



Fiche pédagogique

Contes sur moi !

Planète Cinéma

Le programme scolaire du FIFF
Das Schulprogramm des FIFF

18.03 > 22.03 2019

Programme de 5 courts métrages
d'animation**Ghirafa**, de Anastasia Sokolova,
Russie, 2014**La petite fille et le renard**, de
Tyler J. Kupferer, USA, 2011**Eskimal**, de Homero Ramírez
Tena, Mexique, 2011**Black or white**, de Mohammad-
Ali Soleymanzadeh, Iran, 2017**Polychrome**, de Negareh Halimi
& Amin Malekian, Iran, 2017

Sans paroles

Durée : 40 minutes

Public concerné : dès 4 ans

Résumé

Cette collection de cinq films d'animation nous éloigne des standards en la matière pour nous faire découvrir des créations venues des quatre coins du monde. A sa manière, chacun fait l'éloge de la solidarité, vertu indispensable à la survie de toutes les espèces.

Ghirafa (Russie) raconte, à l'aide d'éléments découpés, une improbable histoire d'amour entre un petit âne fatigué de transporter les enfants sur son dos et la girafe, star du zoo où tous deux sont retenus. De leurs cœurs unis surgissent tous les possibles.

La petite fille et le renard (USA) revient aux canons plus connus de l'animation. Mais la magie opère grâce à un récit, empreint de poésie sylvestre, rappelant combien homme et animal sont liés.

Eskimal (Mexique) utilise des trouvailles de réalisation pour livrer son intrigue : un homme, gardien du glacier, voit son

univers menacé par une industrialisation aussi rapide que dévastatrice...

Dans un montage fluide et voluptueux, *Black or white* (Iran) défie les lois du court métrage pour se livrer à un jeu de formes, de courbes, de couleurs et de reflets. Il suit ainsi le voyage ébloui, et quasi psychédélique, d'un petit zèbre parti sur les traces d'un papillon. Au bout de son chemin, un monde rayonnant l'attend.

La série se termine avec *Polychrome* (Iran) qui donne vie à la matière première des artistes, les pastels de couleur, qui s'animent au son d'une musique majestueuse.

Donnant à voir des techniques d'animation très différentes, *Contes sur moi!* est un ensemble à découvrir comme une œuvre chorale, et comme autant de regards sur le monde.

Disciplines et thèmes concernés

Français :
Organiser et restituer logiquement des propos
L1 13-14 — Comprendre et produire des textes oraux d'usage familial et scolaire...

Arts visuels :
Le film d'animation comme découverte culturelle
A 14 AV — Rencontrer divers domaines et cultures artistiques

Education numérique (médias) :
EN 11 — S'initier à un regard délectif et critique face aux médias

Pourquoi *Contes sur moi !* est un film à voir avec vos élèves

Avec cette série de courts métrages d'animation, Les Films du Whippet nous font un merveilleux cadeau. En quelque 40 minutes, de nombreuses pistes de réflexion sont offertes portant sur la relation à l'imaginaire, la notion du « vivre ensemble » et les techniques cinématographiques permettant de transmettre ces idées.

Il faut d'abord souligner la belle unité poétique de ces œuvres. Chaque réalisateur parvient à broser un univers très personnel propre à toucher et émerveiller le spectateur tout en prodiguant un message universel : seule l'entraide permet aux forces de vie de prospérer.

Cette réussite formelle tient aux techniques utilisées avec une virtuosité inédite. Chaque film donne l'occasion de se pencher sur la façon dont des images peuvent se mettre en mouvement pour devenir récit animé. On passe ainsi des images de synthèse (*Black or white*) au dessin animé

traditionnel (*La petite fille et le renard*), en faisant un détour par l'animation en volume d'objets (*Polychrome*) ou de marionnettes (*Eskimal*), et le papier découpé (*Ghirafa*). On en ressort plus que jamais amoureux des images mais aussi de la musique qui tient une large place dans l'expression des émotions. Car, dans ces films sans paroles, la bande-son, judicieusement exploitée, rend compte des ambiances et ressentis des personnages. Cette particularité sert le désir d'universalité des créations et les rend aisément diffusables et compréhensibles dans la plupart des pays.

Ces courts métrages sont donc l'occasion de découvrir des œuvres qui proviennent de cultures très différentes. Les élèves comprendront aisément que c'est cette différence qui fait la richesse de l'ensemble. Et ils regarderont certainement d'un autre œil l'uniformité de certaines créations audiovisuelles (notamment télévisuelles)...

Objectifs pédagogiques

- Prendre conscience des techniques d'animation dans un film, comprendre comment ces moyens et d'autres (choix des couleurs, des cadrages, des plans, du son) sont utilisés pour délivrer un message.
- Découvrir des œuvres artistiques venues du monde entier, les inscrire dans l'histoire du cinéma, les mettre en rapport avec d'autres créations artistiques.
- Manipuler soi-même des images pour les animer et comprendre comment naissent les histoires.

Pistes pédagogiques

- Certaines pistes s'inspirent d'un site inestimable sur le cinéma d'animation : <http://upopi.ciclic.fr/apprendre/l-histoire-des-images/histoire-du-cinema-d-animation>
- Les activités proposées en annexe peuvent être menées à l'oral pour simplifier le travail des élèves.

Avant la séance

- Demander aux élèves de citer quelques films d'animation qu'ils connaissent : *Kirikou*, *Toy Story*, *Ernest et Célestine*...
- Quel est le point commun à toutes ces œuvres ? Amener la notion de fabrication et d'animation d'images : animer, c'est donner l'illusion d'un mouvement à partir d'une suite d'images fixes. On décompose un mouvement en une série de dessins ou de photos qu'on projette ensuite tellement vite que l'œil ne perçoit pas chaque phase du mouvement, mais un mouvement continu.

Option facultative : pour rendre concrètes ces notions, se lancer dans la fabrication d'un petit objet qui a précédé l'invention du cinéma : le praxinoscope.

Mode d'emploi ici :

http://ecolecine77.pagesperso-orange.fr/fichiers_pdf/praxinoscope_fiche.pdf

- Montrer les extraits de films d'animation (ci-dessous) et demander aux élèves de remplir la fiche **Quelques techniques d'animation (annexe 1)**. Bien préciser la date de réalisation pour montrer que chacun d'eux s'inscrit dans la longue histoire du cinéma. A ce titre, on pourra consulter cette bande chronologique : <http://interne.ciclic.fr/misterfrise/frises/animation-pe.html>

1. *Toy Story 1*, film de John Lasseter (1995).
<https://www.youtube.com/watch?v=-tOC5yVO4ok&frags=pl%2Cwn>
2. *Une grande excursion*, court-métrage d'animation de Nick Park (1989)
<https://www.youtube.com/watch?v=BtyWx6PsOC0&frags=pl%2Cwn>
3. *Les aventures du prince Ahmed* de Lotte Reiniger et Carl Koch (1926)
<https://www.dailymotion.com/video/x26z2fq>
4. *Little Nemo* de Winsor McCay (1911)

https://www.youtube.com/watch?time_continue=5&v=uW71mSedJuU

5. *L'hôtel hanté* de Segundo de Chómon (1907) :

https://www.youtube.com/watch?annotation_id=annotation_112690741&feature=iv&src_vid=aTE8gXCb_og&v=mHi5TahA8Qk

- Résumer en identifiant les trois grandes techniques d'animation :
 - l'animation plane (dessins animés et papiers découpés)
 - l'animation en volume (marionnettes, etc.)
 - les images de synthèse.Bien sûr, le mélange des genres est permis ! D'ailleurs, actuellement tous les films d'animation utilisent des logiciels pour l'animation (ils ont donc tous une dimension numérique).

- Conclure en expliquant aux élèves qu'ils vont découvrir une série de courts métrages d'animation venus du monde entier qui utilisent ces différentes techniques. On leur demandera d'être attentifs à ce sujet et d'essayer d'avoir le maximum d'attention sur *Ghirafa*.

Après la séance

Autour de *Contes sur moi* !

- Demander aux élèves de résumer chacun des films.
- Laisser les élèves exprimer leurs préférences, incompréhensions, etc.
- Mettre en évidence :
 - la thématique commune aux films – la solidarité et ce qu'elle permet de faire : être heureux (*Ghirafa*) ; survivre dans un environnement hostile (*La petite fille et le renard*) ; dépasser ses limites (*Black or white*) ; garder espoir (*Eskimal*) ; rêver (*Polychrome*). Qu'en ont-ils pensé ?
 - L'absence de paroles et l'importance de la bande-son. Les élèves s'en souviennent-ils ? Evoquer le rôle joué par la musique

(omniprésente dans *Ghirafa* et *Polychrome*) et les bruitages (très importants dans le silence enneigé de *La petite fille et le renard* et d'*Eskimal*).

- Rappeler que ces films proviennent de pays différents. Sont-ils différents de ce qu'ils ont l'habitude de voir ? En quoi ?

- Vérifier que les élèves ont pu identifier les techniques utilisées pour chacun des courts-métrages grâce à la fiche **Les techniques utilisées dans *Contes sur moi !* (annexe 2)**.

Autour de *Ghirafa*

- A l'aide de la fiche ***Ghirafa : une histoire d'amour* (annexe 3)**, vérifier que les élèves ont compris la trame de l'histoire. Poursuivre avec ***Ghirafa : des plans et des couleurs* (annexe 4)** pour mettre en évidence le rapport fond / forme.

- Revenir à la technique utilisée ici : les éléments découpés.

○ Expliciter : avec cette technique, il s'agit de fabriquer et/ou d'assembler des morceaux de papier en tout genre (dessins, photographies, journaux, affiches) pour créer des personnages, des objets ou des décors. Les papiers sont disposés sur un plateau, sous une caméra fixe. On les déplace petit à petit, en photographiant chaque étape des mouvements.

Visionner les coulisses d'un tournage en papiers découpés : *Les perdrix*, de Jean-Luc Gréco et Catherine Buffat (6'31") : <http://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/initiation-au-cinema-d-animation/seance-4-le-papier-decoupe>

Souligner les qualités que requiert cette technique : patience, minutie, rigueur. Insister sur le nombre très important de dessins à réaliser (des centaines) et l'utilité du logiciel d'animation qui permet de suivre la progression des scènes.

- Les élèves ont-ils identifié dans *Ghirafa* des éléments qui montrent l'utilisation de cette technique (utiliser les images disponibles dans les fiches comme support) ?

Pointer le décor fixe qui apparaît en arrière-plan ; les personnages posés dessus qui sont articulés de façon simple (les jambes du petit âne, le cou de la girafe) ; les déplacements.

Option facultative : imaginer une courte histoire qui puisse faire l'objet d'une animation.

Un plan de travail ici : <http://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/initiation-au-cinema-d-animation/seance-4-le-papier-decoupe>

Et des idées là :

http://artplafox.blogspot.com/2009/11/animation-en-papiers-decoupees_09.html

Pour en savoir plus

Parcours pédagogique autour du cinéma d'animation : <http://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/initiation-au-cinema-d-animation>

Magazine *C'est pas sorcier !* : Il était toon fois le dessin animé

<https://animation.ipert.fr/cest-pas-sorcier-il-etait-toon-fois-le-dessin-anime>

Les 5 univers du Matou ou la découverte des différentes techniques d'animation :

<https://www.scolcast.ch/episode/les-5-univers-du-matou-le-film>

Et son dossier pédagogique :

https://bdper.plandetudes.ch/uploads/ressources/2607/dossier_pedagogique_ANIMATOU.pdf

Cécile Desbois, rédactrice et médiatrice culturelle, Genève, janvier 2019.



Annexe 1 – Quelques techniques d’animation – *Fiche élèves*

1. Comme dans l’exemple, relie par une flèche le titre du film à la technique d’animation qu’il utilise.

Toy Story	• Images de synthèse (faites sur ordinateur)
La grande excursion	• Papiers découpés
Les aventures du prince Ahmed	• Animation en volume (pâte à modeler)
Little Nemo	• Animation en volume (objets)
L’hôtel hanté	• Dessin animé



2. Parmi les films que tu as déjà vus, peux-tu citer....

- un dessin animé ?

.....

- un film d’animation réalisé avec des images de synthèse ?

.....

- un film avec de l’animation en volume (par exemple, avec des marionnettes ou des objets en pâte à modeler) ?

.....

Annexe 1 – Quelques techniques d’animation – **Corrigé**

Toy Story	→	• Images de synthèse (faites sur ordinateur)
Une grande excursion	↔	• Papiers découpés
Les aventures du prince Ahmed	↔	• Animation en volume (pâte à modeler)
Little Nemo	↔	• Animation en volume (objets)
L’hôtel hanté	↔	• Dessin animé

Toy Story est fait en images de synthèse.

Depuis les années 1980, la place de l’ordinateur dans le cinéma d’animation ne cesse de croître. Les images créées par ordinateur sont appelées des images de synthèse. Les techniques sont celles de l’animation 2D (numérisation des dessins), 3D (modélisation de décors, personnages et d’objets à l’aide d’un logiciel adapté, comme pour *Toy Story*) ou le « motion capture » (captation de mouvement d’êtres vivants ou d’objets restitués dans un univers virtuel).

Les élèves pourront citer ***Pôle Nord express*** ou ***Les aventures de Tintin : le secret de la Licorne***, réalisés en « motion capture » ; ***L’âge de glace*** ou ***Shrek*** réalisés en 3D.

L’hôtel hanté et Une grande excursion reposent sur l’animation en volume d’objets.

Cette technique consiste à photographier image par image des objets (marionnettes, personnages ou décors en pâte à modeler) ; mises bout à bout, les images produisent des mouvements et les objets semblent se déplacer.

Les élèves connaîtront peut-être Tim Burton, passé maître dans l’animation de marionnettes (***L’étrange Noël de M. Jack***), ou encore les superbes aventures de Wallace et Gromit.

Les aventures du prince Ahmed est réalisé en papiers découpés. Il s’agit d’une technique d’animation plane comme le dessin animé.

Avec cette technique, il s’agit de fabriquer et/ou d’assembler des morceaux de papier en tout genre pour créer des personnages, des objets ou des décors. Les papiers sont disposés sur un plateau, sous une caméra fixe. On les déplace petit à petit, en photographiant les étapes des mouvements.

Parmi les chefs-d’œuvre à voir et revoir, ***Le Merle*** de Norman McLaren, et bien sûr le fameux ***Princes et princesses*** de Michel Ocelot.

On pourra, enfin, expliquer aux élèves ce qu’est le dessin animé : un enchaînement de dessins qui décompose le mouvement ; une fois projetés, ils donnent l’illusion d’un mouvement continu. A l’origine, le dessin animé était fabriqué sur papier. Plus tard, l’animation sur cellulo (feuille de plastique transparente) se généralise. Elle

permet de n'avoir à redessiner que les parties en mouvement. Aujourd'hui, l'assemblage se fait sur ordinateur.

On pourra montrer aux élèves l'un des tout premiers dessins animés :

Fantasmagories d'Emile Cohl (1908)

<https://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE>).

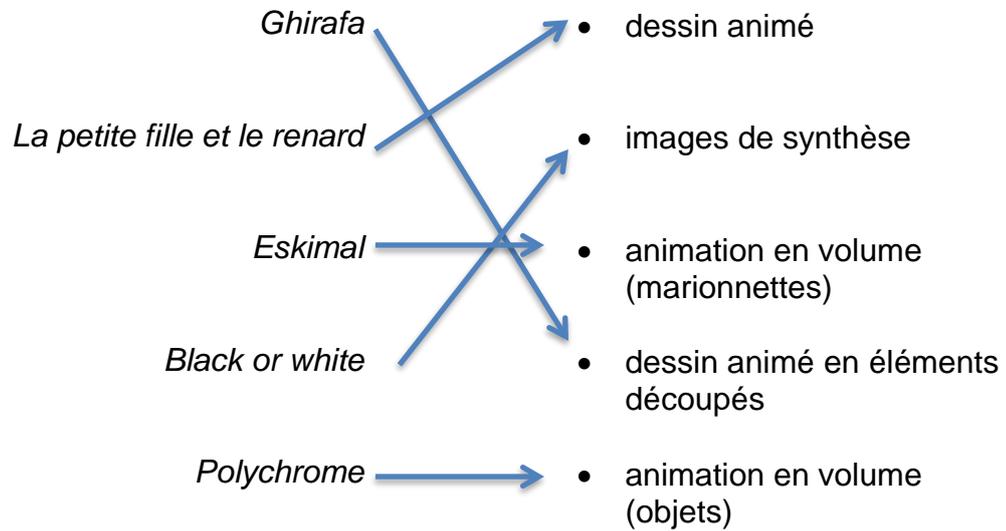
Eux connaîtront sûrement des classiques de Walt Disney.

Annexe 2 – Les techniques utilisées dans *Contes sur moi !* – Fiche élèves

A l'aide de flèches, relie chaque film à la technique d'animation qu'il utilise.

<i>Ghirafa</i>	<ul style="list-style-type: none">• dessin animé
<i>La petite fille et le renard</i>	<ul style="list-style-type: none">• images de synthèse
<i>Eskimal</i>	<ul style="list-style-type: none">• animation en volume (marionnettes)
<i>Black or white</i>	<ul style="list-style-type: none">• dessin animé en éléments découpés
<i>Polychrome</i>	<ul style="list-style-type: none">• animation en volume (objets)

Annexe 2 – Les techniques utilisées dans *Contes sur moi !* – **Corrigé**



Annexe 3 – Ghirafa : une histoire d'amour – Fiche élèves

- Quels sont les points communs entre l'âne et la girafe ?
- Choisis des mots dans la liste ci-dessous qui décrivent le mieux les mondes du petit âne et celui de la girafe.

calme – agité – bruyant – solitaire – coloré – en hauteur –
silencieux – peuplé – joyeux – doux – aérien

Le monde de la girafe est plutôt...	Le monde du petit âne est plutôt...

- Comment la réalisatrice montre-t-elle les sentiments du petit âne (par exemple dans ces deux images) ?



- Grâce à quel objet le petit âne va-t-il communiquer avec la girafe et l'aider ?

.....
.....

- Après que l'âne ait chassé les nuages, que font les enfants pour lui ?

.....
.....

Annexe 3 – Ghirafa : une histoire d'amour – Corrigé

- Quels sont les points communs entre l'âne et la girafe ?
On pourra dire que tous deux sont des animaux (les seuls de l'histoire) ; qu'ils sont enfermés dans un zoo ou un parc d'attraction ; qu'ils sont là pour amuser les enfants ; qu'ils ne parlent pas...
- Choisis les mots dans la liste ci-dessous qui décrivent le mieux les mondes du petit âne et celui de la girafe.
calme – agité – bruyant –solitaire – coloré – en hauteur – silencieux – peuplé –
joyeux – doux – aérien

Les réponses différeront peut-être selon les élèves. Ce sera l'occasion de rappeler le pouvoir des images qui peuvent raconter autant d'histoires qu'il y a de spectateurs. Un certain nombre de points pourront néanmoins être soulignés :

Le monde de la girafe est plutôt...	Le monde du petit âne est plutôt
calme ; solitaire ; silencieux ; coloré...	agité ; bruyant ; coloré ; peuplé....

- Comment la réalisatrice montre-t-elle les sentiments du petit âne (par exemple dans ces deux images) ?
Sur la première image, l'animal a les yeux fermés ce qui traduit son sentiment d'ennui, de lassitude. La réalisatrice fait se succéder les enfants sur le dos de l'âne pour bien insister sur cette dimension.
Dans la seconde image, l'âne sourit et tient dans sa bouche la corde d'un ballon en forme de cœur. On comprend alors l'amour qu'il ressent pour la girafe et tout le bonheur qu'il éprouve à la regarder.
- Grâce à quel objet, le petit âne va-t-il communiquer avec la girafe et l'aider ?
Les ballons de baudruche lui permettent à la fois de dire son amour, de s'envoler vers la girafe et de repousser les nuages. Ils font le lien entre la terre sur laquelle vit l'âne et les hauteurs habitées par la girafe.
- Après que l'âne ait chassé les nuages, que font les enfants pour lui ?
Ils célèbrent son courage en le faisant sauter de plus en plus haut ; à tel point, qu'il finit par s'envoler pour rejoindre enfin sa bien-aimée. Comme on dit, l'amour donne des ailes !

Annexe 4 – Ghirafa : des plans, des formes et des couleurs – **Fiches élèves**

1. Des plans

- En quoi ces deux images se ressemblent-elles ?

.....
.....



- Sais-tu comment s'appelle ce type de plan ?
- Quelle différence avec ce plan-là ?



- En utilisant ces deux types de plan, que veut montrer la réalisatrice ?

.....
.....

2. Des formes

- Dans les images du film, une forme revient souvent. Laquelle (aide-toi des images ci-dessous et de celles que tu as dans les autres fiches) ?

Le rond - le triangle - l'étoile



- Que dirais-tu des couleurs de ce film d'animation (entoure ce qui te paraît le plus juste) ?

Elles sont douces.

Elles sont fortes.

Elles sont réalistes.

Annexe 4 – *Ghirafa*, des plans, des formes et des couleurs – **Corrigé**

1. Des plans

- En quoi ces deux images se ressemblent-elles ?
Elles offrent un même point de vue : celui de la girafe qui regarde de tout en haut ce qui se passe tout en bas. On partage sa vision du monde : en bas, les personnages (les enfants et l'âne) et les objets (voitures) sont tout petits ; l'agitation règne ; il y a beaucoup de bruit et de couleurs.
- Sais-tu comment s'appelle ce type de plan ? Il s'agit d'un plan en plongée.
- Quelle différence avec ce plan-là ? Cet autre plan est en contre-plongée, le point de vue est celui de ceux qui sont en bas et regardent en haut. Comme la girafe est très grande, si on cadre sa tête et son cou, on n'aperçoit plus ses pattes !
- En utilisant ces deux types de plan, que veut montrer la réalisatrice ? Tous deux marquent la distance qui sépare le monde de la girafe et celui, en bas, de l'âne. Ils suggèrent, qu'à cause de cette distance, l'amour entre les deux animaux est impossible.

2. Des formes

- Dans les images du film, une forme revient souvent. Laquelle (aide-toi des images ci-dessous et de celles que tu as dans les autres fiches) ? Le rond est omniprésent : dans la grande roue, le jouet qui tourne, les têtes des enfants, la forme que fait le cou de la girafe, le museau du petit âne, le rond-point sur lequel circulent les voitures... Cette forme apporte beaucoup de douceur au film.
- Que dirais-tu des couleurs de ce film d'animation (entoure ce qui te paraît le plus juste) ? Les couleurs sont, elles aussi, très douces et très gaies, donnant dans les pastels. On dirait que la réalisatrice a évité volontairement les contrastes trop forts tant dans la couleur que dans les formes. D'ailleurs, elle a même effacé le cadre de son film en faisant disparaître les angles du rectangle habituel sous un halo nuageux. Ces éléments de forme viennent contrebalancer les plans en plongée / contre-plongée et forment un univers doux, ouaté, à l'image des sentiments des deux personnages principaux.