

## JACK et NANCY

2 courts métrages d'animation de 26 minutes chacun, de Gerrit Bekers et Massimo Fenati.

### SOMMAIRE :

I Avant la projection p.1 à 2

II Présentation des 2 histoires : Histoires détaillées et pistes d'exploitation p. 2 à 7

III Les techniques d'animation p. 8 à 9

## I AVANT LA PROJECTION

### 1 - Observation de l'affiche :

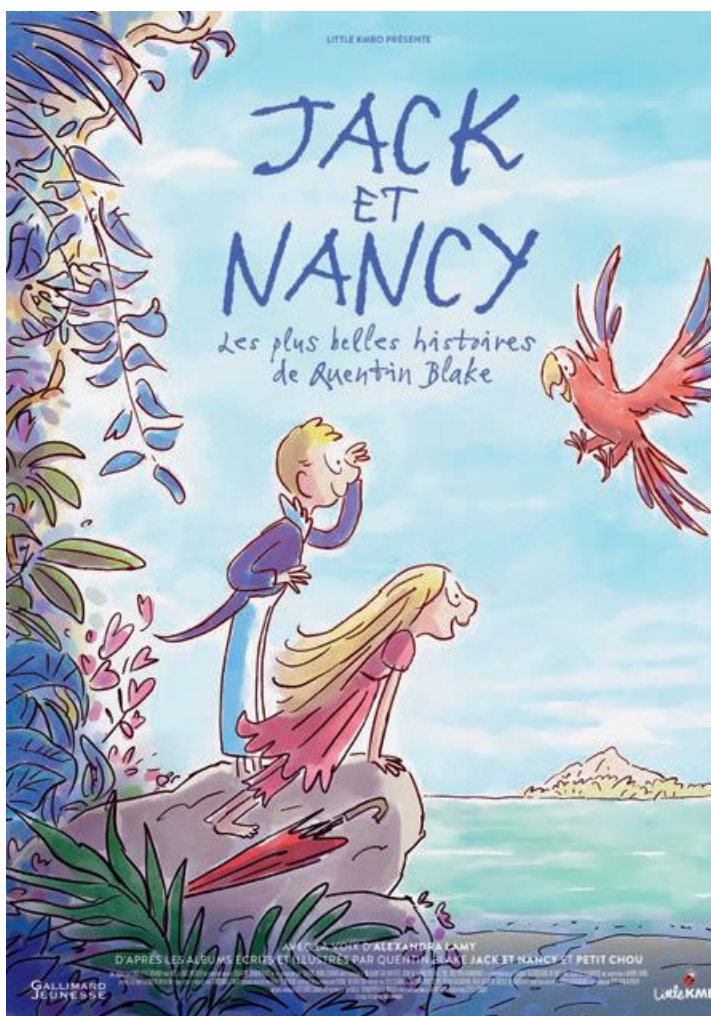
Observer **texte** (lecture des différents éléments, police de caractère, taille, couleurs, emplacement dans l'espace de l'affiche) et **image** (scène, personnage, accessoires, décors, couleurs, attitudes, cadrage ...) pour les mettre en lien en vue d'émettre des hypothèses quant au contenu narratif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

En haut, le titre **Jack et Nancy** est écrit en grandes lettres bleues.

Il y a un sous-titre : *Les plus belles histoires de Quentin Blake.*

On voit, sur un fond bleu deux enfants : un garçon, Jack, et une fille, Nancy, ainsi qu'un parapluie rouge posé sur une pierre, en dessous de la fillette.

Ils sont au bord de la mer et regardent, au loin. De la végétation est derrière eux. A droite, un perroquet vole et, au loin on distingue une île.



La légende de l'affiche ne correspond qu'à la première histoire de Quentin Blake.

**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 2 HISTOIRES et PISTES D'EXPLOITATION

### 1 Jack et Nancy :

Une voix off dit : « Je vais vous raconter une histoire : l'histoire incroyable de deux enfants qui avaient soif d'aventures, qui firent un merveilleux voyage, qui ont traversé des lieux merveilleux. Il y a bien des années, avant l'aventure d'Internet et du téléphone, Jack et Nancy vivaient au bord de la mer dans une grande maison en bois. Un travelling montre la chambre où ils dorment. Ils y rêvaient d'aventures.



Un matin, une mouette qui crie, réveille le garçon qui dit : « encore cette mouette de malheur ». Il ouvre la fenêtre, s'étire et regarde. Il dit à Nancy que le bateau est de retour ils voient un grand voilier. Ils rêvent de rencontres de pirates, de baleines.



Ils s'habillent et descendent l'escalier. « Attends-moi dit Nancy ». Ils arrivent en courant dans une pièce de la maison où sont leurs parents. Le père, barbu, dit : « Bonjour les enfants ». Il recoud un parapluie rouge, dont il dit que c'est un



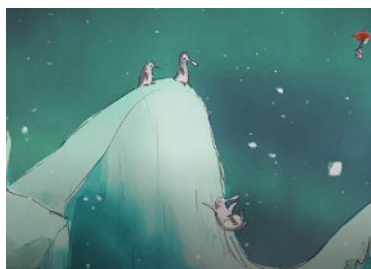
parapluie spécial, un héritage familial qui a évité une chute, protégé de la sécheresse. Les enfants sont pressés d'aller voir le bateau, mais la mère dit : « pas avant d'avoir pris le petit déjeuner ». Ils se dépêchent de manger, puis ils débarrassent la table : ils ont tout empilé. Avant qu'ils partent, elle leur brosse les cheveux.

Ils courent [On entend une musique joyeuse]. On voit les mâts du bateau. [Un travelling vertical] montre des marins qui déchargent leur cargaison de produits exotiques : piments, vins, des tissus délicats ... Ils demandent aux marins de décrire ce qu'ils ont vu et vécu comme aventures. Un marin dit qu'il a visité une île tropicale magnifique, une jungle avec des arbres et des fleurs extraordinaires, où il faisait très chaud. Qu'il a vu des oiseaux à plumage coloré, mangé des fruits succulents : des mangues. Un autre marin se souvient d'un volcan avec sa lave illuminée dans le ciel. Un autre décrit le désert et ses dunes. Les enfants doivent

rentrer et les marins doivent reprendre la mer. Les enfants disent qu'ils viendront demain leur dire au revoir. Ils disent que, s'ils apprennent à naviguer, ils pourront partir à l'aventure eux aussi, un jour. Ils imaginent une végétation luxuriante, des mangues, des singes, de poissons ... Ils rentrent à la maison [Fondu au noir]. La nuit le vent souffle. C'est la tempête. Le lendemain, leur maman demande s'ils sont sûrs de vouloir sortir, car il y a de l'orage dans l'air aujourd'hui. Le père a réparé le parapluie rouge qui a sauvé leur grand-père lors de la construction du clocher du village, le parapluie ayant servi de parachute. Il a protégé les grands-parents lors de la sécheresse, abrité les parents lors de leur mariage.



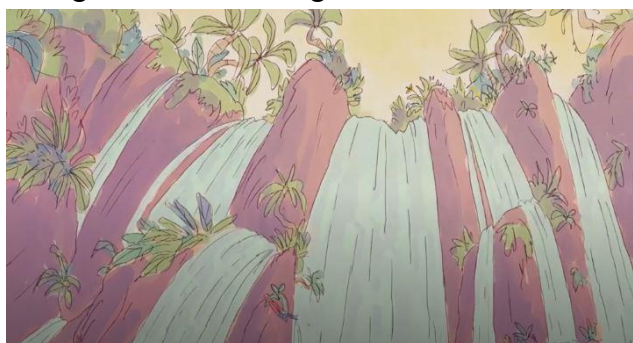
Le lendemain, la maman prépare leur pique-nique. Elle leur demande de rentrer pour le goûter. La fillette veut monter sur la colline, mais son frère dit qu'il a le vertige. Ils partent pour aller dire au revoir aux marins. Ils s'abritent sous le parapluie car il pleut. Mais le bateau est reparti à l'aventure. Les 2 enfants s'envolent au-dessus de la mer et traversent un nuage noir. Puis, ils arrivent dans un ciel plus calme [Musique]. Ils survolent un volcan, puis des pyramides, puis de la neige et de la glace avec des manchots, la mer. Ils se posent sur un îlot. La végétation est luxuriante.



Ils voient des perroquets. Ils courent. Le perroquet parle. Ils pensent à leurs parents qui doivent être morts d'inquiétude. Le perroquet se pose sur le parapluie. Un [travelling] montre la jungle. Ils partent chercher du secours. [Voix off]. Ils escaladent le sommet le plus haut mais, au sommet Nancy ne voit rien. Ils ont chaud ; disent qu'il n'y a personne ici. Ils s'abritent sous le parapluie. Ils voient des mangues. Ils sont fatigués. Ils rencontrent des crabes géants, très nombreux. Ils montent dans un arbre. Jack coiffe Nancy. [Fondu au noir]. Une [voix off] dit : « Revigorés après un nuit de sommeil, ils veulent s'amuser. Ils passent sous de grosses cascades. Des papillons volent.



Une fleur géante (Dionée) capture Jack, mais sous les coups de parapluie, elle le recrache.



Ils voient des singes. Ils se suspendent sur des lianes.  
Ils explorent ensuite les fonds sous-marins : hippocampes, pieuvre ... Ils sont devenus aventuriers. Le soir, ils mangent des mangues et regardent le soleil se coucher. C'est magique.



Mais, leur cœur est plus serré chaque jour. Les deux enfants veulent rentrer. Ils ne savent pas où ils sont. Un [zoom arrière] montre l'îlot. Puis la nuit arrive. Le matin il salue un perroquet. Il poursuit un papillon.

On voit un bateau au loin. Le perroquet les réveille. Ils crient mais le bateau ne les voit pas. Jack monte sur un arbre, ouvre le parapluie et s'envole. Sur le bateau, un homme le voit grâce aux jumelles. Il appelle les marins. Le bateau se dirige vers eux ; des hommes montent dans une barque et viennent vers eux. Ils montent dans la barque et racontent leur histoire. Les marins sont captivés. Les enfants apprennent les manœuvres, le maniement des voiles, la lecture d'une carte marine.

[Musique et danses]. On voit le bateau dans la nuit avec une lune.

Les marins doivent récupérer une cargaison et revenir dans 10 mois. Les enfants débarquent dans le parapluie.

Ils se disputent pour savoir qui sera capitaine.

Ils font leur voyage de retour : neige, manchots, pyramides, volcan et lave en éruption, baleine, pirates. Ils rament, mais sont fatigués. Ils s'endorment et arrivent dans un port plein de bateaux. Ils retrouvent leur maison et le port. Ils courent [Musique joyeuse]. Ils arrivent dans la maison et leur maman leur dit : « Vous voilà enfin, Juste à temps pour le goûter ! » Ils racontent leur histoire. Nancy veut se faire brosser les cheveux. Sa maman lui dit qu'elle a une imagination débordante. Ils disent que c'est la vérité. Le père trouve la plume de perroquet dans le parapluie. Le perroquet arrive et vole avec une mouche.

Générique de fin.

D'après un roman d'Etienne Black.



## - PISTES d'EXPLOITATION :

—> **Raconter l'histoire** : Que font les 2 enfants ? Ils partent à l'aventure, font un grand voyage au cours duquel ils rencontrent des lieux, des animaux ... Puis ils font un voyage de retour en sens inverse. Retrouver les différentes rencontres.

Ont-ils vraiment vécu ces aventures ? La maman dit qu'ils rentrent juste à l'heure du goûter. Et elle trouve qu'ils ont une imagination débordante.

## 2 – Petit chou :



« Il était une fois, une femme ni jeune, ni vieille, dans une ville ni grande, ni petite qui s'appelait **Angèle Dumoulard**. Tous les jours, elle se réveille de bonne heure, grâce à son réveil. Elle se précipite dans son jardin ; dit bonjour à tout ce qu'elle voit ; arrose ses plantes, arrache les mauvaises herbes et cueille ses poires. Elle adore cuisiner et elle va chez une amie : Rita qui a deux fils. Elle s'arrête au parc et croise d'autres amis, en particulier une dame qui promène des peluches (qu'elle appelle ses enfants). Elle croise aussi un monsieur en fauteuil roulant que quelqu'un promène. Une pancarte interdit de donner à manger aux canards.



Chez Rita, elles parlent d'actualité, de jardinage, de la météo, des enfants qui ont vomis...

Quand elle s'en va, elle dit « A demain »

Il y a un vent de tempête, du tonnerre, des éclairs et du vent à décorner les bœufs. Arrivée chez elle, elle cherche un disque pour s'endormir. [Zoom arrière]  
Le lendemain matin, le réveil sonne.



La tempête est finie. Il y a des oiseaux dans le ciel. Elle voit son jardin dévasté et dit qu'il faudra replanter.

Puis, elle met des biscuits dans son sac et sort. Au passage, les canards réclament.

Elle entend du bruit et voit un oiseau tombé du nid. Elle lui donne à manger et il la suit. Elle voit un renard, une souris et un corbeau. Elle met l'oiseau dans son sac et elle ramène chez elle : le met dans une écharpe et un pull.

Puis, elle le place dans un panier et décide de l'appeler Auguste, puisqu'elle l'a trouvé en août. L'oiseau piaille car il a encore faim. Il mange des biscuits. Le téléphone sonne : c'est Rita, qui demande à Angèle si elle va bien



car elle n'est pas venue pour le goûter alors qu'elle était attendue. L'oiseau a le bec collé par les biscuits au caramel.



C'est la nuit, l'oiseau veut manger la pendule. Il est au bord du lit. Il fait des rêves. [Fondu au noir pour indiquer que le temps a passé]. Le matin, il appelle, elle n'est pas là. Il est tombé. Elle le met dans une poussette [Musique] Elle va rendre visite à Rita et les garçons. Elle croise la dame qui promène ses doudous dans une poussette. Le Monsieur dans le fauteuil roulant passe. Elle va à l'épicerie italienne et fait tomber des objets. Elle achète du poulet au parmesan. [Musique]. Les figues sont caramélisées. Le patron lui demande si l'alimentation est adaptée pour un oiseau. Il parle de graine set de moustiques.

Chez Rita, ils tous surpris, mais ravis de ce nouvel ami. Rita demande si le tiramisu est bon pour un oiseau. Il mange les gâteaux des fils de Rita. Il abime un jouet et le garçon pleure.



Auguste grandit et fait la vaisselle. Quand il veut manger une araignée, elle dit non et lui donne un gâteau au chocolat. Quand il aide au jardin, il mange des vers. Quand elle plante des fleurs, il les mange. Elle veut le ramener dans la maison, mais il est trop gros pour la porte : elle construit une maisonnette. Mais un jour, il y a une tempête et du vent : elle le rentre à l'abri. Elle lui dit bonne nuit, met de la musique et

s'endort. Le matin, elle voit qu'il s'est libéré : c'est un aigle. Elle tombe par terre et l'oiseau pose une couverture sur elle. Puis, il s'envole dans le ciel, vers le soleil. Elle dit : « Mon petit chou ». Elle le voit dans le ciel. L'oiseau est enfin libre. Il peut manger des insectes.

Pour Angèle, il a fallu du temps pour se remettre de ses émotions. Elle a reconstruit un abri de jardin et planté des cactus et des plantes succulentes. Elle nourrit les canards avec des graines. Un jour, petit chou est revenu. Il apporte des souris, mais elle ne les mange jamais.

Générique de fin.

## - PISTES d'EXPLOITATION :

—————> **Raconter l'histoire** : Décrire le personnage principal : Angèle, les amis auxquels elle rend visite (Rita) ; ce qui se passe après qu'elle a ramassé l'oiseau tombé du nid : comment elle le nourrit, quelle surprise finale a-t-elle quand l'oiseau finit par se libérer ?

**Les 2 histoires sont tirées des albums écrits et illustrés par Quentin Blake.**

### III LE CINEMA 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.

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 évènements.

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.



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 combler les espaces entre chaque dessin en suivant les indications de l'animateur. Souvent, plusieurs animateurs interviennent dans un même dessin animé. Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rhodoïd transparentes ou cellulos (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulo en utilisant de la gouache acrylique. Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette technique. Les dessins sont scannés dans l'ordinateur, puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique.

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

Le film est vérifié sur une table de montage.

**RESSOURCES** : Cahier d'activités et module vidéo sur [www.little kmbo.com](http://www.little kmbo.com)  
Dossier pédagogique ou coloriage en écrivant à : [scolaires@Kmbofilms.com](mailto:scolaires@Kmbofilms.com)

Dossier réalisé par Nicole Montaron. Atmosphères 53. Mai 2026.