

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

## EN ROUTE MAUVAISE TROUPE !

### CYCLE 3 - COLLÈGE

PROGRAMME DE COURTS-MÉTRAGES INÉDIT



NIVEAU D'EXPLOITATION CYCLE 3 ET COLLÈGE  
À PARTIR DU CM1

## INTRODUCTION AU PROGRAMME

Genre : Films d'animation et en prise de vues réelle

Durée : 50'

### AMITIÉS AVENTUREUSES...

On est tous amenés un jour à affronter plus grand que soi. À l'aide d'amis intrépides, mais surtout d'imaginaire ou de bons sens, nos jeunes héros vivront de petites et grandes aventures mémorables, qui leur permettront de mieux se connaître, et d'affirmer de belles amitiés.

## LES COURTS-MÉTRAGES

### **ZÉRO** de Tony T. Datis

France - 2014 - 9'

Albert, un jeune garçon de 11 ans, va tenter de prouver à son copain Mike, 13 ans, qu'il possède des pouvoirs surnaturels.



### **SAMEDI CINEMA** de Mamadou Dia

Sénégal - 2016 - 12'

Deux jeunes Sénégalais font divers petits boulots pour s'offrir une place de cinéma. Samedi est leur dernière chance : le cinéma de la ville va fermer ses portes.



### **DAHUS** de João Nicolau

France / Portugal - 2013 - 18'

Le petit Riu enchaîne les déconvenues en colonie de vacances. Ce n'est pas simple de faire partie du groupe des plus jeunes, d'être ignoré par la punelle de ses yeux et de voir son dortoir vandalisé par des voyous d'adolescents. Heureusement, dans la forêt, les dahus persistent à ne pas se montrer.



### **TOMBÉS DU NID** de Loïc Espuche

France - 2015 - 5'

Fabio et Dimitri élaborent un stratagème pour que Dimitri puisse peut-être enfin aborder Linda. Sur le chemin, ils rencontrent une cane et ses petits.



## LES SPÉCIFICITÉS DU PROGRAMME

### Qu'est ce qu'un court-métrage ?

> La définition officielle d'un court-métrage est un film de moins de 60 minutes. Cependant, on considère en général qu'un court-métrage fait jusqu'à 30 minutes.

Les films de plus de 30 minutes (et de moins d'une heure) sont d'ailleurs généralement appelés « moyens-métrages ». Depuis quelques années, on appelle « très courts » les films dont la durée n'excède pas trois minutes, titre et générique non-compris.

> Programme de courts-métrages = plusieurs petits films = plusieurs histoires avec des personnages différents.

> Ce nom de « court-métrage » nous vient des débuts du cinéma (à la fin du XIXème siècle), lorsque la durée d'un film se mesurait à la longueur, en mètres, de sa pellicule. Les caméras d'alors ne permettaient pas encore de stocker une pellicule très longue dans le magasin de la caméra.

On comptait en longueur de pellicule, donc en « métrage » pellicule, d'où le terme de « court-métrage ».

Par exemple, avec une pellicule en 35mm, 300 mètres de pellicule représentaient environ 11 minutes de film (en 24 images / seconde).



### Qu'est-ce qu'un film en prise de vues réelle ?

La prise de vues réelle consiste à enregistrer, en temps réel, l'image en mouvement d'un sujet qui se trouve lui aussi réellement en mouvement.

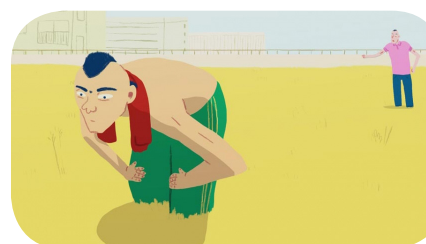
Pour faire simple, c'est donc un film avec de vrais êtres vivants : soit des personnes qui jouent un rôle (c'est-à-dire des comédiens ou acteurs), soit des animaux.



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

« Animer » signifie donner du mouvement, de la vie, faire bouger... donc faire du cinéma d'animation, c'est faire bouger des objets qui sont censés être immobiles, inanimés.

Ces objets peuvent être des dessins, ce qui donne des dessins animés !



### Ma première VOSTF !

Quand on voit un film qui a été fabriqué dans un autre pays, on peut le voir dans deux versions différentes :

> La version originale sous-titrée en français (VOSTF) : la meilleure façon d'apprécier toutes les sonorités d'une autre langue et de s'immerger dans la culture du pays dont est originaire le film !

> La version française (VF) : il faut alors procéder au « doublage » des voix en français ! Des acteurs enregistrent les dialogues en français en studio, puis cette nouvelle version de la bande son est calée sur les images du film... c'est ce qui explique que le mouvement des lèvres des acteurs ne corresponde pas à ce qu'on entend !

On procède de la même manière pour donner des voix aux personnages de films d'animation.

## Le générique

Cette séance peut être l'occasion d'aborder les métiers du cinéma correspondant à tous ces noms que l'on voit défiler dans le générique de fin des films.

- > Personnes incontournables : scénariste, réalisateur, producteur, acteurs/comédiens.
- > Métiers liés à l'image : chef-opérateur, cadreur, machinistes, électriciens (électros).
- > Métiers du son : ingénieur du son, perchman, bruiteur, musicien, acteur de doublage.
- > Quelques autres métiers : chef décorateur, directeur des effets spéciaux, cascadeur, costumier, maquilleur, dresseur...

## Résumé

À partir de ces images, résumez chacun des films en un échange ou une pensée sous forme de bulle (comme dans une bande dessinée).





# ZÉRO

## de Tony T. Datis

Le trailer du film : cliquez [ICI](#)  
Technique : Film en prise de vues réelle (couleur)

**Mots clés :** Pouvoirs surnaturels, test, intégration, persévérance, fantastique, solitude, enfance, secret.

### Super-héros... ou pas

#### De quelle manière et pourquoi le protagoniste tente-t-il de prouver à son camarade qu'il a des pouvoirs surnaturels ?

Il tente de « rassembler son énergie », d'hypnotiser un chien, de foncer à travers un mur...

Il s'échine à prouver à un camarade qu'il est doué de pouvoirs surnaturels pour faire partie de sa « bande » de copains, c'est une sorte d'épreuve d'intégration, de sélection... mais la règle est claire : « pas de zéro dans l'équipe ».

Au-delà du côté tragi-comique, ce film parle de tenter sa chance et de persévérance, mais aussi de laisser sa chance à quelqu'un, savoir se montrer patient.



#### Quelles sont les réactions successives de son camarade ?

L'acteur qui joue le rôle de son camarade et « juge » exprime, avec subtilité, une palette d'émotions à travers les micro-expressions de son visage, son regard et sa posture.

Il est d'abord intrigué, on perçoit une lueur d'espoir et d'incrédulité, puis la déception.

Les efforts du plus petit semblent provoquer son admiration, puis la compréhension de la réalité suscite une réflexion, comme un cas de conscience.

Il lui laisse sa chance, est patient et montre de la compassion, paraît embêté de devoir évincer le jeune garçon.

À la fin, on le sent ennuyé et on se rend compte qu'il est très seul... son « équipe » n'est composée que d'un seul membre.



#### Que peut-on comprendre de la dernière image post-générique ?

Il y a autant de regards que de spectateurs, donc vous avez pu interpréter des choses différentes...

Les efforts du jeune garçon ont fini par payer et il est parvenu à se concentrer assez pour provoquer sa lévitation et celle des objets alentours (y compris le chien !).

On voit ce qui se passe dans l'imagination du protagoniste.

Le garçon en noir lui fait la démonstration de ses pouvoirs.



**Si vous étiez un super-héros, quel pouvoir voudriez-vous avoir et pourquoi ?**

## Un film tragi-comique

On peut dire de ce film qu'il est « tragi-comique » : il mêle des événements graves ou amers et des incidents ou moments comiques, amusants, légers.

### Qu'est-ce qui fait le comique de ce film ?

- > Le personnage principal est très « caractérisé » : petit, roux, un peu rond, les dents du bonheur, un zozotement, de l'asthme, une veste verte voyante.
- > La différence de caractérisation entre les deux personnages : gabarit (petit et bien portant / grand et mince), style (excessif et gesticulant / force tranquille), allure (veste verte et chemise / sweat à capuche noir discret)...



On pense aux grands duos comiques :

- > *Laurel et Hardy*
- > *Wallace et Gromit*
- > *Bourvil et Louis De Funès*
- > *Gérard Depardieu et Pierre Richard*
- > *Bud Spencer et Terrence Hill*



La répartition des rôles au sein de ces duos, très étudiée, constitue la clef de l'efficacité comique, tout autant que le talent des comédiens. Souvent, à la manière des clowns, un personnage incarne la rationalité, la mesure et l'autre l'excès, voire la folie. Chaque membre du duo a donc sa personnalité propre.

- > Les efforts exagérés du protagoniste, ses efforts et son extrême concentration, le fait qu'il semble lui-même convaincu des résultats à attendre !
- > Ses gesticulations (poing vers le ciel) et bataille contre le vent.
- > Ses interjections comme des formules magiques : « cosmo énergie », « hypnotisation psychique », « chidori », « final flash ».
- > Son cri de guerre et la longueur de sa course (et donc de l'attente) lorsqu'il fonce vers le mur !
- > Le fait qu'il percute un mur de plein fouet... ce qui prête à sourire alors qu'en même temps on en a mal pour lui !
- > La répétition des promesses de prodiges, et surtout l'écart entre leurs effets d'annonce (« tu ferais mieux de te reculer, ça risque d'être dangereux ») et les piètres résultats qui s'ensuivent (silence en suspens après le cri... mais il ne se passe rien !), ainsi que le fait qu'il en soit le premier surpris !
- > Les réactions de son environnement : un canard qui passe sur l'étang, le chien qui le regarde d'un air interrogateur.



## Les effets spéciaux

Le film se déroule dans un environnement entre réel et fantastique... ce qu'on sent subtilement à travers l'histoire qui nous est racontée, la luminosité des images (lumière presque saturée) ou les petites touches musicales.

Dans les films qui montrent des événements surnaturels, on utilise aujourd'hui très souvent des effets spéciaux créés numériquement, c'est-à-dire faits sur ordinateur. On appelle cela des « VFX », pour « visuals effects ».

Par exemple :

> Fonds verts, pour intégrer les acteurs « live » dans des univers fantastiques : ex. **MATRIX**.



> « Motion capture » et « performance capture », pour faire des personnages animés à partir des gestes et expressions de vrais acteurs (grâce à des capteurs qui transmettent les coordonnées des positions à l'ordinateur, qui élabore un « squelette numérique »).

Par exemple : **LA PLANÈTE DES SINGES**



> Ajouts numériques, pour incruster des éléments qui n'existent pas. Par exemple : les monstres dans **MEN IN BLACK**.

> Visuels « parasites » effacés (ex. câble, élément moderne dans un film d'époque, etc.).

Les avancées technologiques permettent plus de flexibilité et de dépasser complètement le réel !



### Dans **ZÉRO**, une séquence très courte fait appel à des effets spéciaux numériques... laquelle ?

Le moment où le garçon en noir se met en position (son « énergie » repousse la poussière autour de lui), décolle d'un bond et s'envole dans le ciel ! Lui a bel et bien des pouvoirs surnaturels !

(Pas besoin d'ordinateur pour figurer l'atterrissage de l'enfant en noir ou la lévitation de l'image de fin... Souvent, c'est notre imagination qui fait une bonne partie du travail !).

### Créer des trucages

Mais on peut aussi faire des « trucages » avec des procédés très simples, comme c'était le cas avec les premiers films de l'époque muette... grâce à une bonne dose d'inventivité, de bricolage et d'expérimentations !

Par exemple :

> Georges Méliès qui filmait à travers un aquarium ou coupait la pellicule pour faire disparaître des personnages.

> Effets rendus par de simples maquillages.

> Trompe-l'œil : peinture qui donne une impression de profondeur en fonction d'où la caméra est placée. Par exemple : effet de vide dans **LES TEMPS MODERNES**, lors du numéro de patinage les yeux bandés de Charlot.

> Jeux sur la profondeur de champ et les perspectives (dépend du point de vue, d'où on se place).

Par exemple : effet de hauteur de l'immeuble sur la rue dans **SAFETY LAST** lors de l'escalade d'Harold Lloyd.

## Amusez-vous à essayer des petits trucages photos simples !

### Lexique

Profondeur de champ : La zone comprise entre le point net le plus proche de l'appareil photo et le point net le plus éloigné (possibilité de mise au point plus ou moins serrée) > effet sur impression de taille = joue sur dimensions.

Perspective : Vue qu'on a, d'un endroit déterminé, d'un paysage, d'un ensemble architectural.

Point de vue : Plan, aspect sous lequel on se place pour examiner quelque chose.

Quelques exemples :

- > Jeux sur la profondeur de champ, effet « géant / minuscule » : 1er plan / arrière-plan = grand / petit  
Ex. manger un nuage, faire un bisou à une statue, tenir quelqu'un dans sa main, souffler sur un personnage miniature, écraser un personnage sous sa chaussure, chatouiller sous le bras d'un géant, chaussures géantes aux pieds de quelqu'un assis dans le fond de l'image...
- > Jeux sur les perspectives : en usant de collages et de superpositions d'images, on peut jouer sur les différences d'échelles de tailles et les effets d'optique, en s'aidant notamment de papier et de carton (photos cartonnées placées devant décor).
- > Jeux sur ombres et lumières (par exemple : grande ombre qui effraie un personnage).
- > Cheveux qui se dressent sur la tête par exemple : cheveux étalés sur sol et expression de peur, photographié du dessus).
- > Marcher au mur ou au plafond / escalade truquée : mettre l'appareil-photo sur le côté ou le retourner pour faire croire que le sol est devenu un mur (ex. photo de profil de quelqu'un allongé par terre avec les pieds qui « marchent » sur une armoire ou un meuble).





# SAMEDI CINÉMA

## de Mamadou Dia

Le trailer du film : cliquez [ICI](#)  
Technique : Film en prise de vues réelle (couleur)

**Mots clés** : Cinéma, Afrique, passion, petits boulots, culture, amitié.

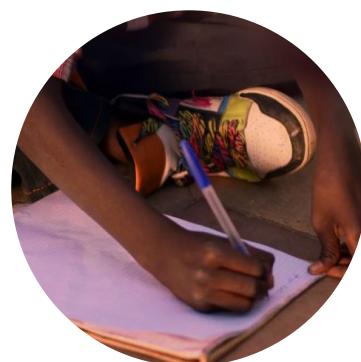
### Une autre culture

Le film se déroule en Afrique, dans une petite ville dans le Nord du Sénégal, dans la banlieue de Dakar.



### Quels sont les aspects du film qui sont propres à la culture ou aux mœurs de ce pays ou qui nous font dire que cela ne se passe pas en France ?

- > Les prénoms de nos héros : Baba et Sembene.
- > Les langues : on entend parler fulani et wolof, et lorsque les personnages parlent français, ils ont un fort accent pas toujours facile à comprendre. Au Sénégal, plusieurs dialectes principaux cohabitent, les habitants doivent jongler entre plusieurs langues !
- > Certains voisins ont dû s'exiler (le mari de la voisine, l'ami à qui ils envoient une cassette, la sœur d'une cliente), ils sont partis depuis longtemps pour travailler à l'étranger (à Libreville au Gabon, en France, en Italie) et envoyer de l'argent pour subvenir aux besoins de leur famille.
- > La veillée musicale (rythmes associés à la musique africaine), la tradition orale (enregistrement d'une cassette).
- > Le fait que les enfants travaillent pour gagner de l'argent : les protagonistes vont à la poste pour vendre leurs services d'écrivains publics et de traducteurs pour des voisins ne parlant pas français (ce que le réalisateur faisait lui-même pendant son enfance).
- > L'analphabétisme : les enfants se font « écrivains publics », ils écrivent des lettres pour ceux qui ne savent pas lire et écrire.
- > Les décors, les conditions de vie, les vêtements...



## Quelle histoire !

### Au fond, de quoi parle le film, quels sont ses thèmes principaux ?

L'intrigue se noue autour de deux relations : l'amitié qui lie deux jeunes adolescents et le rapport que tous deux entretiennent avec le cinéma. Cette amitié pourrait être mise en péril à la fin par le fait que l'un des garçons va voir le film sans son copain... mais finalement il préfère le rejoindre à l'extérieur du cinéma plutôt qu'en profiter sans lui !

Le film parle de la poursuite de ses rêves et de l'amour du cinéma : les deux amis ne veulent pas rater leur dernière chance de voir un film sur grand écran.

Ce film rend hommage au cinéma, qui permet de s'évader et s'ouvrir au monde, grâce notamment à quelques « clins d'œil » :

> Les conséquences de la fermeture de cette salle sur les habitants : le fait que la dernière séance soit complète montre à quel point les gens y sont attachés.

> Indirectement, le film parle de la disparition des salles de cinéma au Sénégal.

> Le film diffusé au cinéma est le biopic (biographical picture) **MALCOLM X** de Spike Lee (États-Unis, 1992). C'est d'ailleurs le premier film que le réalisateur a vu sur grand écran.

> Une scène où les garçons sont filmés de dos, avançant côte à côte au milieu d'une longue route sur fond de musique américaine des années 30, n'est pas sans rappeler la scène finale des **TEMPS MODERNES** (États-Unis, 1936), où Paulette Goddard et Charlie Chaplin marchent heureux vers un nouveau monde.



## Piste d'activité

**Appropriiez-vous une scène de film pour la rejouer ou recréez une scène de film pour prendre des photos avec le même cadre et dans les mêmes positions que les personnages.**

### Quels sont les obstacles pour que les deux enfants voient le film ?

D'abord, ils essaient de voir le film à travers un trou dans le mur du cinéma, ne leur permettant que peu de visibilité (et en équilibre sur des pneus !). Pendant que l'un fait le guet, l'autre regarde. Malheureusement, ils sont attrapés par un vigile et doivent s'échapper avant la fin !

Alors qu'ils veulent gagner quelques sous pour se payer des places de cinéma, ils ont trouvé un client dont ils doivent écrire la lettre... mais leur cahier est plein !

Ils réussissent à rassembler assez d'argent pour aller au cinéma... mais tous les billets ont été vendus !

Ils n'ont l'argent que pour un seul billet « sous le manteau » (car vendu prix double) : seul l'un des deux peut y aller !

Le copain laissé derrière ne peut même pas voler quelques fragments car le trou au mur a été bouché !

La salle de leur petite ville dans le Nord du Sénégal va finalement fermer définitivement.

## En échos...

Le long-métrage **LA PETITE VENDEUSE DE SOLEIL** de Djibril Diop Mambéty (Sénégal, 1999, 45') – à partir de 9 ans.

# DAHUS (GAMBOZINOS) de João Nicolau

Un extrait du film : cliquez [ICI](#)  
Technique : Film en prise de vues réelle (couleur)

**Mots clés :** Mystère, jeunesse, colonie de vacances, créature mythique, activités, hostilité.

## Un titre mystérieux

### Qu'est-ce qu'un « dahu » ?

Note du réalisateur : « *Comme tout le monde le sait, les dahus sont des êtres mythiques qui existent dans ce terrain mouvant situé entre l'enfance, l'ingénuité et la superstition populaire. Ils sont, peut-on dire, une exponentiation collective de l'imagination. Je ne suis pas un spécialiste mais j'ai le sentiment que le cinéma est pratiquement la même chose.* »

En France, le dahu est un animal sauvage imaginaire vivant dans les zones montagneuses, environnement qui a influé sur son évolution physique au fil des générations : son aspect caractéristique réside ainsi dans le fait qu'il a deux pattes latérales plus courtes que les deux autres, afin de bien se tenir dans les pentes montagneuses !



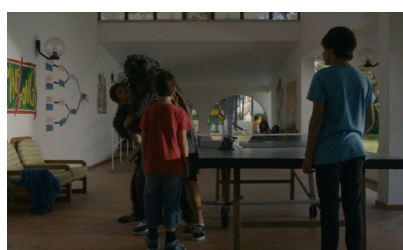
Selon la légende, les « Gambozinos » (l'équivalent des dahus au Portugal) peuvent ressembler à des dragons, des oiseaux, des hérissons ou même encore à des légumes. Son nom vient du poisson gambusia que les portugais importèrent du Brésil vers l'Afrique : étant inconnu dans la région, ce poisson a été l'objet de nombreux fantasmes et croyances.

### Quelle interprétation peut-on donner à cette étrange présence tout au long du film ?

Le gambozino semble apparaître à chaque fois que le jeune protagoniste se sent dans une situation inconfortable pour lui venir en aide (lorsqu'il est au milieu de la forêt la nuit et qu'ils repartent main dans la main), lui redonner confiance (quand il semble dérouté en observant la petite fille qui joue avec les pommes de pin), chasser l'énervement ou la peur (lors de l'expédition nocturne des plus grands dans son dortoir), le protéger (quand il affronte les adolescents et que l'un d'eux veut s'en prendre à lui).

On peut comprendre sa présence de différentes manières selon sa sensibilité ou la façon dont on a perçu le film. Une sorte d'ange-gardien qui lui donne confiance en lui, une présence sécurisante ?

Un ami imaginaire ? Une métaphore de l'état psychologique du héros ?





**Inventez votre « gambozino », un être qui vous soutiendrait dans les moments qui vous semblent périlleux de votre vie quotidienne.**

À quoi ressemblerait-il ? Où se cacherait-il ? Quand apparaîtrait-il ? Que mangerait-il ? Quels sons l'accompagneraient (ici, il est à chaque fois accompagné des bruits de la forêt la nuit) ?

Cette piste d'activité peut prendre différentes formes : écrit, dessin, collage (avec des éléments naturels, comme de la terre, des feuilles, des plumes...).

## En colonie de vacances

**Quelles sont les différentes histoires qui s'entremêlent dans ce film ?**

Les activités et le quotidien de la colonie de vacances : piscine, partie de foot, dortoir, réfectoire, bingo, prière au Marsupilami, spectacle, ping-pong, boom...



La vie en collectivité : complicité avec les autres garçons du dortoir, les interactions avec les autres...

Les premiers sentiments amoureux : les garçons s'intéressent aux filles, et plus particulièrement le protagoniste à la jeune fille blonde à lunettes... ce qui le fige !

L'animosité et la malveillance des plus grands et la réaction que cela provoque : le garçon concocte une petite revanche (araignée dans le lit et tag sur leur panneau), puis s'affirme face aux adolescents.

Un garçon qui est en train de grandir : moment d'émancipation et de prise de confiance, d'assurance.

**Quelle serait la colonie de vacances de vos rêves ?**

## Atelier bingo !

**Créez votre propre jeu de bingo**

Par exemple avec du carton coloré à quadriller, des tampons en légumes, une boîte « aveugle » où piocher les numéros inscrits sur des morceaux de papier, lot à gagner... et faites une partie !





# TOMBÉS DU NID de Loïc Espluche

Un extrait du film : cliquez [ICI](#)

Technique d'animation : Dessin sur papier, animation 2D numérique

**Mots clés :** Famille, banlieue, adolescents, téléphone portable, cane, sauvetage, compassion, séduction, humour.

## Une conversation entre copains



### Qu'est-ce que la « chicha » ?

Originaire du Moyen-Orient, la chicha, également nommée « narguilé », est une pipe à eau destinée à fumer du tabac ou de l'essence de fruits. On peut la fumer dans certains lieux appelés « bars à chichas ».

### Quelle description donneriez-vous des deux personnages ?

Sous leurs airs de lascars, Fabio et Dimitri sont de grands sentimentaux : l'un veut impressionner une fille, l'autre, en empathie avec les canetons qui ont été séparés de leur maman par leur faute et précautionneux avec eux, veut réunir la petite famille de canard. Leurs intentions en aidant les canards sont donc différentes, mais ils sont tous deux plus sensibles qu'il n'y paraît.

### Quels autres thèmes trouve-t-on dans le film ?

Le thème de l'adoption et de la famille l'un d'eux évoque la « DASS » et ce que c'est que d'être un enfant abandonné... « Tu sais ce que ça fait de grandir sans maman ? » : Fabio semble s'identifier aux canetons, cette situation fait ressortir chez lui une blessure profonde qu'il avait un peu enfouie.

L'utilisation du téléphone portable, qui trouve ici un rôle positif : il fait le lien entre monde moderne et nature, qui deviennent ainsi compatibles !

La protection des animaux : ils font attention à ne pas imprégner leur odeur sur les canetons, de façon à ce qu'ils reconnaissent leur maman et qu'elle ne les rejette pas.

Cette anecdote est inspirée d'une histoire vraie qui est arrivée au réalisateur et scénariste : il a aidé des canetons à rejoindre leur maman qui s'était enfuie sans eux !

### Vous est-il déjà arrivé de petites histoires similaires avec des animaux ?

## Autour du langage

Ce film est en premier lieu basé sur les dialogues savoureux entre les deux personnages... mais ils s'expriment avec un langage pour le moins « fleuri », qui contraste avec leur sensibilité touchante face aux canetons !

Il existe trois niveaux de langue (ou registres de langue) :

- > Le langage soutenu, qui utilise un vocabulaire riche et un style raffiné,
- > Le langage courant, qui est employé dans la vie de tous les jours,
- > Le langage familier, qui est relâché, avec des fautes, des gros-mots ou des vulgarités.

Nos deux protagonistes ont un langage familier, ponctué de gros mots, mais aussi d'expressions d'adolescents ou propres à un vocabulaire de banlieue.

## Quel mot courant ou soutenu pourrait remplacer le mot familier (voire malpoli !) ?

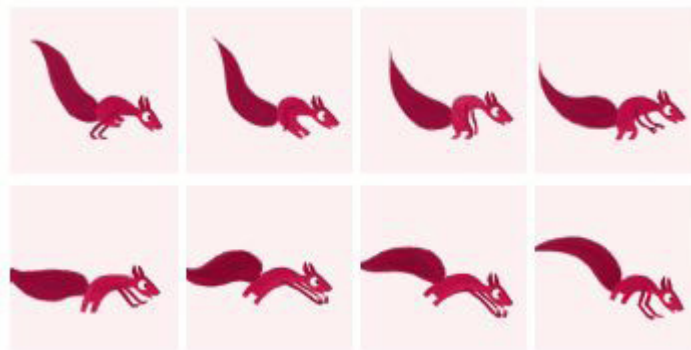
- > Meuf : fille
- > Kiffer : aimer
- > Tema : regarde
- > Bolos : « loser », terme employé pour une personne faible, naïve, peu courageuse, ridicule, voire stupide
- > Relou : pénible
- > Flipper : avoir peur
- > Un ouf : un fou
- > Niquer (le polo) : abîmer
- > Baltringue : guignol
- > Dégueulasse : dégoûtant



## Un film d'animation

### Comment fait-on bouger un dessin ?

En découpant le mouvement : on dessine chaque étape d'un geste.



Lorsqu'on fait défiler rapidement cette succession d'images un tout petit peu différentes les unes des autres, nos yeux nous donnent l'impression qu'elles se mettent à bouger.

La meilleure démonstration est de manipuler un flip-book ou folioscope (petits livres avec à chaque page un dessin un tout petit peu différent du précédent : en les feuilletant, on voit les images s'animer !).

Au cinéma, le nombre d'images par seconde, qui était au début de 16 ou 18 images par seconde, fut normalisé à 24. Il faut donc 24 dessins un tout petit peu différents pour créer une seconde de mouvement !

> 1 minute de film = 1 440 images > 1 heure de film = 86 400 images !

### La technique de l'ordinateur 2D

Dans ce programme, le film d'animation exploite la technique du dessin animé traditionnel... mais s'aident des ordinateurs !

On appelle cela l'animation 2D numérique (ou 2D digitale) :

Les dessins sont faits à la main puis scannés ou élaborés directement sur une tablette graphique, puis une partie de l'animation, l'ajout des couleurs ou certains effets spéciaux, ainsi que le compositing (assemblage des différentes couches de l'image) sont réalisés sur ordinateur.

## Créez votre thaumatrope du film !

### > Le pré-cinéma et les jouets optiques

> Avant l'invention du cinéma, on s'intéressait déjà au mouvement des images... Dès le 18<sup>ème</sup> siècle, apparurent des jouets (ou jeux) optiques : thaumatropes, flip-books (ou folioscopes), zootropes et autres praxinoscopes devinrent très populaires au 19<sup>ème</sup> siècle.

« Optique » signifie « relatif à la vision », c'est aussi une partie de la physique qui étudie la lumière et la vision.

Les jouets optiques s'appuient sur l'illusion provoquée par la persistance rétinienne.

### > Qu'est-ce que la persistance rétinienne ?

Quand la rétine, à l'intérieur de l'œil, perçoit une image, elle transmet immédiatement cette information au cerveau. Mais il lui faut une fraction de seconde pour oublier l'image qu'elle vient de recevoir. Donc quand plusieurs images défilent rapidement les unes à la suite des autres, l'œil n'a pas le temps d'oublier une image qu'une nouvelle est déjà apparue qui se superpose à l'ancienne. C'est ce qui crée l'illusion du mouvement !

### > Le thaumatrope

Ce jouet optique est aussi appelé « roue à miracle ». Il a été inventé en 1820 par deux scientifiques anglais. En grec, « thauma » signifie « prodige » et « tropion » signifie « tourner ».

Le « prodige tournant » est un disque sur lequel sont représentés 2 dessins distincts sur chacune des faces. Si on fait tourner le disque assez rapidement, on peut voir les deux faces en même temps ! Il se produit le même phénomène en faisant tourner sur sa tranche une pièce de monnaie.

## Créez votre thaumatrope

> Imprimez les visuels (sur la page suivante) sur un papier un peu épais (160 mg).

> Découper les cercles.

> Positionnez les deux disques dos à dos. Attention, il faut les fixer à l'inverse l'un de l'autre : le haut du dessin de la face A faisant dos au bas du dessin de la face B !

> Percer des trous au niveau des croix avec une perforuse.

> Coller des œillets à l'arrière de chaque dessin pour consolider le papier.

> Glisser un élastique dans chaque trou pour joindre les deux parties du thaumatrope, et serrer l'élastique en glissant une extrémité dans la boucle opposée.

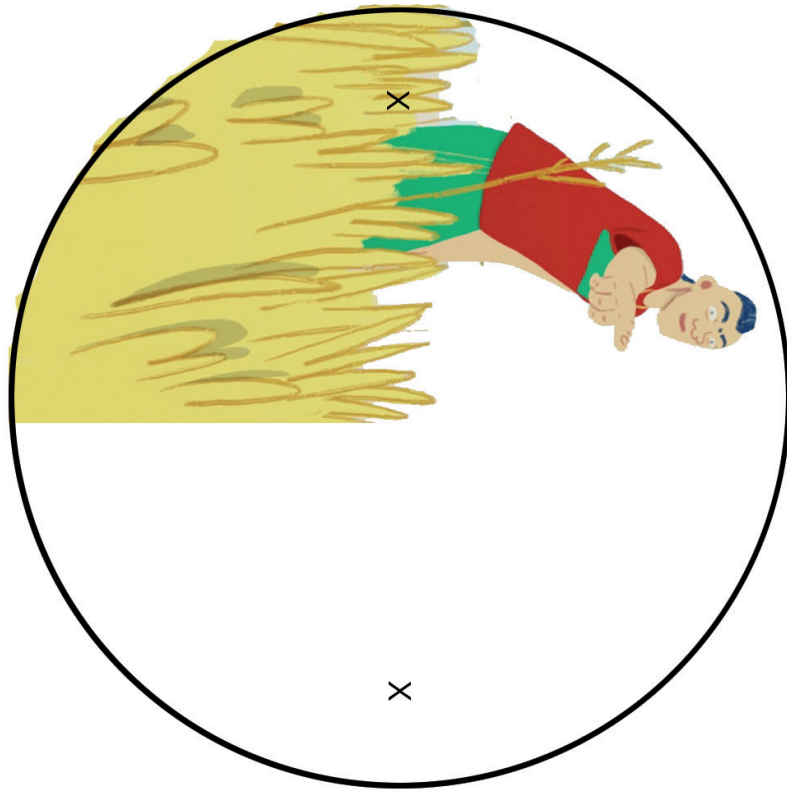
> Faire glisser les élastiques entre vos doigts pour faire tourner le disque.

## Imaginez un dialogue sur cet extrait du film (0'39) : [ICI](#) (à visionner sans le son !)

### Puis essayez de faire le doublage de cette scène avec votre propre dialogue !

L'exercice du doublage nécessite une extrême précision... vous allez découvrir la difficulté de la synchronisation !

Enlevez le son et tentez de placer les textes au bon moment... tapoter sur l'épaule au moment de la réplique peut aider !







# 9<sup>e</sup> FESTIVAL INTERNATIONAL DU FILM DE LA ROCHE-SUR-YON

## Contacts

Programmation et coordination Jeune Public et Scolaires

02 51 36 50 22

Hélène Hoël : [hhoel@fif-85.com](mailto:hhoel@fif-85.com)

Sandra Ricordeau : [sricordeau@fif-85.com](mailto:sricordeau@fif-85.com)

Alvina Trébuil : [scolaire@fif-85.com](mailto:scolaire@fif-85.com)

Conception du dossier pédagogique : Sandra Ricordeau et Alvina Trébuil.