

# 1- Découvrir des histoires dans les films d'animation

Cette étape peut être réalisée par les élèves à partir de la Grande Section.

## Objectifs pédagogiques

Pour les maternelles :

- Distinguer le monde réel du monde imaginaire.
- Comprendre l'histoire et la reformuler avec ses propres mots.
- Choisir le lieu et le moment.
- Identifier les personnages de l'histoire, décrire leur physique et leur caractère.
- Participer à un échange collectif en attendant son tour pour prendre la parole en écoutant ce que disent les autres.

Pour l'école élémentaire :

- Analyser un film d'animation.
- Comprendre les particularités d'un film d'animation : images (que sont-elles ? dessins, découpages, modelages ?...), sons (dialogues, musiques, bruitages...).

## 1. Techniques mises en œuvre

### Qu'est-ce qu'un film d'animation ?

C'est un film dont la technique de base est la prise de vue image par image. Le cinéma a commencé par le cinéma d'animation.

Pour faire un film d'animation, il faut bien sûr avoir une idée à exprimer et inventer des personnages qui vont raconter l'histoire, qui vont la vivre.

Cette histoire va avoir une durée de quelques minutes. Elle a évidemment un commencement, et une fin. Entre les deux, il faut imaginer un déroulement logique. Les plans vont se succéder dans un ordre choisi grâce auquel ils prendront tout leur sens. La fin viendra conclure ce qui aura été mis en place au cours du récit, sous l'œil de la caméra, qui est aussi votre œil et celui du spectateur.

Cette caméra filme ce qu'elle voit d'une façon inhabituelle, image par image, c'est-à-dire chaque image séparément. Or, quand vous regarderez le film, les images défileront devant vos yeux à grande vitesse (25 images par seconde!), et le miracle s'accomplira : les dessins, les objets vont se mettre à bouger.

Que se passe-t-il lors du visionnage ? En déplaçant ou en modifiant les personnages image par image, centimètre par centimètre, le mouvement se trouve recomposé.

Pour mettre en mouvement des personnages qui sont dessinés ou modelés, donc immobiles, nous utilisons un effet d'optique qui s'appelle la persistance rétinienne. Ce phénomène fait que

lorsque les images se succèdent rapidement, nous avons l'impression que les dessins bougent... C'est la même chose si les personnages sont en volume, s'ils ont été modelés ou s'il s'agit de poupées, de marionnettes, d'objets quelconques, par exemple des jouets ou des ustensiles de cuisine... Si nous les déplaçons petit à petit, si nous les déformons progressivement, en enregistrant à chaque fois une image, le spectateur les verra bouger.

Il faut donc prendre une image de chaque position successive du personnage ou de l'objet. Sachant qu'il faut 25 images pour faire une seconde de vidéo, vous devrez modifier la position du personnage 25 fois pour obtenir un mouvement qui dure seulement une seconde.

Vous pourrez également filmer à 12 images par seconde sans perte significative de qualité, car la persistance rétinienne fonctionne parfaitement bien à ce rythme. Ce qui veut dire qu'un film d'animation peut être réalisé avec moitié moins de dessins et donc moitié moins de manipulations des éléments animés en prenant deux images identiques de chaque position composant un mouvement.

**Exemple :** un mouvement d'une seconde filmé en 12 images par seconde se décomposera ainsi :

- 2 images dans onze positions successives, soit 22 images ;
- 3 images de la douzième et dernière position.

Vous aurez donc effectué 12 manipulations et disposerez de 25 images correspondant à une seconde d'animation...

## 2. Travailler avec la classe

La classe visionne un film d'animation choisi selon son niveau.

Rappel : seuls les films autorisés à la diffusion en milieu scolaire peuvent être visionnés en classe.

Vous pouvez vous procurer des vidéos et des DVD autorisés à la diffusion sur les sites de :

- ADAV (Ateliers diffusion audiovisuelle)

<http://www.adav-assoc.com> - 41, rue des Envierges, 75020 Paris - Tél. : 01 43 49 10 02 - Fax. : 01 43 49 25 70 - Courriel : [adav@wanadoo.fr](mailto:adav@wanadoo.fr)

- Colaco : <http://www.colaco.fr> - Les bureaux de Chalin, 20 rue Louis Chirpaz, 69130 Écully - Tél. : 04 78 33 94 94 - Fax : 04 72 18 98 97 - Courriel : [contact@colaco.fr](mailto:contact@colaco.fr)

- Folimage : <http://www.folimage.fr> - 6, allée Jean Bertin, 26000 Valence - Tél. : 04 75 78 48 68 - Fax : 04 75 43 06 92 - Courriel : [folimage@wanadoo.fr](mailto:folimage@wanadoo.fr)

Après diffusion du film d'animation choisi, les élèves racontent l'histoire du film (soit oralement pour les maternelles soit par écrit pour les élèves de l'école élémentaire).

## Propositions de trace écrite au tableau

### L'histoire

Début	Déroulement	Fin

Où se passe l'histoire? Quand?

### Les personnages

	Personnage principal / Nom	Personnage secondaire / Nom
Physique		
Caractère		

### Avez-vous entendu des sons? Quels types de sons?

- Dialogues?
- Musique? Combien de types de musique? À quel(s) moment(s)?
- Bruitage? Combien de types de bruitage? À quel(s) moment(s)?

### Ici vous pouvez faire un petit résumé de tout ce qui a été dit :

Un film c'est une histoire composée d'un début, d'un déroulement et d'une fin. On y trouve une description de lieu et de temps.

Il y a également différentes sortes de sons et des échanges entre les personnages.

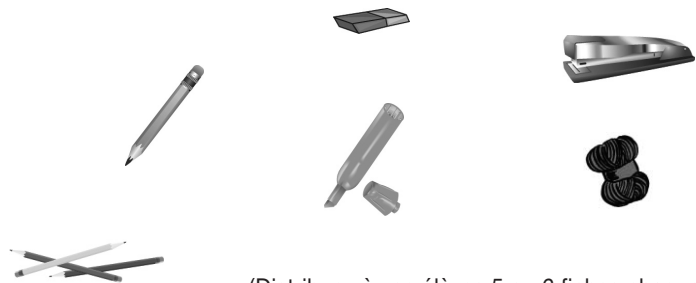
Puis vous pouvez utiliser un folioscope ou « flip book » pour expliquer à vos élèves le principe de l'image animée.

Vous pouvez vous procurer un folioscope sur le site Internet : <http://heeza.fr/BOUTIK/Flips/Flips1.htm>

Vous pouvez également le fabriquer en suivant les instructions ci-dessous :

#### Matériel :

- des fiches bristol de 11 cm x 7 cm ou des cartes de visite
- un crayon à papier
- une gomme
- des crayons de couleurs (si vous le souhaitez)
- un feutre noir fin
- une perceuse
- des fils de laine



(Distribuez à vos élèves 5 ou 6 fiches chacun.)

#### Fabrication :

1. Dessinez le personnage sur une première fiche en le plaçant dans la moitié droite.
2. Reproduisez le dessin en le décalquant mais en le modifiant très légèrement, par exemple en lui déplaçant la tête ou un bras ou une jambe.
3. Recommencez ainsi plusieurs fois en pensant à numéroter les fiches dans l'ordre.
4. Pour faire une inscription, par exemple un cri ou un bruit, écrivez le texte lettre par lettre en ajoutant une lettre sur chaque nouvelle fiche.
5. Coloriez les dessins si vous le jugez nécessaire.
7. Trouez les fiches avec une perceuse puis attachez-les avec deux petits bouts de fil de laine.
8. Tenez le carnet d'une main et feuillotez-le rapidement de l'autre.

Si les dessins se suivent bien, le personnage « s'anime ».

Vous pouvez expliquer à vos élèves qu'il existe différentes techniques d'art plastique pour faire un film d'animation : dessin, découpage, modelage. Donnez quelques exemples de films d'animation pour bien faire passer l'information à vos élèves.

#### Par exemple :

- Découpage : *Princes & Princesses*

- Dessin : *Kirikou et la sorcière*

- Pâte à modeler : *Wallace et Gromit*

Proposez ensuite à vos élèves de créer un film en classe.

Décrivez les étapes du projet, le *Cahier cinéma* et présentez le poster et les vignettes. Les élèves collent sur le poster la vignette « Découvrez des histoires dans des films d'animation ».