

## ANIMATION ECOLE ET CINÉMA 2011/2012

### UN DISPOSITIF RENTABLE

#### **Le dispositif permet ...**

1. **Elargir l'horizon culturel des élèves** en leur proposant des films différents ( genres, techniques) qui les obligent à réfléchir
2. **De faire l'expérience de l'altérité** : Vivre dans d'autres univers, de faire l'expérience physique d'autres sentiments, aller à la rencontre d'autres époques, d'autres cultures, d'autres modes de vie, d'autres lieux...  
Un outil au service de l'éducation à la citoyenneté, mais aussi de l'histoire , de la géographie.
3. **D'aborder le cinéma en tant qu'art en lien avec les programmes et l'histoire des arts .**

## UN DISPOSITIF RENTABLE

Voir les films sous les aspects évoqués :

- Des films différents – différents genres
- Des expériences singulières au niveau des ressentis , des rencontres
- Les valeurs qui sont véhiculées
- Les liens avec l'histoire des arts

## AVANT

- **Présenter le film** sous la forme d'un résumé simple : C'est l'histoire de ...
  - Maintenir le suspens – Rester neutre
  - Permettre aux enfants de se faire leur propre film
- Préparer les élèves à rencontrer l'autre (époque – culture...)
  - Utiliser le matériel fourni ( les cartes postales)

PENDANT

Regarder !

APRÈS

Recueillir les impressions  
Faire justifier  
Faire des dessins, nommer les scènes  
Reconstituer le scénario ( stratégie des vides)  
Réaliser des cartes mémoires  
Personnages du film – Nom, qualités...  
Fiches acteurs, réalisateur,  
Intégrer les films dans le parcours culturel de l'élève  
Dans le cadre de l'histoire des arts

## L'ÉPOUVANTAIL



Au bord de son étang, un brave éleveur de poissons essaie de se protéger de la gourmandise de deux oiseaux à la fois effrontés et gloutons, qui pillent le fruit de son travail. Il construit un épouvantail dont se moquent éperdument les volatiles. Mais auront-ils le dernier mot ?

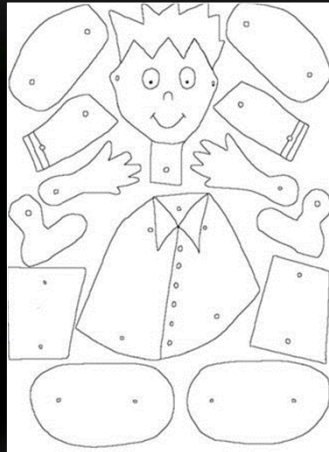
## DOMAINE : SCIENCES ET TECHNOLOGIE



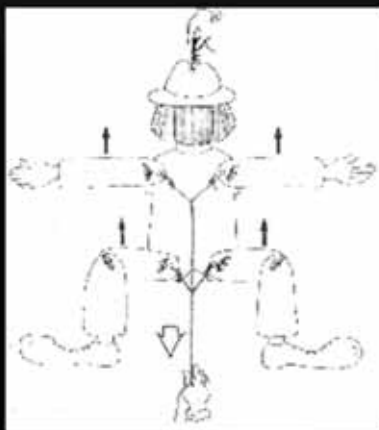
**Problématique** : Déclencher un mouvement à distance

**Notions et apprentissages scientifiques** : Les leviers - les points d'appui - Le contrepois

## ARTICULATIONS

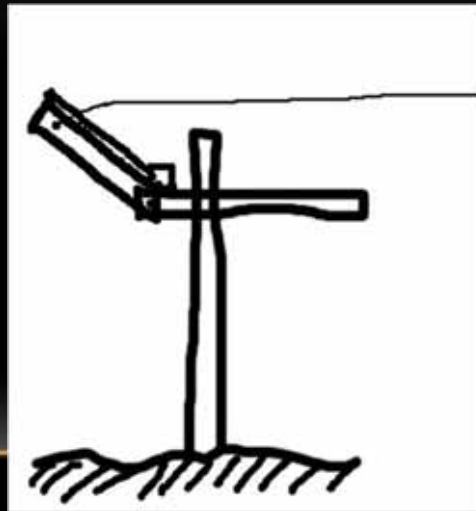


## PANTIN



Notions : Points d'appui et leviers

## CROQUIS, MAQUETTES



## CONCOURS D'ÉPOUVANTAILS ARTICULES



## ARTS VISUELS : OMBRES ARTICULÉES



## LANTERNE MAGIQUE



## LANTERNES MAGIQUES PERSONNAGES ARTICULÉS



## LES SINGES QUI VEULENT ATTRAPER LA LUNE



Par une belle nuit claire, un groupe de singes essaient d'attraper la lune. Après avoir décidé de grimper les uns sur les autres, ils constatent bien vite qu'ils ne parviendront pas à l'atteindre. C'est alors que l'un d'entre eux, voyant le reflet de l'astre de la nuit au fond d'un puits, persuade ses amis de la capturer à la surface de l'eau !





### Utiliser les qualités propres du papier déchiré



*" la technique du papier découpé qui est en fait déchiré et dont les fibres imbibées de couleur donnent cet aspect incroyablement duveteux aux singes qui semblent couverts d'une épaisse fourrure. "*

## ECLAIRAGE DE NUIT







Techniques dérivées

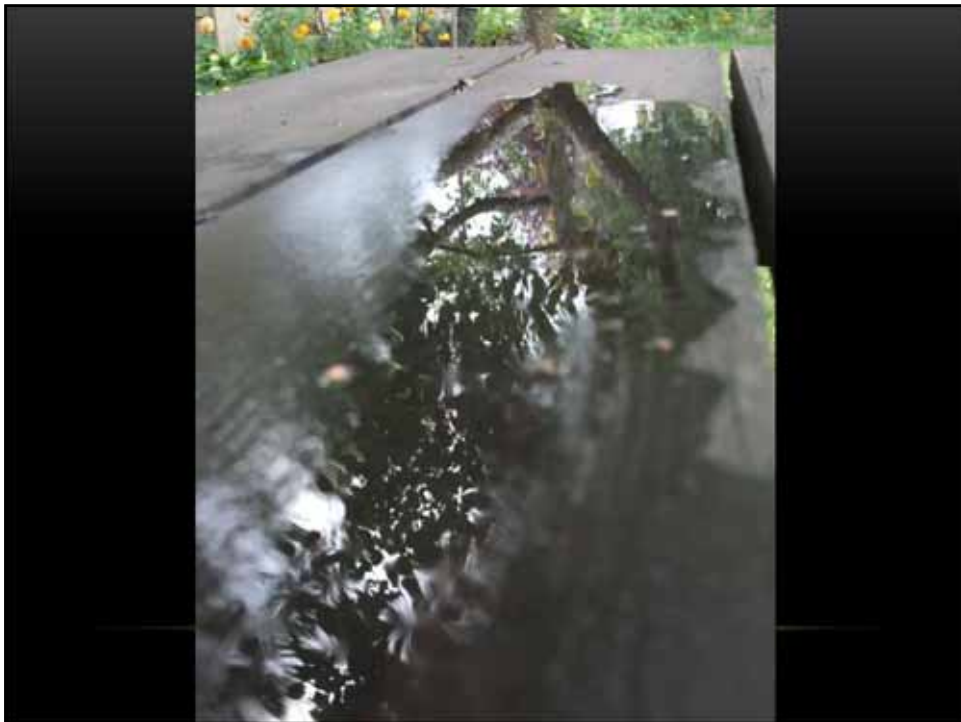






## LES REFLETS

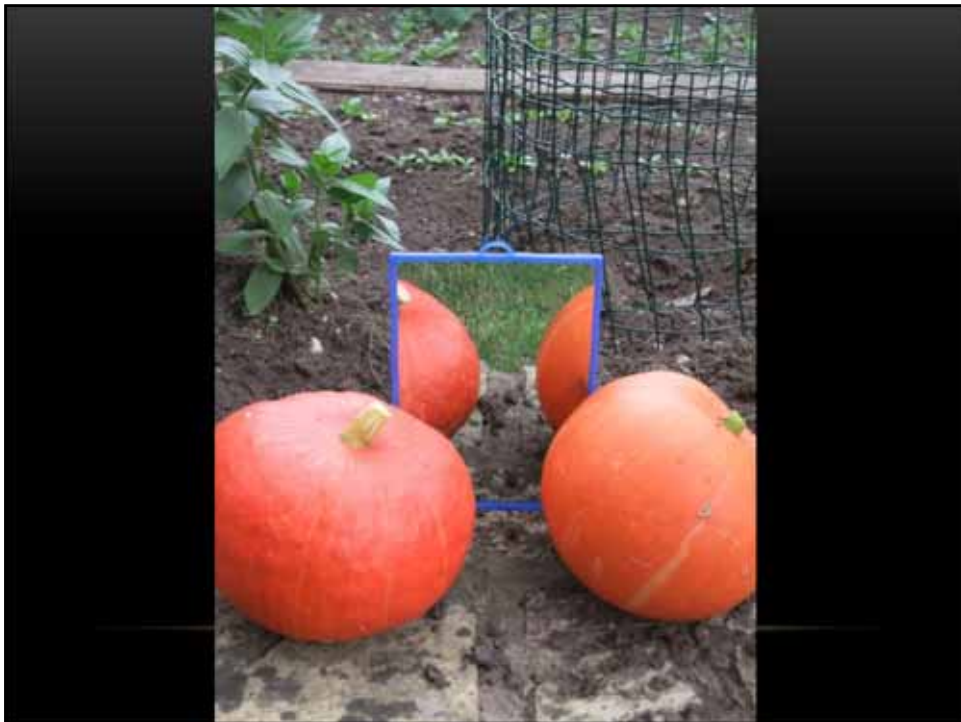
























## LES TÊTARDS À LA RECHERCHE DE LEUR MAMAN



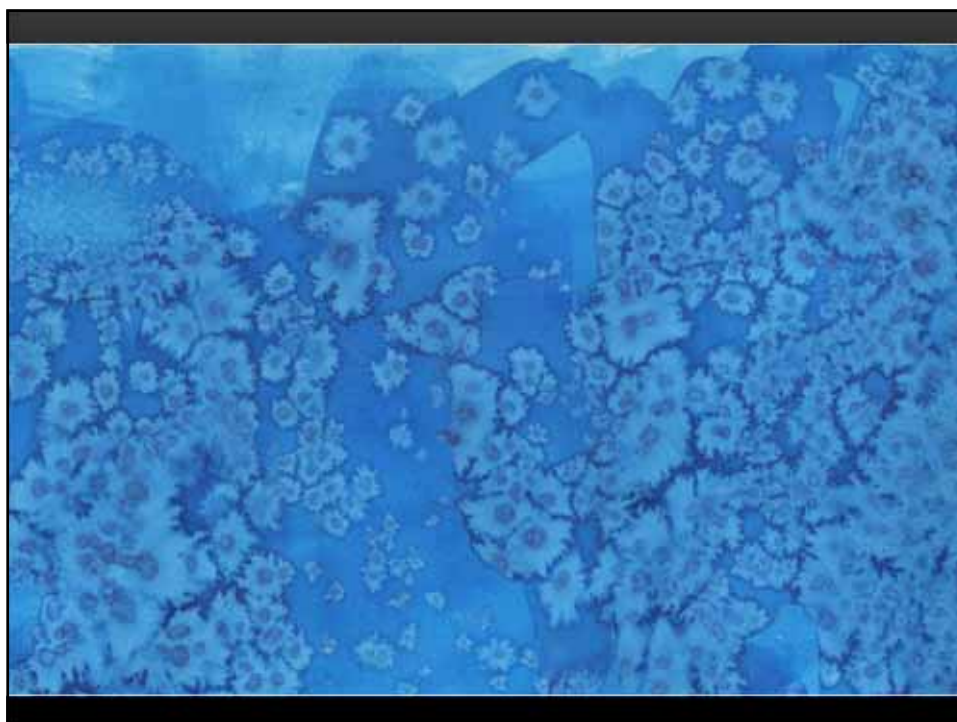
Une jeune et insouciante grenouille vient de pondre des oeufs à profusion au fond de l'eau limpide d'un paisible étang. Naissent alors une multitude de ravissants et fébriles têtards. Ceux-ci n'ont de cesse de connaître leur maman, qui de prime abord ne leur ressemble pas... ou pas encore.... Chemin faisant, s'enchaînent de nombreuses et curieuses rencontres avec les hôtes de l'étang et de ses berges : poissons, crevettes, tortues, crabes, poussins...

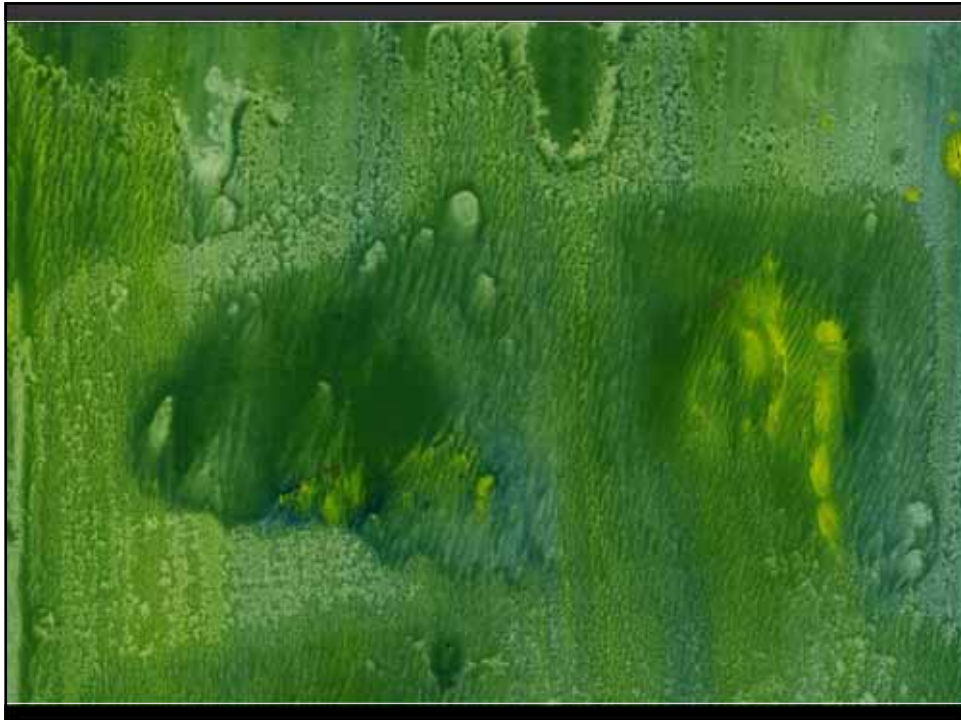
**Proposition :** Le monde aquatique

## EXPLORER L'UNIVERS GRAPHIQUE





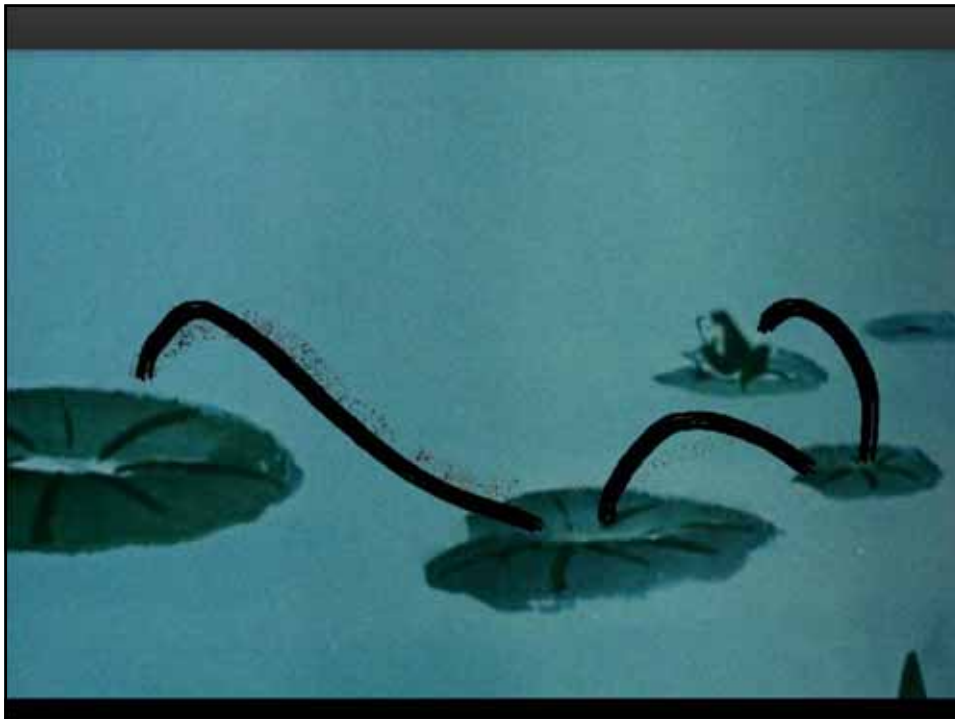




### QUESTION D'ORGANISATION

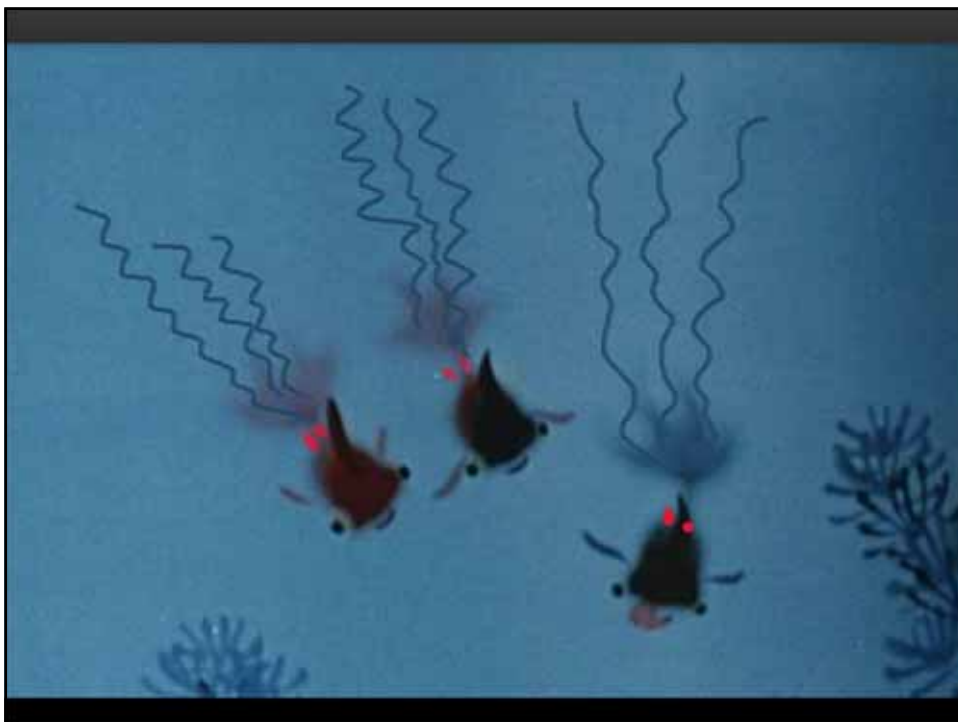
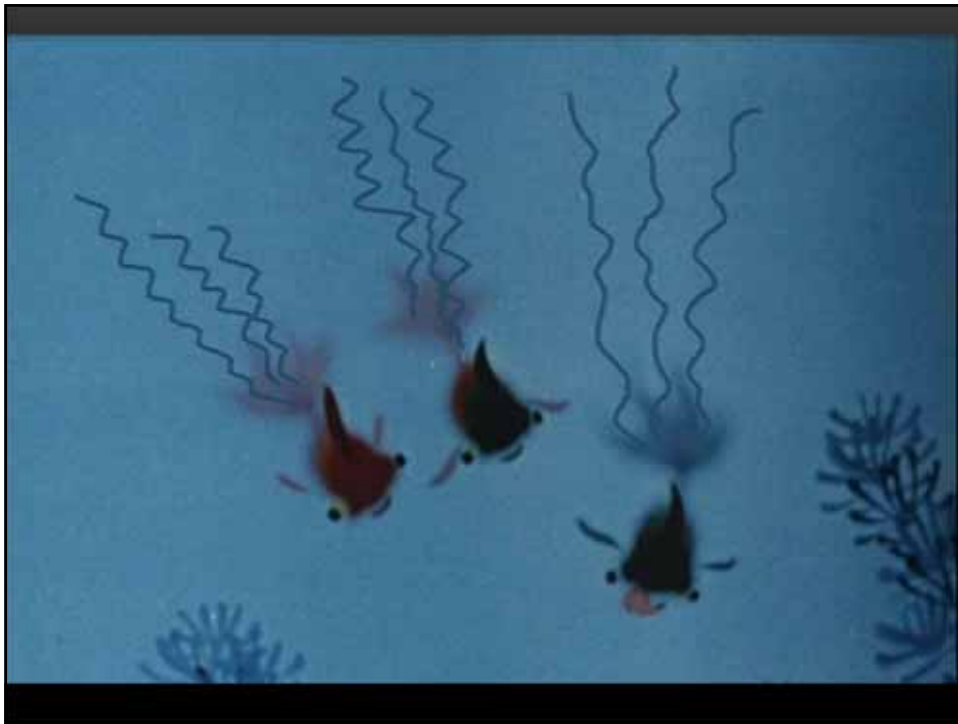


MOUVEMENT



## LES RECETTES DU MOUVEMENT





## SCIENCES LES ANIMAUX AQUATIQUES

- Inventaire des animaux rencontrés par les têtards
- Faire des recherches sur ces animaux : Milieu de vie - Taille - Régime alimentaire ...
- Etablir des cartes d'identité pour chacun des animaux.
- Relever éventuellement certaines incohérences quant aux risques encourus par les têtards au contact de ces animaux.

## RENCONTRES DANS LE DÉSORDRE





ÇA SE PASSE DANS L'EAU





Bonhomme de neige  
D'après un album de Raymond Briggs



L'hiver est là et un petit garçon façonne un bonhomme de neige. La nuit, il se relève, descend l'escalier sur la pointe des pieds et sort. Il découvre alors que son bonhomme de neige a pris vie. Le petit garçon lui fait visiter la maison puis ils partent ensemble à l'aventure, qui les mènera jusqu'au Pôle Nord.



« Et si je faisais un bonhomme ? » Jim ramasse de la neige fraîche et la pétrit en boule puis va chercher la pelle et travaille, et travaille... voilà son « pâté de neige » presque aussi grand que Papa ; il pose une autre boule dessus, pour la tête. C'est parfait... ou presque.

## VERS D'AUTRES DOMAINES : ARTS DU LANGAGE

Albums en réseau : Mot-clé : Briggs



Histoire des arts

Stratégie des réseaux par les mots-clés

Vers d'autres domaines : Arts du langage

Albums en réseau : Mot-clé : Bonhomme de neige





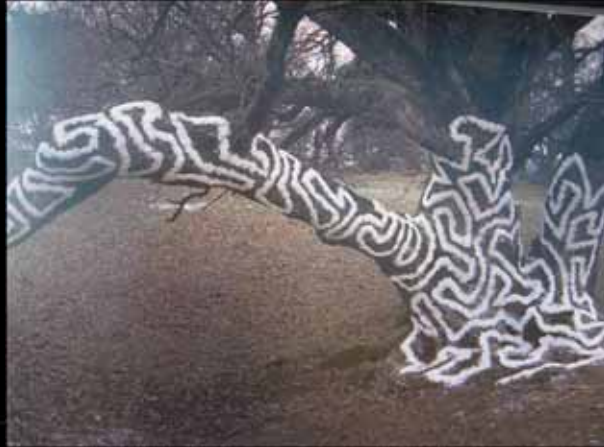
Histoire des arts  
Stratégie des réseaux par les mots-clés  
Vers d'autres domaines : Arts du langage

Albums en réseau : Mot-clé : Bonhomme de neige



Histoire des arts  
Stratégie des réseaux par les mots-clés  
Vers d'autres domaines : Land Art

Andy Goldworthy artiste du Land Art



Mot-clé : neige



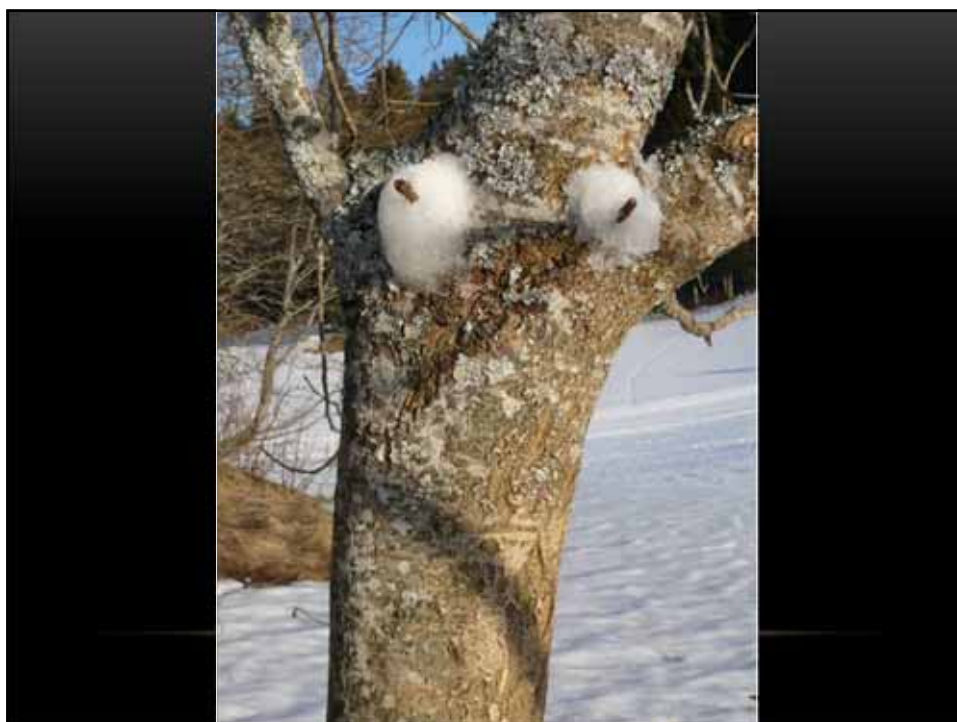














SCULPTURES DE NEIGE LA PEINTURE COMME MODÈLE



SCULPTURES DE NEIGE LA SCULPTURE COMME MODÈLE



## SCULPTURES EXPRESSIVES

**Arts visuels :** Réalisation de bonshommes de neige ( en saison évidemment ! )  
Organiser un concours de bonshommes de neige à caractère expressif : triste, heureux, hilare...



## IL NE LUI MANQUE QUE LA PAROLE

**Ecriture :** Photographier les bonshommes de neige puis utiliser un traitement de texte pour inventer des dialogues.



## PRATIQUES ASSOCIÉES

**Découverte du monde** : Présenter le "cycle de vie" d'un ...bonhomme de neige ,  
d'un glaçon ...



## IL A NEIGÉ

- **Il a neigé.** (Maurice Carême )

Il a neigé dans l'aube rose  
Si doucement neigé,  
Que le chaton croît rêver.  
C'est à peine s'il ose  
Marcher.

Il a neigé dans l'aube rose  
Si doucement neigé,  
Que les choses  
Semblent avoir changé.

Et le chaton noir n'ose  
S'aventurer dans le verger,  
Se sentant soudain étranger  
A cette blancheur où se posent,  
Comme pour le narguer,  
Des moineaux effrontés.





## LA TABLE TOURNANTE



10 courts métrages d'animation



## PROJECTION

- Début de la table tournante

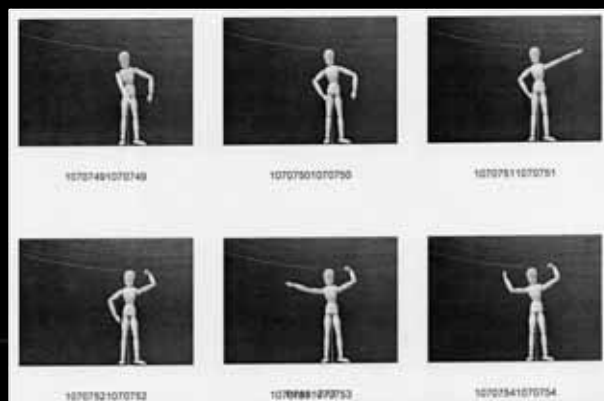
C'est l'hiver, un ours se transforme en homme, et cet homme, c'est Paul Grimault, l'auteur du *Roi et l'Oiseau*.

De sa poche s'échappe un petit clown impertinent, impatient, curieux, qui veut tout savoir, et d'abord comment les objets, les personnages, la vie, s'animent. Un à un, Paul Grimault lui fait redécouvrir ses compagnons de création.



## COMMENT FAIRE BOUGER UN OBJET ?

- Dessiner ou photographier les phases successives



## COMMENT FAIRE BOUGER UN OBJET ?

- Monter ces images dans un logiciel de présentation d'images ordinaire.
- Faire défiler assez rapidement les images une à une.

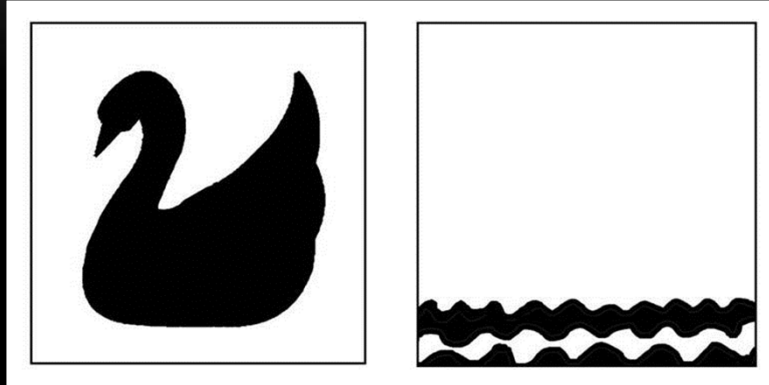




## L'ILLUSION DU MOUVEMENT

- Grâce à une découverte scientifique : la découverte de la « persistance rétinienne »
- Cette propriété optique est exploitée dans un certain nombre de jouets optiques.

## PERSISTE ET CYGNE

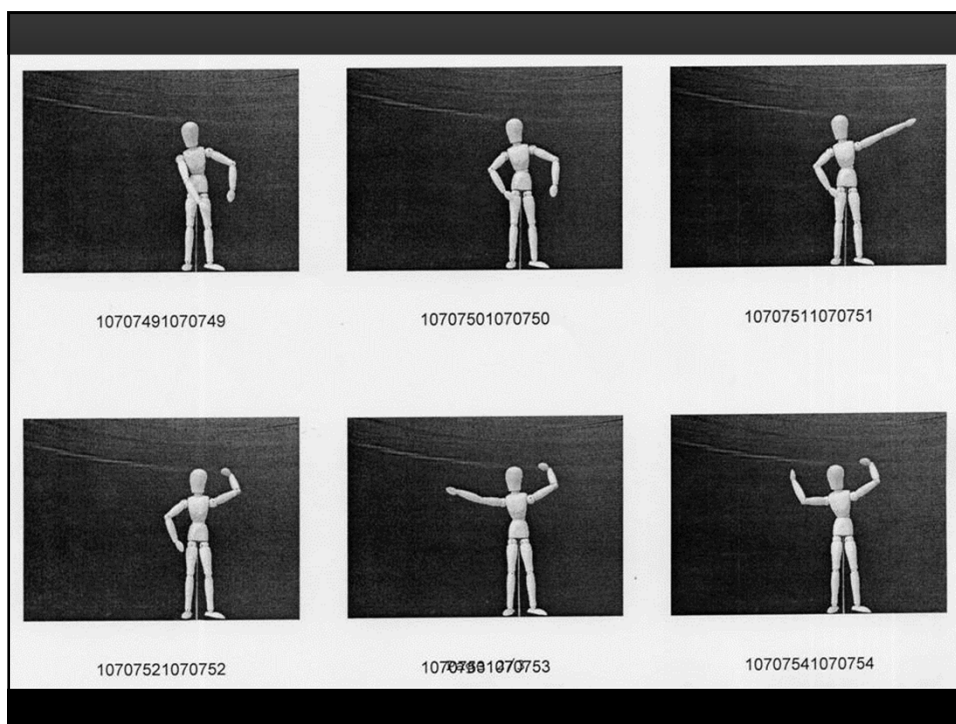


Le thaumatrope (du grec *thauma*, prodige et *tropion*, tourner)

a été **inventé** par l'astronome **John Hershel**, et est commercialisé par l'Anglais John Ayrton Paris en 1825.









## LE PHÉNAKISTISCOPE

(mot formé du grec *phenax -akos*, « trompeur », et *skopein*, « examiner »  
inventé par le Belge Joseph Plateau en 1831.





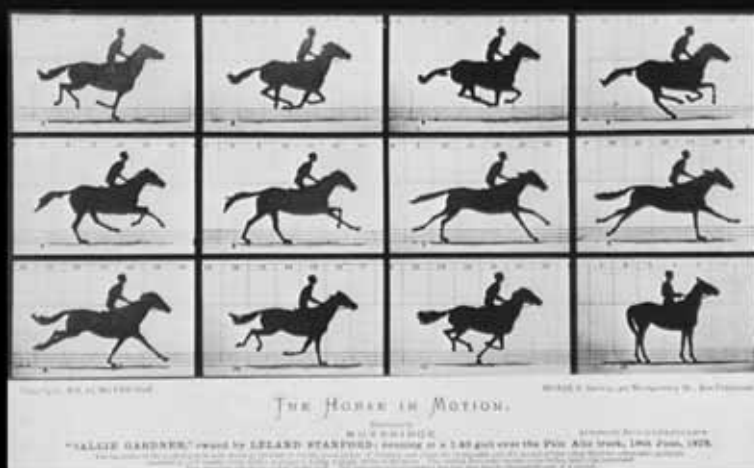








## HISTOIRE DES ARTS



Eadweard Muybridge, 1878 mouvement photographique d'un cheval au galop.

**48** **EDOUARD MUYBRIDGE (1830-1904)**  
**MOUVEMENTS DÉCOMPOSÉS D'UN CHEVAL AU GALOP (1878)**  
Œuvre photographique

**L'œuvre identifiée**  
Époque : XIX<sup>e</sup> siècle  
Domaine artistique : Arts du visuel  
Forme d'expression : Photographie  
Genre : Chronophotographie  
D'autres informations page 164 d'Histories d'Art et Postiques.

**L'œuvre en questions**  
→ Que voit-on sur cette image ?  
→ Dans quel sens doit-on lire ces vignettes ?  
→ Pour quelle raison Edouard Muybridge a-t-il réalisé ces photographies ?  
→ Quels sont les clichés qui en donnent la preuve ?  
→ Dans quelle position se trouvent les pattes du cheval quand il est en suspension ?  
→ Pourquoi y a-t-il des numéros au bas de chaque vignette ?  
→ Comment appelle-t-on ce genre de photographies ?  
→ Pourquoi dit-on que Muybridge est un pionnier du cinéma ?

**L'œuvre en action**

**L'œuvre en réseaux**  
→ Réseaux La photographie  
② Point de vue pris d'une fenêtre du Gros à Saint-Louis-de-Mercur (sens strict) (1871) de Willy  
D'autres informations page 161 d'Histories d'Art et Postiques.  
→ Réseaux Le portrait animalier  
③ Un cheval chrétien sur la paroi droite du dôme (1900) de J.C.  
D'autres informations page 11 d'Histories d'Art et Postiques.

**REPÈRES HISTORIQUES**

- La **caméra obscura** (XVI<sup>e</sup> siècle) projette la lumière extérieure dans une pièce plongée dans le noir. L'image ainsi projetée est inversée. Le principe optique photographique est né.
- La **lanterne magique** (dès 1650) est une chambre noire inversée, elle permet la projection d'images peintes sur verre. Elle est utilisée au XVIII<sup>e</sup> siècle pour des spectacles de « fantasmagories », projection de scènes, de fantômes, évocation du surnaturel, de l'au-delà.

**1822** : Nicéphore invente la photographie.  
**1826** : Joseph PLATEAU crée le **phénakistiscope**. Un disque rotatif donnant l'illusion du mouvement. Il se regarde devant un miroir.  
**1834** : William G. HORNER présente le **zootrope**. Un cylindre tournant qui donne l'illusion du mouvement des figures sort à l'intérieur. On regarde au travers des fentes taillées sur le pourtour du tambour.  
**1872** : Edouard MUYBRIDGE commence ses expériences photographiques sur des objets en mouvement. À l'aide d'une batterie de 24 appareils photos, il reconstruit le mouvement d'un cheval.  
**1877** : Emile REYNAUD fait breveter son **praxinoscope**, une machine cylindrique qui se sert de miroirs pour donner l'illusion du mouvement.  
**1880** : **Praxinoscope à projection**. Par un savant système de miroirs, on parvient à projeter une image animée sur un écran.  
**1888** : Étienne MAREY invente le **chronophotographe**, une caméra qui utilise une bobine de pellicule.  
**1888** : Théâtre optique de Emile REYNAUD : il projette des « fantômes lumineux », des bandes transparentes peintes à la main racontant une petite histoire. Il dessine minutieusement chaque image sur un support de gélatine.  
**1889** : On peut se procurer sur le marché américain un nouveau support photographique souple et transparent. **Le film est inventé**, il a une largeur de 35 mm.  
**1889** : Edison invente le phonographe et commercialise le **kinétoscope**, boîte de bois avec un oculaire ne permettant qu'un spectateur unique.  
**1891** : Edison invente le **kinétographe**, une caméra pour filmer les images en mouvement.  
**1895** : **Première projection publique du cinématographe** par les frères Lumière. Le travail de génie des frères Lumière consiste dans le système d'avancement du film. À partir du principe de la machine à coudre, Louis Lumière met au point un système d'entraînement qui permet un défilé saccadé du film et une projection agrandie des images est rendue possible en faisant coïncider l'arrêt du film avec l'ouverture de l'obturateur.  
**1899** : Edison sonne son kinétoscope, mais l'appareil reste à usage individuel.  
**1927** : Hyperphonie du professeur Christian II est à la base du cinématoclip.  
Premier film parlant : **Le chanteur de jazz**  
**1929** : Exploitation généralisée de différents procédés sonores  
**1932** : Première émission de télévision  
**1936** : Premier long métrage en Technicolor  
**1952** : Cinéma  
**1963** : Cinémascope  
**1966** : Naissance de la vidéocassette d'utilisation publique (Sony)

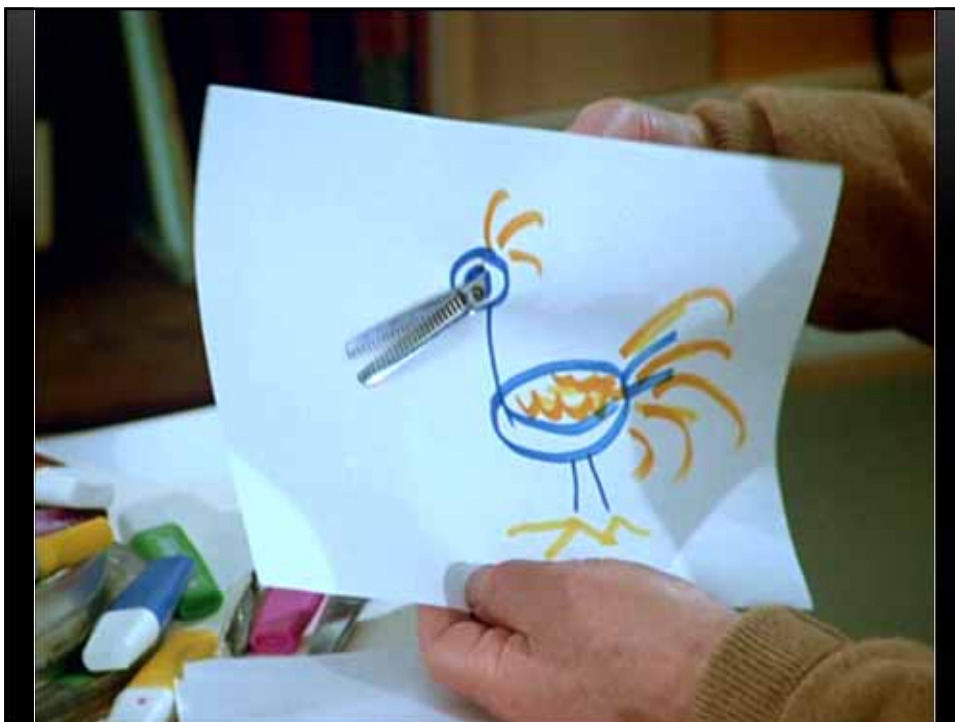
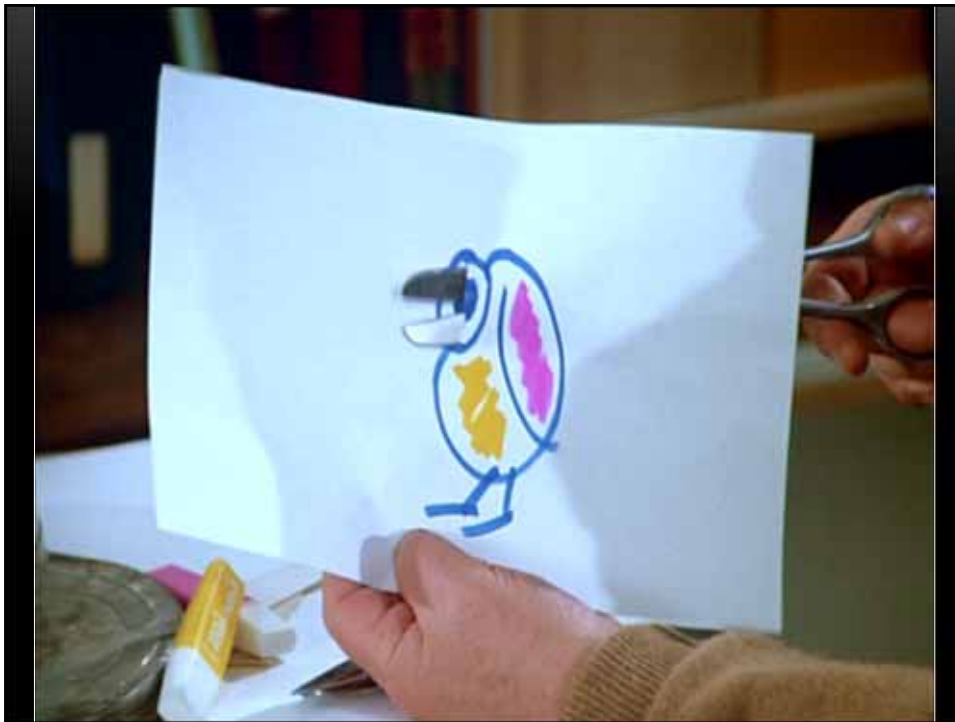
## QUELQUES PISTES POUR ...

L'introduction

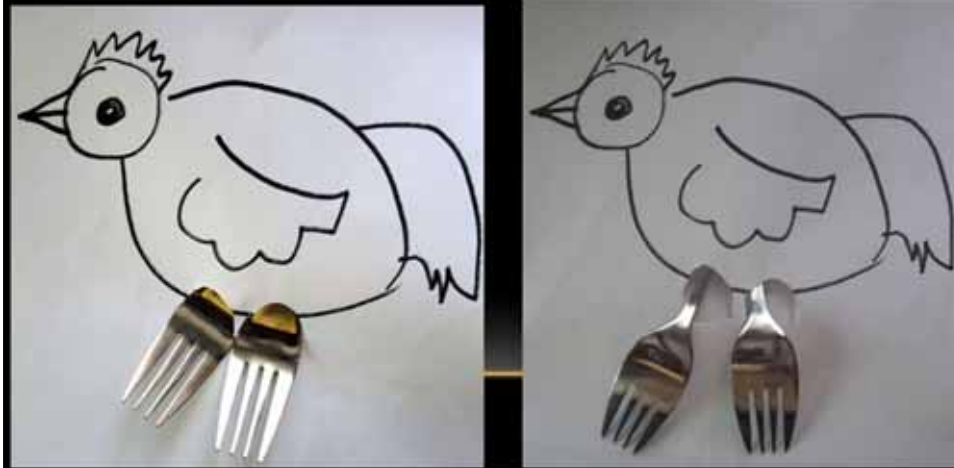
Comment animer le bec d'un oiseau ?

Comment animer d'autres éléments ?





## POULE FOURCHETTE



## LE CIRQUE

Un film américain de FORD John  
Couleurs, western , 1956,  
À partir de huit ans du CE2 au CM2.



Charlot le vagabond, poursuivi par un policier qui le prend pour un voleur, entre dans un cirque et perturbe un numéro de clown en suscitant les rires d'un public endormi. Le patron lui propose de faire des essais qui ne seront pas convaincants. Sur le point de partir, un autre incident lui rapporte un franc succès. Le directeur l'engage en le sous-payant. Charlot s'éprend de sa fille Merna qui lui préfère Rex, le funambule. Prêt à tout pour éclipser le rival, Charlot le remplace dans son numéro d'équilibriste. Mais il ne fait plus rire le public depuis que Merna en aime un autre, et le patron le renvoie. Merna le rejoint la nuit et lui propose de partir avec lui. Il refuse, renonçant à tout. À la femme qu'il aime, qui épouse Rex avec son assentiment, et au monde du cirque.

## LES MÉTIERS DU CIRQUE

"Les clowns sont chargés de faire rire les gens. Le clown doit savoir jongler, monter à cheval, sauter, tomber, jouer de plusieurs instruments de musique.

Le clown blanc joue le rôle du personnage intelligent.

L'Auguste joue le rôle du personnage stupide et ridicule à qui arrivent toutes sortes de malheurs.

Les jongleurs utilisent les objets les plus variés : cerceaux, poignards, chapeaux, torches, etc. Ils les font tournoyer en l'air.

Monsieur Loyal annonce les numéros du cirque.

Les trapézistes font des acrobaties dans l'air. Ils virevoltent dans les hauteurs du chapiteau.

Les funambules se déplacent en équilibre sur un fil. Parfois ils utilisent même une bicyclette.

Le dompteur dompte les animaux sauvages. Il fait un métier très dangereux."



## LE MONDE DU CIRQUE

- Dessiner ou modeler les personnages, les différents numéros du cirque et les animaux (dans différentes postures, de différents points de vue, selon différents cadrages, en mouvement, en équilibre, ...).

## LE DESSIN Dessins découpés recollés



## PHOTOMONTAGES



## COLLAGES



## PERSONNAGES EN FIL DE FER



## MODELAGES EN TERRE, ALU, PÂTES



## RÉALISATIONS AVEC DES BOÎTES



## LES MÉTIERS DU CIRQUE

- Réinvestir les techniques de rendu du mouvement pour représenter le monde du cirque.
- Flou de filé
- Flou de contre filé
- Lignes dynamiques
- Graphismes

## LES FLOUS





## LIGNES DYNAMIQUES

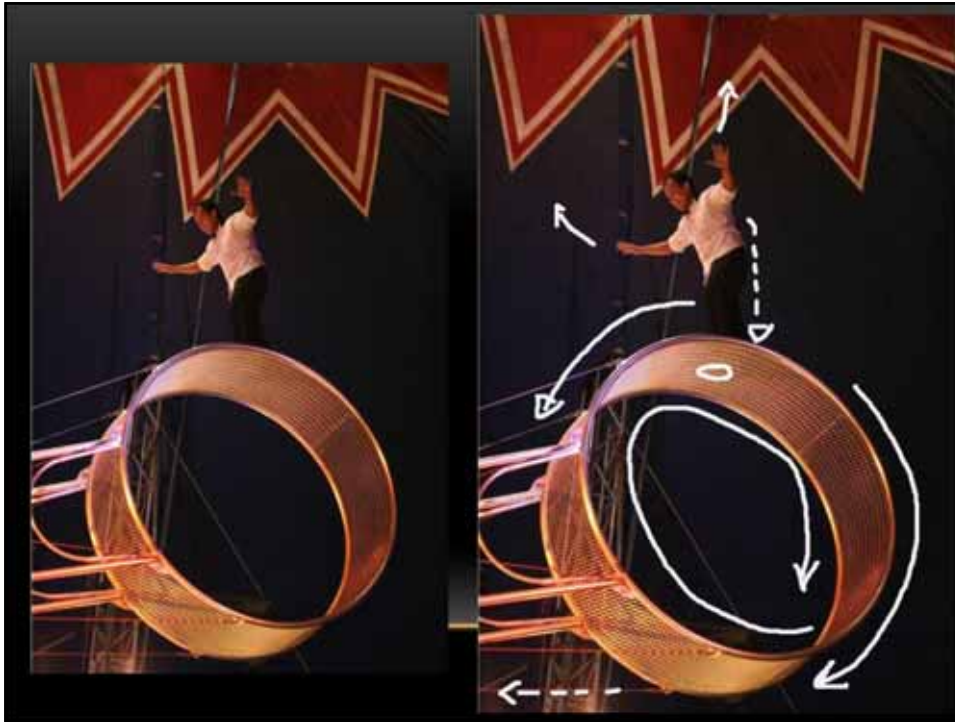


## LIGNES DYNAMIQUES



## FLÈCHES LIGNES POINTILLÉS





## LE PETIT FUGITIF


Un film de De Morris Engel, Ruth Orkin,  
Ray Ashley  
1953, États-Unis, 77 minutes, noir et blanc  
À partir de 6 ans, du CP au CM2



Un quartier populaire de Brooklyn, dans les années 50. La mère confie à Lennie la garde de son petit frère, Joey, car elle doit se rendre au chevet de leur grand-mère. Agacé de devoir veiller sur son petit frère alors qu'il avait prévu de passer le week-end avec ses copains dans un parc d'attractions à Coney Island, Lennie fait une farce de mauvais goût à Joey. Persuadé d'avoir causé la mort de son grand frère, le petit garçon s'enfuit à Coney Island, immense plage new-yorkaise dédiée aux manèges et à l'amusement. Il va passer une journée et une nuit d'errance au milieu de la foule et des attractions foraines.



**LITTLE FUGITIF**  
**LE PETIT FUGITIF**  
Morris Engel -Ruth Orkin -Ray Ashley



Dossier pédagogique Cycle 3  
Appréhender l'œuvre cinématographique à partir de quelques  
Photogrammes

**Après la séance**

- Les personnages principaux :Joey,Lennie
- Les personnages secondaires :mère,les copains de Lennie,le propriétaire du manège de poneys,
- Le gamin de la plage, la mère et son bébé sur la plage,l'employé de la plage(consigne)
- Les relations entre Lennie et Joey: au début du film, à la fin
- Des mots
- Le corps de Joey en mouvement:marcher sur un mur,sur un trottoir,sur un banc,sur des bidons de lait viser,lancer ...
- La peur du policier
- L'amour de Joey pour les chevaux
- Le comique de situation

Françoise Maurin,conseillère pédagogique arts visuels IA 30,Ecole et cinéma

## ALICE

Un film de Jan Svankmajer  
1988, Tchécoslovaquie, 84 minutes,  
couleurs  
animation et prises de vues réelles  
À partir de 6 ans, du CP au CM2



Alice, enfant solitaire, vit une aventure intérieure. Son imaginaire l'entraîne loin de sa chambre et de ses objets familiers. Bientôt, la frontière entre rêve et réalité devient poreuse : le lapin en peluche d'Alice n'a-t-il pas frémi ? La petite fille se lance à sa poursuite... Après avoir franchi un premier obstacle initiatique (traverser le tiroir d'une table), elle entre dans l'univers du lapin blanc, véritable maelstrom où elle affronte pêle-mêle les interdits si tentants (petits gâteaux et fioles), les modifications de son corps (grandir, rapetisser), la Mer de larmes, le Chapelier, le Lièvre de Mars, etc. Jusqu'à son jugement par une Reine et un Roi de carton-pâte... Va-t-on pouvoir rouvrir les yeux ? Pas sûr, le rêve est ensorcellement...

## UNIVERS ONIRIQUE ET SURRÉALISTE

- Techniques de collage

