton moulin, ton moulin va trop fort.
Ton moulin, ton moulin va trop vite
Ton moulin, ton moulin va trop fort.

Meunier, tu dors, ton moulin, ton moulin va trop vite
Meunier, tu dors, ton moulin, ton moulin va trop fort



Meunier, tu dors, et la pluie, et la pluie tombe tombe
Meunier, tu dors et la pluie, et la pluie tombe fort.

Meunier, tu dors et le vent, et le vent souffle souffle
Meunier, tu dors et le vent, et le vent souffle fort.

◆ **Pistes d'exploitation :**

➤ Raconter l'histoire :



- Le personnage de l'âne : travail sur son rôle, son animation, ce qu'il fait (il s'active pendant que le meunier dort, il transforme la farine fabriquée par le meunier en crêpe, il essaie de réveiller le meunier) ...
- Les éléments : la pluie et le vent
La pluie est visible par les gouttes qui tombent du toit. Le vent est suggéré par les ailes du moulin que l'on voit dans la fenêtre, les petits moulins qui tournent, par le mouvement des tuyaux de l'orgue, par l'envolée de la crêpe, le départ du lit du meunier. On ne peut voir que les manifestations du vent.
- Les crêpes : on peut montrer le lien entre la fabrication de farine dans le moulin et son utilisation pour faire des crêpes, et même faire fabriquer de la pâte à crêpes ou en décrire la recette.

➤ La gestuelle de la chanson : on peut faire mimer les paroles, reprendre le moment du refrain.

➤ Caractéristiques de ce film d'animation : cf. paragraphe III

Animation en plastiline, décors en carton et papiers, couleurs à la gouache et collages de gommettes.

4 - Petite z'escapade : de Pierre-Luc Granjon, France, 2001, 5 minutes 30, Noir et blanc.

◆ **Résumé :**

Un enfant venu du centre d'une grande forêt, observe du haut d'un mur les passants qui empruntent le trottoir en contre-bas. En fin de journée, l'enfant rentre chez lui heureux, la tête emplie des visions très personnelles de ses multiples observations dont il a fait des dessins dans un cahier..

◆ Histoire détaillée :

Le générique est en écriture enfantine (comme sur un cahier) tracée par un petit bonhomme et une voix d'enfant qui dit « petite escapade ». On voit un dessin avec des arbres derrière un mur qui se transforme en décor et l'histoire commence. Dans une forêt sombre, la porte d'une maison s'ouvre et un enfant sort, cartable sur le dos. Sa mère le regarde s'enfoncer dans la forêt, puis elle referme la porte. Dans la forêt, accompagné de bruits, l'enfant marche, enjambe un tronc, monte dans un arbre et s'assoit sur une branche, située au-dessus d'un mur. Il observe la rue située dessous. Une vieille fermière, un fichu sur la tête, passe d'abord, portant une fourche qu'elle change de main. Puis, c'est un facteur pressé. L'enfant mange un morceau de pain. Trois chiens arrivent. L'enfant donne à manger aux deux premiers, mais le troisième n'a rien. Ce dernier s'assoit sur le trottoir et pleure. L'enfant dessine sur un cahier. On entend un bruit de pas et le chien s'enfuit. Un homme portant un fusil (chasseur ?) arrive. L'enfant dessine à nouveau sur le cahier. On voit la lune.

L'enfant descend du mur et repart dans la forêt. L'enfant raconte à haute voix ce qu'il est censé avoir vu : « Aujourd'hui, j'ai vu une fée. Elle avait une baguette magique énorme (un dessin qui s'anime, montre la fée). Après, il y a le lutin qui est arrivé. Il courait après la fée. Il voulait qu'elle le fasse grandir parce qu'il était vraiment petit (dessins). Les trois dragons sont arrivés. Je leur ai donné à manger pour qu'ils s'en aillent, mais il y en a eu un qui n'a rien eu. Alors, il a attendu que je tombe pour me manger, mais je ne suis pas tombé (dessins). Le dernier dragon est parti quand le vampire est arrivé. Il a essayé de me tuer avec ses yeux qui tuent mais, je me suis caché et il ne m'a pas tué (dessins). Il faudra que je fasse attention demain ». La maison éclairée apparaît au bout du chemin.

➤ Les choix du réalisateur :

Le film est en noir et blanc.

Pierre-Luc Granjon explique « le noir et blanc est principalement un jeu d'ombres et de lumières, et cette dernière a besoin d'accroches sur lesquelles se réfléchir. Chaque élément du décor ainsi que les personnages seront riches en matières permettant ainsi un jeu visuel selon l'axe des sources lumineuses ». Un enfant, âgé de cinq ans a dit en sortant de la projection de ce film : « C'est noir comme mes cauchemars. »

◆ Pistes d'exploitation :

➤ Raconter l'histoire : décrire tous les personnages.

Le réalisateur choisit de filmer ce que voit un enfant du haut d'un mur, et son personnage observe, secrètement, le trottoir en bas. Il passe successivement une fermière, un petit facteur, 3 chiens, un homme avec un fusil (chasseur ?).



- La forêt : elle est sombre et mystérieuse et on s'attend à ce qu'il arrive quelque chose à l'enfant. Les bruits accentuent cette sensation de peur. Y aura-t-il un loup ?

Dans beaucoup de contes, c'est dans la forêt que se font les « mauvaises » rencontres. On peut relire des contes de ce type : Le petit chaperon rouge, Le Petit Poucet, Blanche Neige ...

- L'enfant et ses rêves :

* sa position : il reste sur la branche de l'arbre et ne descend pas sur le trottoir, il ne se fait pas voir. Seuls les chiens le repèrent.

* sa vision de ceux qui passent sur le trottoir. Il se construit un monde imaginaire qu'il dessine.

- La fermière devient pour lui une fée, malgré son apparence. Il décrit une baguette magique énorme. Il aurait pu imaginer une sorcière.

☞ Les enfants peuvent dire comment ils se représentent une fée ou une sorcière.



Dans le dictionnaire des symboles, la fée est décrite ainsi : « elle symbolise les pouvoirs paranormaux de l'esprit ou les capacités prestigieuses de l'imagination. Elle opère les plus extraordinaires transformations ... Peut-être représente-t-elle les pouvoirs de l'homme de construire en imagination les projets qu'il n'a pu réaliser ? ». Les fées sont souvent belles.

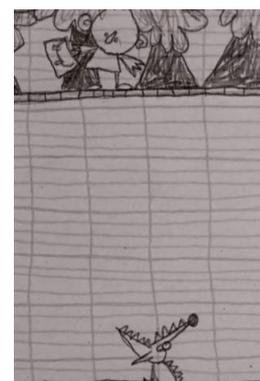
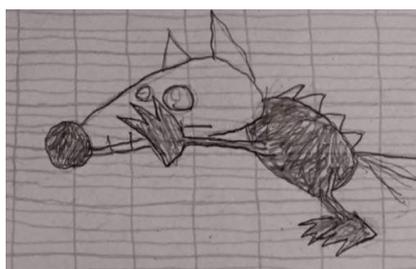
La sorcière est liée aux forces obscures qui lui permettent de réaliser des maléfices. Elle est souvent laide.

- Le facteur devient un lutin, petit, qui, grâce à la baguette magique de la fée, devient grand. Le lutin est souvent un petit génie malicieux.



- Les chiens se transforment en dragons dont le dernier désire manger l'enfant s'il tombe du mur.

Le dragon est un animal fantastique, généralement représenté avec des griffes de lion, des ailes et une queue de serpent. Il est souvent le symbole du mal et des démons.



- On ne comprend pas trop pourquoi le chasseur est représenté par un vampire aux yeux qui tuent. Le vampire est plutôt quelqu'un qui suce le sang.

Mais, l'imaginaire de l'enfant choisit, dans ces deux derniers cas, des choses qui lui font peur : les dragons et le vampire. Il devient un héros qui sort vainqueur de ces rencontres.

➤ Le décor (la forêt) et les personnages des rêves sont empruntés aux contes.

☞ On peut rechercher des contes avec intervention de la forêt, des fées, des lutins, des dragons

☞ Les enfants peuvent, à leur tour dessiner ou décrire ce qu'ils ont vu sur le trottoir.

➤ Caractéristiques de ce film d'animation : cf. paragraphe III

- Les choix du réalisateur : Le film est en noir et blanc.

Pierre-Luc Granjon, réalisateur, explique « le noir et blanc est principalement un jeu d'ombres et de lumières, et cette dernière a besoin d'accroches sur lesquelles se réfléchir. Chaque élément du décor ainsi que les personnages seront riches en matières permettant ainsi un jeu visuel selon l'axe des sources lumineuses ». Un enfant, âgé de cinq ans a dit en sortant de la projection de ce film : « C'est noir comme mes cauchemars. »

- Le noir et blanc rend plus inquiétante la forêt.

☞ On peut faire dessiner en couleurs la forêt pour comparer avec le noir et blanc.

- Les personnages ont un visage en papier mâché, des vêtements en tissus. Leur animation est faite grâce à une armature en fil d'aluminium, recouverte de mousse puis habillée. Les expressions du visage sont rendues par l'ajout de paupières en pâte à modeler.

☞ On peut faire construire une marionnette en tissu.

- Les bruits et sons lors de la traversée de la forêt accentuent aussi la peur pour le spectateur.

L'arrivée des passants sur le trottoir est précédée de sons (bruits de pas) ou de musique.

A la fin et pendant le générique, la musique est légère.

☞ On peut faire repérer par les enfants les différents bruits et leur rôle dans le film.

- Vues en plongée : prises de vues dans laquelle la caméra est inclinée sur son axe vers le bas. La caméra filme, en plongée, pour chaque passage de personnage, ce que voit le garçon assis sur le mur. Ici, la perspective de la fermière qui passe et des deux premiers chiens.



5 - Le Trop Petit Prince, de Zoïa Trofimova, France, 2001, 6 minutes 40

- ◆ **Résumé** : Chaque jour, le soleil se lève à l'horizon. Chaque jour un petit homme s'évertue, avec la même ténacité et par tous les moyens possibles, à nettoyer les taches du bel astre lumineux.
- ◆ **Histoire détaillée** : Le titre apparaît avec, à côté le dessin d'une étoile filante (comme dans le « Petit Prince » de Saint-Exupéry).

Le jour se lève sur une toute petite planète. [Travelling vertical] du ciel vers une maison que le soleil éclaire. Un petit garçon ouvre les volets de sa maison, puis il arrose une plante et une rose s'ouvre (cf. le Petit Prince), il passe l'aspirateur, le balai, nettoie les volets et le rebord de la fenêtre avec un chiffon. Il voit une grosse tache sur le soleil, se frotte les yeux, mais elle est toujours là. Alors que le soleil tourne autour de la planète et monte dans le ciel, le petit homme cherche par tous les moyens à enlever la tache : seau d'eau jeté, vaporisateur avec de la mousse, monté sur un tabouret : il est trop petit, monté sur une table et le tabouret superposés ; il est trop petit. Il tient un balai alors qu'il est monté sur la table et le tabouret : il réussit à frotter mais cela étale la tache. Un petit nuage arrive, lui cachant le soleil et faisant tomber des gouttes, il le chasse. Il monte sur le toit de sa maison avec le balai, mais glisse. Il sort une échelle qu'il installe sur le toit. Il est trop petit. Il sort ses jouets : camion, ours, ballon, hélicoptère auquel il se suspend. Il tombe, s'assoit, récupère son chapeau qui tombe comme une feuille. Il voit toujours la tache. Enfin, le soleil se couche et le petit homme peut l'astiquer avec une éponge qu'il plonge dans un seau, enlever la tache (plusieurs fois il essore l'éponge puis recommence à frotter). Le soleil brille et il met ses lunettes de soleil pour l'admirer. Le soleil descend pour se coucher (bruit). C'est la nuit étoilée. En rentrant chez lui, il tape dans son ballon, ramasse son ours, nettoie une étoile ternie. Il rentre ses jouets, il ferme les volets puis la porte. On entend un bruit de chasse d'eau. De l'autre côté de la planète, se trouve une canalisation. Une masse marron en sort et s'écrase sur le soleil qui a, de nouveau, des taches. Une musique entraînante termine le film.

◆ **Pistes d'exploitation** :

- Raconter l'histoire : comment le trop petit prince va-t-il réussir à nettoyer le soleil ?





- A la fin de sa journée, le trop petit prince a nettoyé le soleil. Mais il devra recommencer le lendemain car une pollution aura de nouveau taché le soleil.

- Les gestes du personnage : on peut voir différentes expressions du personnage, les gestes qu'il fait pour essayer de nettoyer le soleil, sa silhouette avec son chapeau ...



☞ Les enfants peuvent les décrire en essayant de le faire dans l'ordre chronologique.

➤ L'analogie avec *Le Petit Prince* d'Antoine de Saint-Exupéry.

Le début du film montre une petite planète, un petit homme (enfant ? adulte ?) qui s'occupe d'une rose. Ensuite, la vue des jouets permet de penser que c'est un enfant. Tous les deux ont une rose.

Dans l'histoire de Saint-Exupéry, le Petit Prince est responsable de sa planète, ici, le petit homme s'occupe de nettoyer le soleil. Sa responsabilité est le souci de propreté : la maison, les volets, le soleil, une étoile. On comprend à la fin du film que c'est son quotidien.

Le titre français du film n'est que la traduction du titre original russe. En russe, il signifie « tout petit ». En anglais, c'est « Pipsqueak » qui signifie « avorton, gringalet, minus ». En fait, on peut remarquer, qu'avant que le soleil ne se couche, le personnage est toujours trop petit pour réussir à nettoyer le soleil.

Evguén Galpérine dit : « Le petit prince, c'est quelqu'un qui a compris beaucoup de choses sur la vie, au cours de ses différentes aventures sur la terre et de sa rencontre avec l'aviateur... Et par le mot « tout petit prince », on veut dire quelqu'un qui n'est pas encore mûr, qui n'a pas compris la valeur des choses. « Petit » ni dans le sens de la taille, ni de celui de l'âge, mais dans le sens de l'humanité... ».



☞ On peut comparer avec le personnage du Petit Prince de Saint-Exupéry, chercher les ressemblances, les différences.

➤ Les déplacements du soleil : il monte, puis redescend au cours de la journée.

☞ On peut expliquer la rotation du soleil autour de la terre, son lever et son coucher.

☞ Les taches sur le soleil : les enfants peuvent en repérer la forme, les dessiner avant le nettoyage, au moment où il frotte avec le balai (deux dessins différents).

➤ Caractéristiques de ce film d'animation : dessins animés rehaussés à la craie.

C'est un dessin animé sans paroles mais dont la bande son accompagne l'histoire. Elle raconte la course faite par le petit homme pour nettoyer le soleil. L'histoire commence avec le lever du soleil et se termine à son coucher.

La musique accompagne le déroulement du film. Il y a des instruments à cordes et de la clarinette, « La clarinette serait le personnage, le côté gamin, le côté gosse sans problème... Les cordes seraient cette idée qui l'obsède et le fait courir... » dit Evguéni Galpérine, le créateur de la bande son.

Parfois, il y a des pauses dans la bande son : exemple lorsque l'hélicoptère monte, avant que le personnage tombe. La fin du film est marquée par une nouvelle musique : une berceuse.

☞ Les enfants peuvent essayer de repérer les changements de musique.

6- Au bout du monde, de Konstantin Bronzit, France, 1998, 7 minutes 45, dessins sur cellos et collages.

◆ **Résumé** : Au sommet d'une montagne, une maison en équilibre. Un réveil sonne, le jour se lève. Tour à tour, les habitants de cette maison, un homme, une femme, un chien, une vache et un chat vont sortir par l'une ou l'autre des deux portes latérales, déséquilibrant ainsi régulièrement la maison en vaquant chacun à leurs activités quotidiennes : la maison va pencher vers la droite ou vers la gauche.

C'est une maison de douanier, en équilibre au sommet d'une montagne. Tout se passe en une journée et on suit les activités des différents protagonistes. La maison ne peut, pour ses activités, que basculer à droite ou à gauche.

◆ **Histoire détaillée** :

La première image est celle d'une fenêtre, la nuit, à travers laquelle, on voit la lune. Puis, on voit une maison, avec la fenêtre, posée sur le sommet d'une montagne.



Le jour se lève, on entend des grincements, la maison penche à gauche, un **chien**, attaché à une chaîne, sort et tombe. On aperçoit la tête d'une **vache** qui rumine. Le chien fait pipi, gratte le sol, aboie. La vache sort complètement, suivie d'une **femme** qui la traite. Elle retient la maison avec son pied, puis rentre. Arrive un oiseau qui, en volant, laisse tomber une crotte dans le seau. La maison bascule, la femme sort et pousse le seau car la vache fait ses besoins à son tour. **La vache** descend. **La femme** rentre et la maison se redresse. Elle sort quelque chose de la maison avec une pelle, rentre dans la maison, chasse **le chat** qui tombe à droite : il est blanc, puis se colore et se lèche. Il voit **l'oiseau** qui se cogne à la cheminée et tombe sur le toit.



La maison penche à droite et il en sort **un lit avec un homme couché**, le **chien** avec la chaîne. Déséquilibré, **l'oiseau** tombe sur le lit, le **chat** glisse. **La femme** sort, à son tour. Le **chien** rentre et tire le lit. **La femme** rentre. **L'homme** remonte, jette une plume qui vole. **La femme** sort, parle à **l'homme** qui lui montre le toit. **L'homme** se gratte la tête, met une casquette. On voit un



drapeau hissé sur le mât du toit qui s'envole. **L'homme** regarde avec des jumelles.



Un **berger** arrive, il dit bonjour à l'homme, lui donne un **mouton**. Il est suivi, par **deux autres moutons**. Ils rentrent dans la maison, sauf le dernier mouton qui bêle dehors puis redescend.

Arrive l'**oiseau portant le chat**, tout en volant.

La maison bascule à gauche : l'**homme** apparaît, portant un fusil. Le **berger** sort, portant dans ses bras un **mouton**. Il parle à l'**homme** et ce dernier lui donne son fusil. Alors que le **berger** l'examine, un coup part. L'**homme** ressort avec le **seau**. A droite, on voit l'oiseau, les pattes en l'air (relation

avec le coup de fusil) qui glisse sur le sol. L'**homme donne le seau au berger** qui a le hoquet, pour qu'il boive du lait. Il s'en va. L'**homme boit** à son tour et réagit (trouve-t-il mauvais goût ?). Il appelle la **femme**, qui retourne le seau et la crotte tombe. **Elle coiffe la tête de l'homme du seau** retourné. A droite, le **chat** tombe en miaulant. La **femme** rentre ce qui équilibre la maison.

La maison penche à droite. La **femme** sort. Le **chien** aboie à la fenêtre. La



femme rentre et la maison est sur l'**homme**. Le **chat** revient. La **femme** est sur la porte. La maison penche à gauche, l'**homme** glisse. A droite, le **chat** est suspendu à la maison, puis, comme la **femme** rentre, il est écrasé par la maison. La **femme** le tire pour le décroincer, puis elle rentre.



La maison est penchée à gauche. Le **chat** est suspendu. L'**homme** remonte. La **femme** sort et retire le seau de la tête de l'**homme**. L'**homme** retient la maison du pied. A droite, la **femme** prend le **chat**. A gauche, le **berger** arrive dans une voiture.



La maison bascule à droite. La **femme** et le chat tombent. Le chien sort. Le **mouton** (qui n'avait pas pu rentrer) rentre dans la maison. L'**homme** et la voiture entrent à gauche, tandis qu'à droite se trouvent le **chien**, la **femme** et le **chat**. La **femme** appelle, on voit les têtes du **berger** et de l'**homme**. Les deux **hommes** se penchent ce qui permet au **chien** de rentrer. A gauche, apparaît la **vache**. La **femme** et le **chat** entrent à droite. A gauche, la



vache est sous la maison. Les habitants la tapent. La nuit tombe. La **vache** est au sommet de la maison qui est en équilibre.



La **vache** pousse la maison qui glisse. La **vache** meugle puis, glisse rapidement à son tour.

Pendant le générique de fin, on voit un gros plan sur la fenêtre (comme au début), puis le plan s'éloigne. On entend un réveil. La maison est maintenant coincée en bas d'une vallée, tout au fond de laquelle se trouve l'**oiseau** mort. La fenêtre s'ouvre, puis la porte. Le **chien** sort, suivi du **berger**, de la **femme** qui s'étonne, de l'**homme** avec un fusil dans la main. Le **chien** fait pipi. La **vache** arrive et pousse tout le monde dans la maison. On entend des bruits de casse.



◆ Pistes d'exploitation :

- Les personnages qui entrent ou sortent :

☞ Les enfants peuvent essayer de se souvenir de tous les personnages dans l'ordre de leur apparition : le chien attaché à sa chaîne, la vache, la fermière avec le seau, le chat, un oiseau, le lit avec un homme couché, la femme, l'homme qui remonte, le berger et les moutons, l'oiseau qui a attrapé le chat, l'homme et le fusil, le berger, l'oiseau tombé, les 2 hommes qui boivent le lait, le seau vide posé sur la tête de l'homme, le chat qui retombe, la femme qui sort, l'homme coincé sous la maison, le chat coincé sous la maison puis les pattes coincées sous la porte, la femme récupère le seau, le berger arrive en voiture, la femme et le chat tombent, le chien sort, le mouton perdu revient, la voiture entre dans la maison, le chien rentre, la vache revient, la femme et le chat entrent dans la maison, la vache est sous la maison, elle pousse la maison puis glisse, la maison est tombée en bas d'une vallée, les habitants sortent, la vache arrive en glissant à toute allure et tout est cassé.

☞ Comme il y a beaucoup d'actions et de personnages, on peut seulement demander aux enfants de dire : quels sont tous les personnages qui interviennent dans cette histoire le chien, la vache, la femme, l'oiseau, l'homme, le chat, le berger et ses moutons.

On peut aussi citer les objets qui ont un rôle, le seau, le fusil, le lit, la voiture.

- Les mouvements de la maison :

La maison coupe l'espace en 2 parties : droite et gauche. Elle a une fenêtre et deux portes. Sur son toit, il y a une cheminée et un mât pour le drapeau.

☞ Les enfants peuvent rechercher où sont situés les personnages et les actions : à droite ou à gauche et faire le lien entre les mouvements des personnages et les basculements de la maison.

☞ Ils peuvent dessiner des positions de la maison : au sommet de la montagne, au bas dans la vallée ou sa position penchée à droite et à gauche.

☞ On peut se demander aussi comment autant de personnages peuvent tenir dans cette petite maison !



- La relation entre les événements : il y a parfois un éloignement entre un fait et ses conséquences.

On peut faire observer cela à propos de la crotte que l'oiseau a laissé tomber dans le seau et les hommes qui boivent le lait plus tard ; du coup de fusil et de la chute ultérieure de l'oiseau et du chat. L'oiseau mort se retrouve au fond de la vallée à la fin du film ...

- La fin du film : la nouvelle situation de la maison. Les enfants peuvent imaginer une suite pour l'histoire de la maison.
- Les situations drôles ou cocasses : homme avec seau sur la tête, personnages coincés sous la maison, glissades oiseau qui transporte le chat ...
- Caractéristiques de ce film d'animation : cf. paragraphe III
Ce sont des dessins sur cellos et collages.

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.

- Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet qui filme image par image.

On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des papiers découpés, 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- Procédés d'animation des courts métrages de Petites z'escapades :

➤ Diverses techniques utilisées dans les courts métrages de Petites z'escapades :

- Jean de la lune, c'est une animation de pâte à modeler pour l'âne et de avec des décors en cartons et papiers. Les couleurs sont aux pastels secs.

- L'éléphant et la baleine : tout est fait en pâte à modeler : personnage set décors.

- Meunier tu dors : Animation en plastiline (pâte à modeler non durcissant) [voir fabrication du film Gros points et petits pois], décors en carton et papiers, couleurs à la gouache et collages de gommettes

- Petite escapade : plusieurs techniques sont utilisées : Les personnages, marionnettes, ont un visage en papier mâché, des vêtements en tissus. Leur animation est faite grâce à une armature en fil d'aluminium, recouverte de mousse puis habillée. Les expressions du visage sont rendues par l'ajout de paupières en pâte à modeler. Il y a aussi des dessins, dessin animé

- Le trop petit prince : dessin animé rehaussé à la craie

- Au bout du monde : dessin animé et collage

➤ Exemple d'animation de papiers découpés :

- Dans le film : « Polichinelle et les contes merveilleux », le **procédé technique utilisé est celui du papier découpé** à la surface duquel le dessinateur peint ses personnages et les éléments de son décor. Les figurines articulées, comme des marionnettes à plat, sont ensuite placées sur le banc-titre et animées devant la caméra qui les



photographie image par image. Comparé au dessin animé, le procédé a un avantage notoire : le dessinateur ne doit pas redessiner ses personnages à chaque image, au prix d'une simplification de son trait. Au contraire, chaque pantin de papier étant peint et découpé « une fois pour toute », il peut se charger des motifs graphiques et des nuances de couleurs les plus subtils. En un mot, l'univers pictural du dessinateur se retrouve intact dans ses films et c'est bien-là leur qualité la plus manifeste.

Pour faire le film, le réalisateur a découpé ses personnages et ses paysages sur des papiers qu'il a peints lui-même. Pour les colorer, il a utilisé plusieurs matériaux comme de la peinture ou du crayon gras. Les personnages ressemblent à des pantins articulés. Les différentes parties du corps sont indépendantes pour pouvoir ensuite, selon les besoins, ne changer que la tête ou les bras par exemple. Pour chaque personnage, il peut y avoir plusieurs fois la même partie du corps : pour Polichinelle, il y a plusieurs sortes de jambes (les pliées et les raides), plusieurs visages (de face, de profil, avec ou sans sourire), etc. Il classe ensuite les personnages sur le paysage dans la position de son choix puis pose par-dessus une plaque en verre pour délimiter le cadre. Il place au-dessus une caméra qui filme image par image. Il déclenche sa caméra pour prendre une image, modifie un petit peu la position des personnages puis reprend une nouvelle image et ainsi de suite. Lors de la projection sur l'écran, les images défilèrent très vite ce qui donnera l'impression d'un mouvement réel.

➤ Exemples d'animation de marionnettes : le film « Gros-pois et petits-points »

C'est une animation en 3D qui utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra. On peut animer des personnages en pâte à modeler, des marionnettes...

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. Grâce aux indications du story-board, lors du tournage on saura exactement où placer les personnages, la caméra...

« Gros-pois et Petit-point » est un film d'animation « en volume », ce qui signifie que tout ce qui est dans le film est fabriqué en vrai. Les personnages, les décors, les accessoires ont été construits



à une petite échelle

- La fabrication des personnages

Tout d'abord, on fabrique un « modèle » c'est-à-dire une sorte de sculpture des personnages.

Comme Gros-pois et Petit-point ont la même constitution, un seul suffit. Ce modèle est fabriqué en plasticine. À partir du « modèle » en plasticine on fabrique les moules en plâtre. Ces moules sont en deux parties pour pouvoir être ouverts et fermés plusieurs fois.

Du moule en plâtre sont fabriqués les personnages à animer.

Pour chaque personnage, on crée une armature articulée en métal, c'est en quelque sorte le squelette de Gros-pois et Petit-point. Cette armature sera placée à l'intérieur du personnage pour lui permettre d'être articulé.



Ensuite, les personnages sont peints, habillés et recouverts de talc pour éviter qu'ils soient collants.

Les yeux sont fabriqués à part et placés ensuite sur les personnages. Environ une vingtaine de marionnettes ont été nécessaires au tournage car on tournait simultanément sur plusieurs plateaux mais également parce que les marionnettes s'abîment à force d'être manipulées.



Plusieurs décors ont été réalisés suivant les scènes à tourner. Il y a par exemple le salon de Gros-pois et Petit-point, la salle d'attente et le cabinet du dentiste, le jardin du pique-nique...

Tous les objets et décors ont été reproduits à une petite échelle avec un souci du détail.

➤ Exemple de fabrication d'un dessin animé : « Kéridy, la maison des contes »

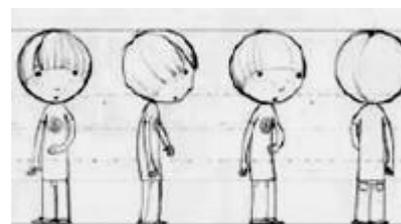
Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

A partir d'une idée originale, le réalisateur écrit une histoire : phase d'écriture, puis il organise son histoire et présente un synopsis : résumé des différentes scènes et leur ordre.

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

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



pour le personnage de Nathanaël dans « Kérité »).

Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Ces dessins serviront de base aux décorateurs pour la création des décors. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.

L'animation est réalisée par différentes équipes : l'animateur esquisse au crayon les positions extrêmes du mouvement, des intervallistes comblent les espaces entre chaque dessin en suivant les indications de l'animateur. Plusieurs animateurs interviennent dans un même dessin animé

Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rhodoïd transparentes ou cellulos (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulose en utilisant de la gouache acrylique. Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette technique. Les dessins sont scannés dans l'ordinateur, puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique.

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

Le film est vérifié sur une table de montage.

3- La bande son :

Il y a dans ces films des paroles, de la musique, des bruitages. Parfois, c'est une voix off qui peut raconter l'histoire. Deux chansons sont interprétées. La bande son complète les images.

4- L'utilisation de la caméra : Procédés repérés par [] dans les histoires détaillées

- **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 « Cut », par un fondu au noir ou enchaîné pour traduire un changement de lieu ou une ellipse temporelle, par un plan de coupe ou par un insert.

- **Fondu au noir** : l'image disparaît peu à peu et fait place au noir. [Cela indique un passage de temps ou la nuit]

- **Le 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.

Dans le film « Petite escapade », on a des vues en plongée : prises de vues dans laquelle la caméra est inclinée sur son axe vers le bas. La caméra filme, en plongée, pour chaque passage de personnage, ce que voit le garçon assis sur le mur (femme, facteur, chiens, homme au fusil)

- **L'échelle des plans**. Un plan est une suite d'images enregistrées en une seule prise. Il est défini par un cadrage et une durée.

On distingue : le plan d'ensemble qui montre le décor et les personnages, le plan moyen : cadre avec les personnages en pied ; le plan rapproché ; le gros plan : le visage (on peut voir les sentiments du personnage), un objet et le très gros plan ou insert (un détail du corps ou d'un objet). Dans le film « L'éléphant et la baleine, on voit des gros plans du visage du caissier du cirque, de la baleine, de la tête du clown ...

RESSOURCES : Folimage, brochure et dossier de presse. DVD

Dossier réalisé par Nicole Montaron, Association Atmosphères 53. Avril 2022.