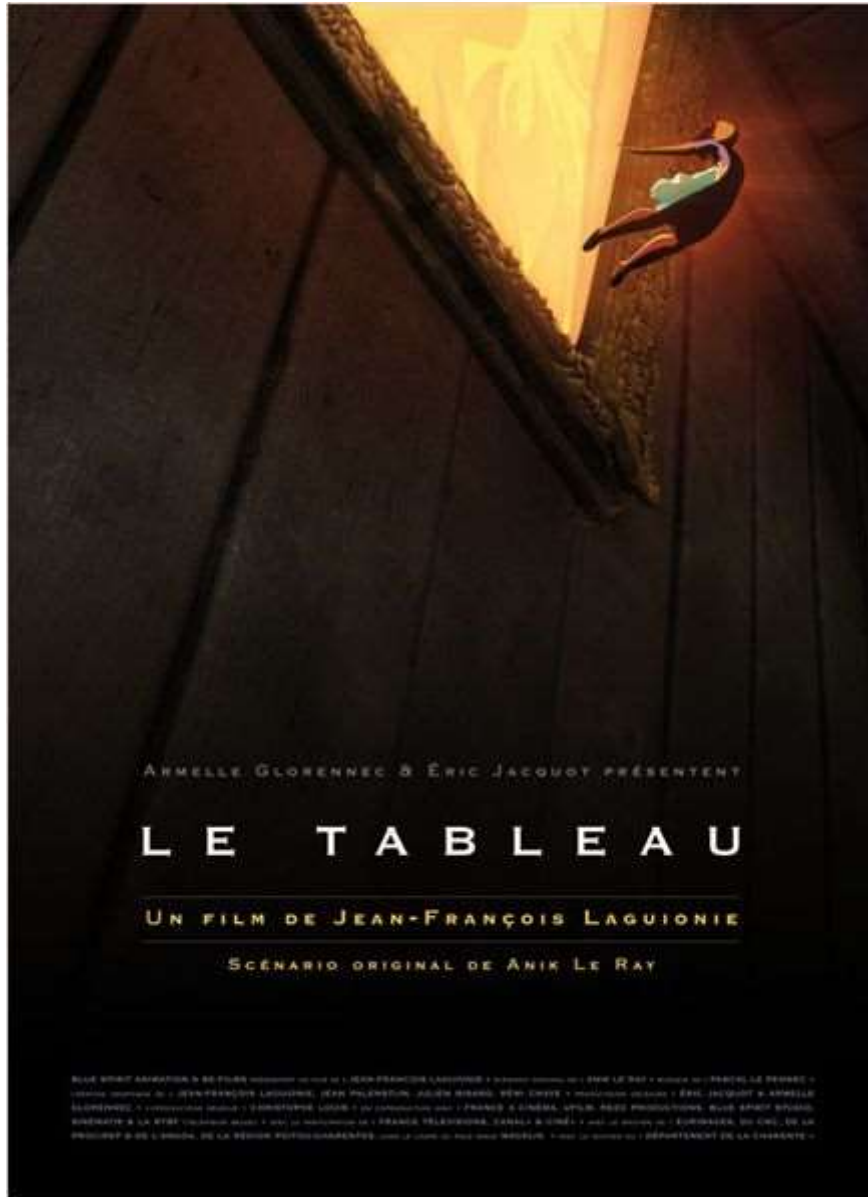


Le Tableau

Un film de Jean-François Laguionie, 2011



Dossier pédagogique élaboré dans le cadre du dispositif Collège au Cinéma (Orne) par Mme Virginie Gournay, M. Florent Cordier et M. Yves-Marie Le Troquer, professeurs au collège Saint-Exupéry à Alençon.

Sommaire

1^{re} partie : Avant la projection

1 – La biographie du réalisateur.....	2
2 – La filmographie de Jean-François Laguionie.....	3
3 – Analyse de l’affiche	4
4 – Images, œuvres et fiction.....	5
5 – L’image et son référent	9

2^{ème} partie : Après la projection

6 – Le synopsis.....	10
7 – Toupins, Pafinis et Reufs : les groupes de personnages.....	11
8 – « Chacun voit le monde à sa façon » : Les relations entre les différents groupes de personnages.....	12
9 – « Chacun sa place » : La mise en scène des différents groupes de personnages	14
10 – Venise : la ville des peintres et de la création par excellence.....	19
11 – Emprunts et citations.....	22
12 – Des Reufs aux Toupins en passant par les Pafinis : la métaphore de l’acte créatif.....	25
13 – Analyse de la séquence n°11 : la chute.....	27
14 – Analyse de la séquence de fin : la rencontre avec le peintre.....	30

3^{ème} partie : Pour aller plus loin

15 – Petite histoire du cinéma d’animation.....	33
16 – Comprendre le principe de la persistance rétinienne.....	35
17 – Les principales techniques d’animation.....	38
18 – Entrer ou sortir de la toile.....	40
19 – L’échelle des plans et les mouvements de caméra	41
20 – Petit lexique du cinéma.....	44

1 - La biographie du réalisateur

Vous pouvez visionner le portrait vidéo de ce réalisateur sur :

<http://videos.arte.tv/fr/videos/portrait-jean-francois-laguionie>



Né à Besançon en 1939, Jean-François Laguionie se passionne pour l'animation depuis sa rencontre avec Paul Grimault, dont il est l'élève durant plusieurs années. Après quinze années à réaliser des courts métrages, dont **La Demoiselle et le Violoncelliste** qui le révèle en 1965, il reçoit la Palme d'Or du court-métrage au Festival de Cannes 1978 pour **La Traversée de l'Atlantique à la rame**, film d'animation réalisé avec du papier découpé. Après ce succès, il fonde son propre studio, La Fabrique.

Auteur de nombreux romans qu'il adapte pour la plupart à l'écran, Jean-François Laguionie, devenu l'un des grands spécialistes de l'animation française, réalise en 1985 son premier long-métrage d'animation, **Gwen le livre de sable**. En 1999, il signe **Le Château des singes**, puis revient en 2003 avec **L'Île de Black Mor**, une aventure maritime dont le héros est un jeune garçon à la recherche d'une île au trésor.

Laguionie s'aventure également à l'animation pour la télévision, mais au lieu d'exercer le rôle de réalisateur, il alterne les fonctions d'animateur, directeur artistique, producteur et chef décorateur. Il participe à plusieurs séries (Lava-lava !, Souris souris) ainsi qu'à des téléfilms, comme les deux volets des adaptations des romans de **Le Tableau**, un nouveau pari technique et artistique, puisque le film combine l'animation de peintures à l'huile avec un mélange de 3D et de prises de vues réelles.

VRAI/FAUX

Jean-François Laguionie a 70 ans

Il a reçu une palme d'or au festival de Cannes

Il a fondé son studio de films d'animation La Traversée

IL est aussi romancier

Le Tableau est un film en 3D avec des images réelles

VRAI/FAUX

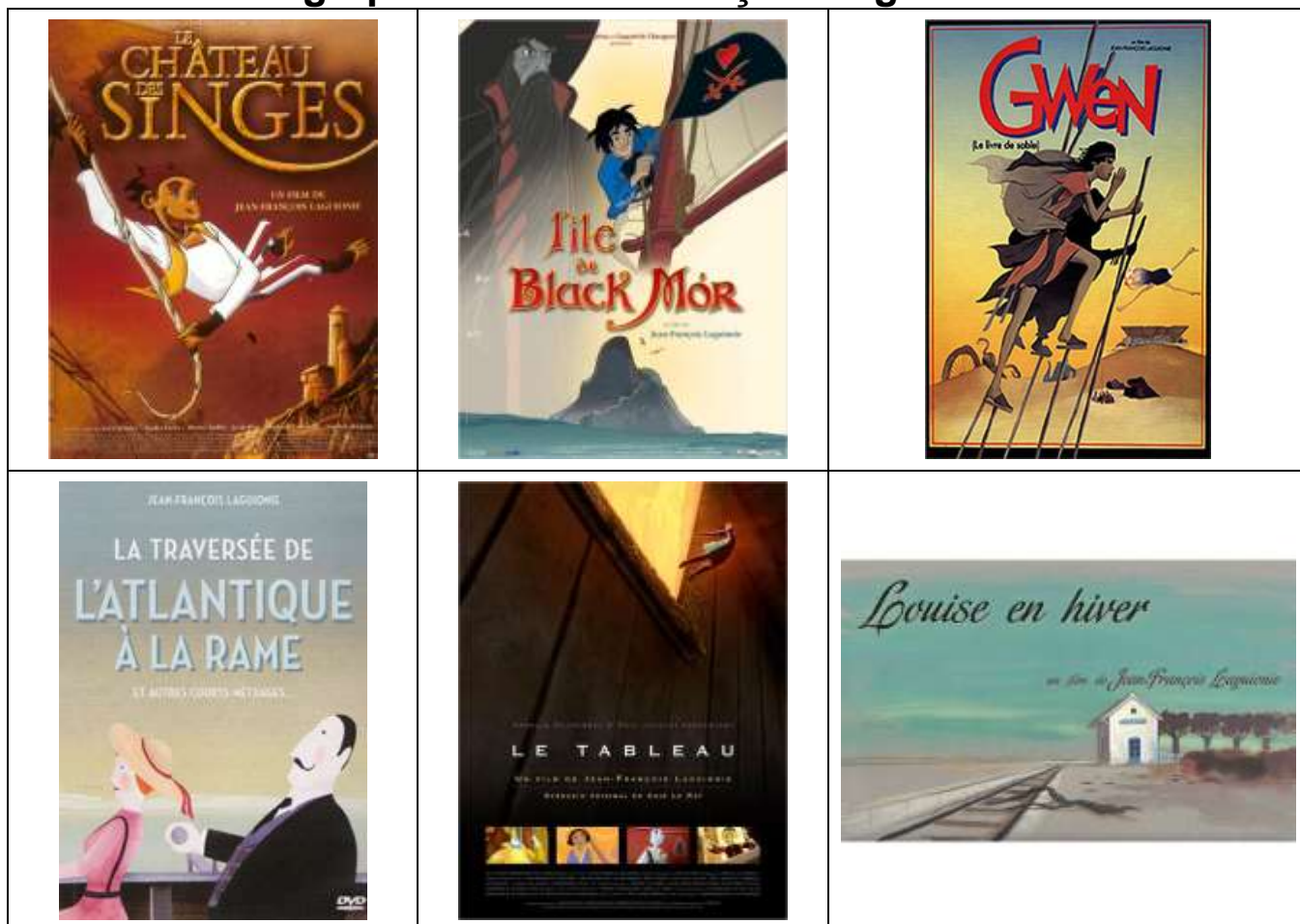
VRAI/FAUX

VRAI/FAUX

VRAI/FAUX

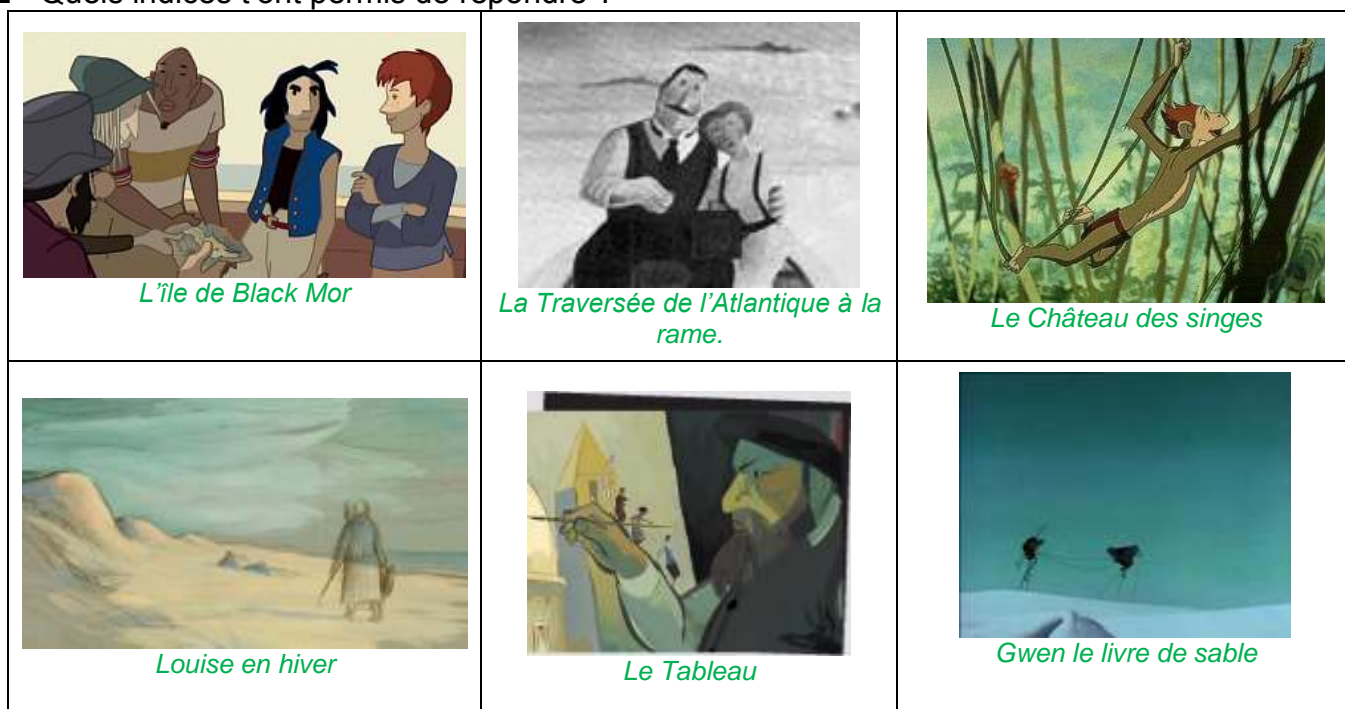
VRAI/FAUX

2 - La filmographie de Jean- François Laguionie

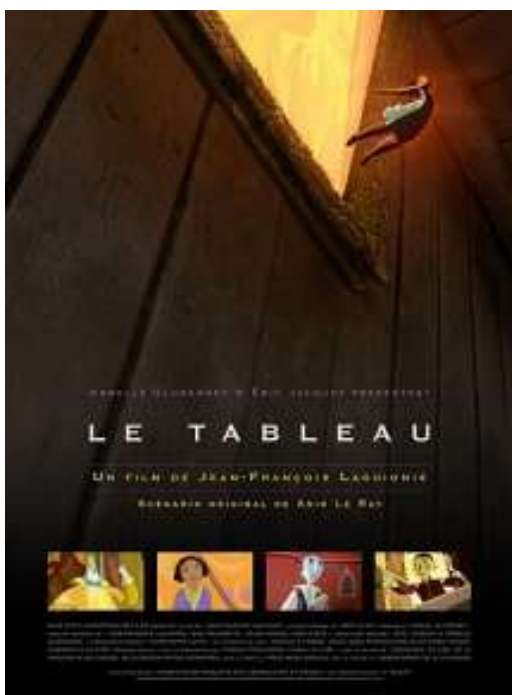


1 - A quel film appartiennent ces photogrammes ?

2 - Quels indices t'ont permis de répondre ?



3 - Analyse de l'affiche



1 - A quoi sert une affiche de film ? *L'affiche est un support, un exemple de publicité pour un film, pour donner aux gens l'envie d'aller le voir. Elle est faite après le film et comportent différentes informations.*

2 - Quel est le titre du film ? Qu'est-ce qu'il évoque pour toi ? *Le titre est « Le Tableau »*

3 - Qui est le réalisateur ? *Le réalisateur est Jean-François Laguionie*

4 - Quel est le métier d'Anik Le Ray ? *Elle est scénariste, elle a écrit le scénario du film. Un scénario est un élément indispensable à l'élaboration d'un film. C'est un récit narratif et descriptif présenté sous une forme proche du texte de théâtre.*

5 - Cette affiche te plaît-elle ? Pourquoi ?

La composition :

6 - Que voit-on sur l'affiche ? *On distingue le corps d'une jeune femme qui s'élanche dans le vide. On voit le bout du cadre doré du tableau qui forme un triangle qui pointe vers le bas ainsi qu'un mur composé de lattes de bois. Le titre est en lettres blanches et les noms du réalisateur et de la scénariste sont colorés en jaune pour rappeler le précieux qui émane du tableau juste au-dessus. Quatre vignettes proposent quatre moments du film.*

7 - Quels détails renvoient au thème de la peinture ? *Le cadre doré, le troisième personnage des vignettes porte un tube de peinture.*

8 - Que représentent les quatre vignettes situées en bas du document ?




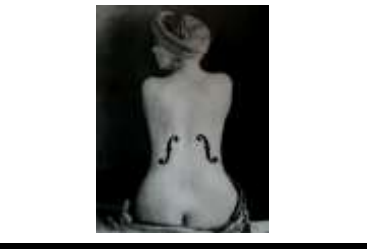


Le premier personnage, énorme, apparaît en contre-plongée, son costume se confond avec la tenture juste derrière lui, il pointe l'index vers le haut, menaçant. La seconde vignette présente une jeune fille, de bleu vêtue, mais se détache d'un fond orangé qui rappelle le fond du tableau en haut de l'affiche. Le troisième personnage regarde vers le haut à droite, il tient un tube de peinture. Enfin le dernier personnage semble se précipiter vers les trois vignettes.

9 - Quelles sont les couleurs dominantes ? *Le doré, le rouge, contrastent avec le marron du mur.*

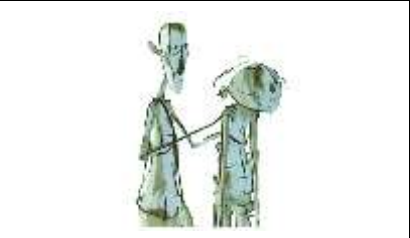
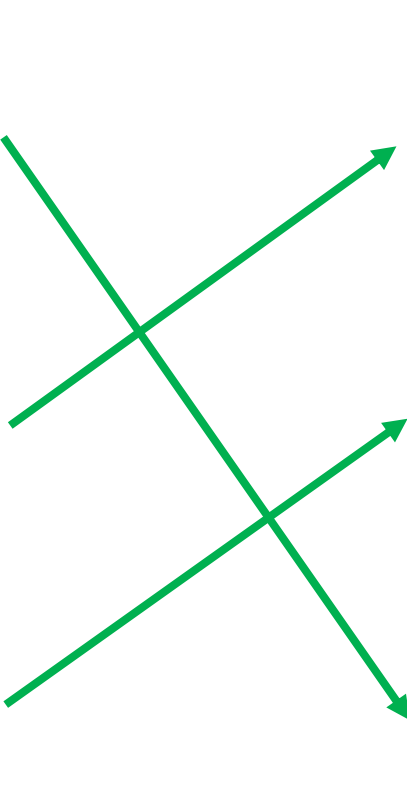





10 - D'après toi, que va raconter ce film ?

Quelles techniques sont employées ici ?

Tableau Croquis Photographie Collage Sculpture
Aquarelle.

		
<i>Croquis</i>	<i>Aquarelle.</i>	<i>Tableau</i>
		
<i>Photographie</i>	<i>Collage</i>	<i>Sculpture</i>

1	Quels sont les personnages présentés ci-dessous ?	Les Reufs. Les Pafinis. Les Toupins.
2	Remplace sous chaque image la technique adéquate.	Croquis. Esquisse. Tableau.
3	Relie chaque personnage à son équivalent pictural.	

		
<i>Les Reufs</i>		<i>Esquisse</i>
		
<i>Pafinis</i>	<i>Tableau</i>	
		
<i>Toupins</i>		<i>Croquis</i>

A partir des définitions suivantes découpe et replace les images au bon endroit.

		
Baroque. Du 16 au 18^{ème}.	Romantisme, 1770-1880 env.	Classicisme, 17^{ème}.
		
Impressionnisme, 1874 - 1886.	Expressionnisme, 1905 - 1913.	Cubisme, 1907 - 1914 .
		
Futurisme, 1904 - 1920.	Pop Art, 1955 - 1970.	Art conceptuel, 1965 - 1975 env.

Baroque	Utilisation de couleurs chaudes et vives, contrastes très présents laissant certaines zones de la toile dans la pénombre et d'autres en pleine lumière, importance de la représentation du mouvement.
Classicisme	Sujets nobles inspirés de l'antiquité, le dessin prime sur la couleur, la composition est claire et ordonnée.
Romantisme	Mise en avant des sentiments et des tourments de l'âme, tout en faisant une grande place à l'imagination. Il ne recherche pas la vérité mais le sentiment ressenti.
Impressionnisme	Reproduction des effets produit par la nature (vent, lumière, brouillard) plus que volonté de reproduire fidèlement la réalité. Thèmes modernes.

Expressionnisme	Expression des sentiments intérieurs et non de la réalité visible. Figuration tourmentée et déformation de la figure. Couleurs poussées à leur extrême.
Cubisme	L'objet est déconstruit et toutes ses facettes sont représentées par fragments sans perspective.
Futurisme	Rejet de la représentation traditionnelle, le monde moderne, la machine, la vitesse sont au centre de leur préoccupation.
Pop' art	Cite images de la société de consommation sur le mode de l'humour.
Art conceptuel	L'œuvre ne se définit alors plus par ses qualités esthétiques mais par l'idée qu'elle développe.



Edward Munch, *le cri*, 1893.



Sol Lewitt, *Open Cube*, 1947.



Monet, *Impression soleil levant*, 1873.



Luigi Russolo, *Dynamisme d'une voiture*, 1912.



Picasso, *Guitare*, 1913.



Le Caravage, *Bachus malade*, 1592.



Jacques Louis David, *Le serment des Horaces*, 1784.



Caspar David Friedrich, *Le voyageur au-dessus de la mer de nuages*, 1818.



Andy Warhol, *Classic Campbells*.

5 - L'image et son référent

MON PARADIS !

Vocabulaire
Ressemblance
Rapport entre deux choses ayant quelques éléments communs.
Vraisemblance
Ce qui semble vrai, mais qui ne l'est pas forcément.
Ton local
Le ton local reproduit l'exacte couleur réelle des éléments représentés.



Henri Matisse, *Luxe, calme et volupté*, 1904-1905
Huile sur toile, 98,5 x 118,5 cm

Demande	Créez un paysage dans lequel toutes les couleurs seront en décalage par rapport à la réalité.	
Contraintes	Interdiction d'utiliser les couleurs primaires. Interdiction de dessiner.	2 séances.

Evaluation		
Explique ici comment tu as réussi à créer <i>un paysage aux allures de paradis</i>.		
.....		
.....		
.....		
En quoi le fait de ne pas dessiner avant de peindre modifie ta réalisation ?		
.....		
.....		
Quelles sont les 3 couleurs primaires ?	
Qualité de l'écrit et de la syntaxe.		
Pertinence du rendu final.		Travail appliqué et soigné.

6 - Le synopsis

1 - Entoure la bonne définition du mot synopsis:

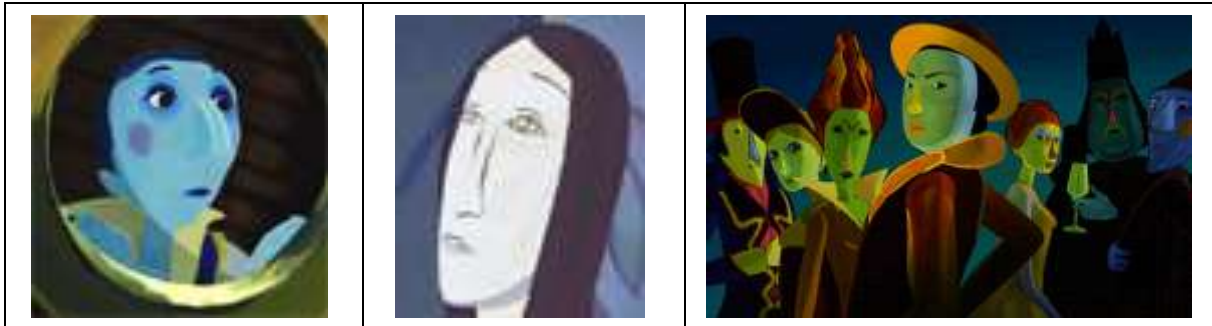
A. Il est une étape importante dans la création d'un film. En effet il en est le support de base sur lequel s'appuiera toute l'équipe artistique du film. Son écriture se rapproche de l'écriture théâtrale puisqu'elle devra définir la plupart du temps, les lieux où se déroulent les actions, le caractère des personnages, enfin toutes les indications visuelles possibles pour faciliter l'interprétation et le déroulement du tournage.

B. Récit bref constituant le schéma du scénario d'un film et qui consiste en une présentation sommaire du sujet et des personnages. C'est un résumé.

Synopsis du film :

Un château, des jardins fleuris, une forêt menaçante, voilà ce qu'un Peintre, pour des raisons mystérieuses, a laissé inachevé. Dans ce tableau vivent trois sortes de personnages : les Toupins qui sont entièrement peints, les Pafinis auxquels il manque quelques couleurs et les Reufs qui ne sont que des esquisses. S'estimant supérieurs, les Toupins prennent le pouvoir, chassent les Pafinis du château et asservissent les Reufs. Persuadés que seul le Peintre peut ramener l'harmonie en finissant le tableau, Ramo, Lola et Plume décident de partir à sa recherche. Au fil de l'aventure, les questions vont se succéder : qu'est devenu le Peintre ? Pourquoi les a-t-il abandonnés ? Pourquoi a-t-il commencé à détruire certaines de ses toiles ! Connaîtront-ils un jour le secret du Peintre ?

2 - D'après le synopsis, qui sont ces personnages : toupins ? Reufs ? Ou Pafinis ?






7 - Toupins, Pafinis et Reufs : les groupes de personnages

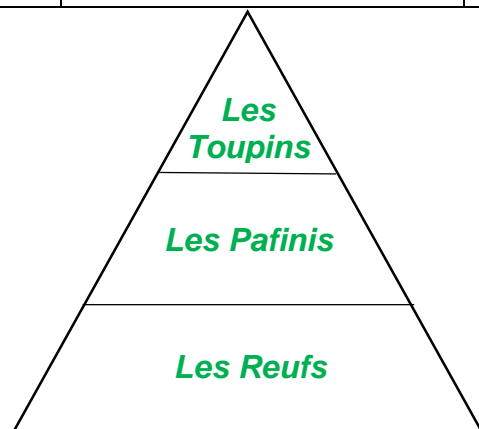
Le Tableau, peut être vu comme une représentation d'une société fortement inégalitaire, ressemblant à celles de l'Antiquité ou du Moyen-âge. On y trouve des personnages qui occupent le haut de la société et qui semblent disposer de nombreux privilèges, à l'image des nobles, d'autres on peut, voir aucun droit, à l'image du tiers état ou même des esclaves.

1 – Les photogrammes ci-dessous représentent chacun un groupe social du *Tableau*. Donne un nom à chacun de ces groupes à l'aide des mots suivants : **Reufs, Toupins, Pafinis**.

2 – Décris chacun des groupes de personnage à l'aide des photogrammes et de tes souvenirs du film.

3 – Classe chacun de ces groupes dans la pyramide, selon la place qu'il occupe dans la société du *Tableau*.

<p style="text-align: center;">Les Toupins</p> 	<p style="text-align: center;">Les Pafinis</p> 	<p style="text-align: center;">Les Reufs</p> 
<p>Description : <i>Ils sont entièrement peints, souvent avec des couleurs vives, y compris sur le visage. Ils portent des vêtements très travaillés et colorés. Ils sont généralement représentés en pleine lumière. Le plus souvent ils sont souriants et ont l'air fier de leur situation et en bonne santé. Ils vivent dans le château, en hauteur.</i></p>	<p>Description : <i>Ils ne sont pas entièrement peints et représentés avec des couleurs plus ternes. Leurs vêtements sont moins travaillés et parfois pas terminés. Ils sont généralement représentés dans l'ombre (au moins partiellement) Ils ont l'air triste et baissent les yeux devant les Toupins. Ils ont l'air affaiblis, presque malades. Ils vivent dans des cabanes, dans les jardins, en dessous du château.</i></p>	<p>Description : <i>Ce ne sont que des esquisses, grises et noires. Ils ne portent pas de vêtement. Leurs expressions sont parfois difficiles à lire car leur visage n'est pas entièrement formé. Mais, ils ont l'air triste, semblent abattus. Ils bégayent. Ils vivent cachés dans la forêt, en dessous du château.</i></p>



8 - « Chacun voit le monde à sa façon » : les relations entre les différents groupes de personnages

1 – Classe dans le tableau ci-dessous les expressions utilisées pour désigner à chaque groupe de personnages au début du film :

- Ils occupent le château.
- Ce sont de simples croquis, des études en quelque sorte.
- Le jardin est assez grand, ils ont tout l'espace qu'ils veulent !
- Des gribouillis, de vraies ratures !
- Comment le peintre a-t-il pu laisser ce genre de choses ? Il aurait dû les effacer !
- Comment leur faire comprendre qu'ils n'ont pas à pénétrer dans le château ?
- Ils me dégoutent !
- Toutes ces couleurs sont formidables.
- Pour eux c'est encore pire.
- Ils n'ont aucune fierté !
- Tout leur souri, ils se croient au paradis.
- Quelle saleté !
- Cette couleur vous sied à ravir très chère.

Les Toupins	Les Pafinis	Les Reufs
		
<ul style="list-style-type: none"> - Ils occupent le château. - Tout leur souri, ils se croient au paradis. - Toutes ces couleurs sont formidables. - Cette couleur vous sied à ravir très chère. 	<ul style="list-style-type: none"> - Ils n'ont aucune fierté ! - Comment leur faire comprendre qu'ils n'ont pas à pénétrer dans le château ? - Le jardin est assez grand, ils ont tout l'espace qu'ils veulent ! 	<ul style="list-style-type: none"> - Pour eux c'est encore pire. - Quelle saleté ! - Des gribouillis, de vraies ratures ! - Ils me dégoutent ! - Ce sont de simples croquis, des études en quelque sorte. - Comment le peintre a-t-il pu laisser ce genre de choses ? Il aurait dû les effacer !

2 – Réponds aux questions suivantes à l'aide de tes souvenirs du film :

- Comment les Toupins considèrent-ils les Pafinis ? Les Reufs ?

Les Toupins considèrent les Pafinis et les Reufs comme inférieurs à eux. Ils les insultent et parfois les maltraites. Mais, ils semblent faire une distinction entre les Pafinis, qui sont tolérés dans le jardin du château ; alors que les Reufs sont littéralement chassés, comme des bêtes sauvages et maltraités (Gom) quand ils sont découverts.

- Pourquoi la relation entre Claire et Ramo est-elle exceptionnelle ?

Cette relation est exceptionnelle car Ramo est un Toupin alors que Claire est une Pafini. Ils n'auraient donc pas dû rentrer en contact et encore moins tomber amoureux l'un de l'autre. Cette relation est d'ailleurs fortement critiquée par les Toupins, mais aussi par les Pafinis.

Cette relation permet de donner un sens, un but à l'histoire. Elle permet de montrer que l'amour est plus fort que les représentations sociale et qu'il permet de les modifier puisque c'est par amour que Ramo va tenter de retrouver le peintre.



- Dans la scène dont est extrait le photogramme ci-contre, quel groupe veut rejoindre la jeune Pafinis ? Quels arguments utilise-t-elle pour essayer de convaincre les Toupins ? Quelle est la réaction des Toupins ?

La jeune Pafini veut rejoindre le groupe des Toupins. Elle symbolise donc la volonté d'ascension sociale.

Afin d'y parvenir, elle montre aux Toupins qu'elle est presque terminée. Mais les Toupins la rejettent avec arrogance.

- Quelle est la réaction des Toupins lorsqu'ils découvrent Gom, le Reuf, à la fin du discours du Grand chandelier ?

Ils deviennent très violents, ils frappent alors qu'il est à terre et le laissent pour mort avant de le jeter par-dessus la rambarde de la terrasse, comme une ordure. (Alors que la jeune Pafini avait simplement été rejetée). Seul Ramo tente de freiner cette violence.

- D'après le discours du Grand Chandelier, qu'est-ce qui permet aux Toupins de se sentir supérieur ? Selon toi, est-ce légitime, normal ?

Ils sont « les seuls êtres parfaitement achevés » de la création du peintre, qui « l'a voulu ainsi ». « Cela les désigne tout naturellement pour mettre de l'ordre au château ». Ils se voient donc comme différents et supérieurs aux Pafinis et aux Reufs.

Pour la 2^{ème} partie de la question, les élèves traduiront sans doute un sentiment d'injustice. On pourra donc les envoyer vers les Déclarations de 1789 et 1948 qui garantissent l'égalité de tous en droit. Cela permettra aussi un échange sur le fait que malgré nos différences physiques, nous appartenons tous à la même race.

- A quel type de société(s), étudiée(s) en histoire, te fait penser la société du *Tableau* ? *Les sixièmes répondront sans doute en mentionnant les sociétés antiques et sans doute la société Athénienne du V^e siècle av JC avec les Citoyens correspondant aux Toupins, les non citoyens correspondant aux Pafinis et les esclaves correspondant aux Reufs. Ils parleront aussi, peut-être, de la société romaine avec les citoyens, les non citoyens et les esclaves.*

Les cinquièmes mentionneront sans doute la société médiévale avec le roi (le Grand Chandelier), les seigneurs (Les Toupins), les membres du tiers état (Pafinis et Reufs).

- Quel évènement historique a mis fin, en France, à cette société de privilèges et d'inégalité ? *La Révolution de 1789.*

- Quel texte garantie que les hommes naissent égaux devant la loi ?

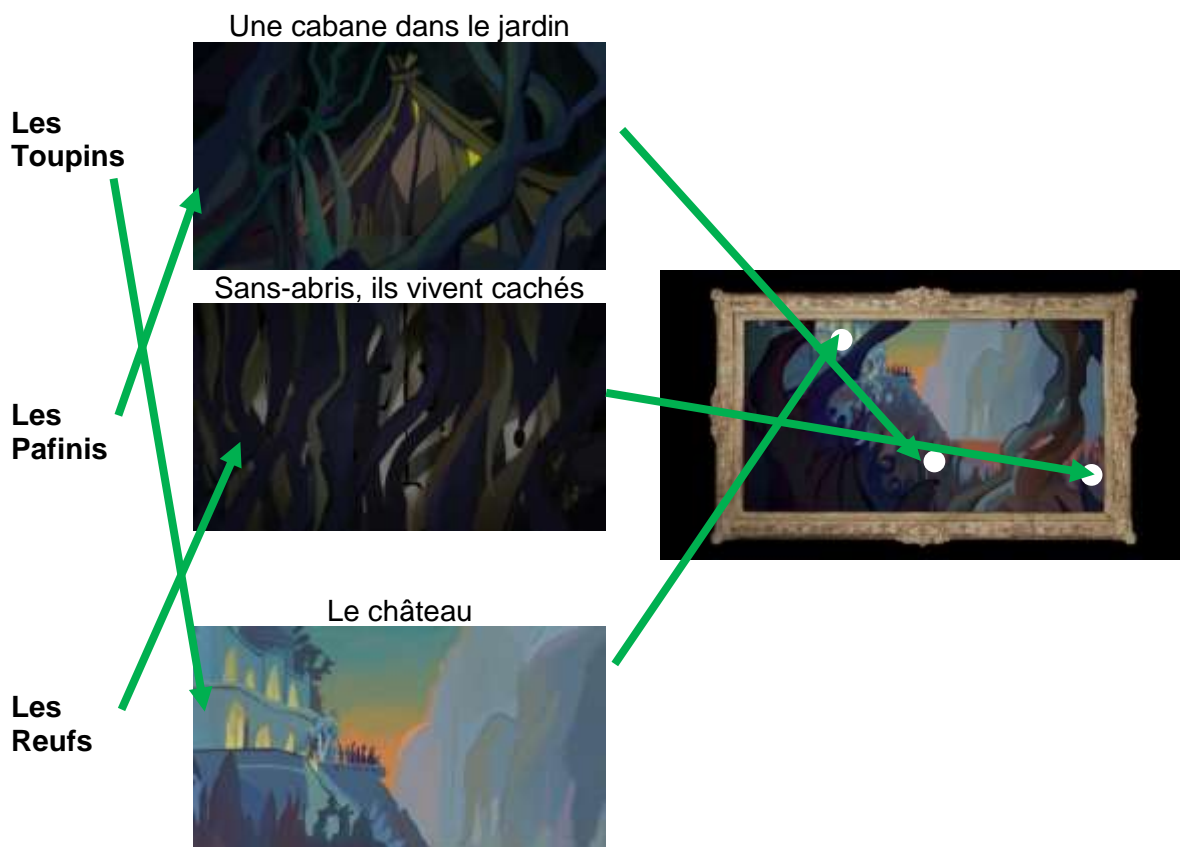
La Déclaration des Droits de l'Homme et du Citoyen.

9 - « Chacun sa place » : La mise en scène des différents groupes de personnages

A l'intérieur du tableau, chaque groupe de personnages a une place clairement attribuée et il ne peut pas en bouger. Un peu comme dans la société française d'avant la Révolution, où chaque individu appartenait à un ordre dont il ne pouvait presque jamais sortir.

Les lieux de vie de personnages

1 – Relie chaque groupe de personnage à son lieu de vie, puis chaque lieu de vie à son emplacement dans le tableau.



2 – En t'aidant de leurs habitations, classe les différentes catégories de personnages en fonction de leur place dans la société du *Tableau*.

Les Toupins sont en haut de la société car ils vivent dans le château. Les Pafinis, sont en dessous car ils vivent dans des cabanes ou des tentes dans le jardin. Les Reufs vivent tout en bas de la société car ils sont sans-abris.

3 – Selon-toi, pourquoi le réalisateur a-t-il choisi de mettre le château en hauteur par rapport aux habitations des Reufs et des Pafinis ?

Il a choisi de mettre le château plus haut que le reste pour bien montrer la supériorité des Toupins par rapport aux Reufs et aux Pafinis.

4 – Au Moyen-Age, quel bâtiment était souvent construit sur une hauteur par rapport aux autres constructions ? Quel lien peux-tu faire avec le film ?

Au Moyen Age, les châteaux des seigneurs étaient généralement construits sur une hauteur pour montrer la supériorité et le pouvoir du seigneur. Ici, on peut donc comparer les Toupins aux seigneurs du Moyen-Age.

La place et le rôle essentiel de l'escalier

Observe bien les 3 photogrammes ci-dessous avant de répondre aux questions.



1 – Où mène cet escalier ?

Cet escalier mène au château où vivent les Toupins.

2 – Sur le 1^{er} photogramme, quelle catégorie de personnages monte l'escalier ?

Ce sont tous des Toupins.

3 – Sur le 2^{ème} photogramme qu'arrive-t-il à la jeune Pafini qui tente elle aussi de monter l'escalier ?

Les Toupins refusent qu'elle monte jusqu'au château, elle doit donc redescendre chez les Pafinis.

4 – Sur le 3^{ème} photogramme, qu'arrive-t-il à Gom ? Selon toi, pourquoi ne le fait-on pas redescendre par l'escalier ?

Gom est lancé par-dessus la rambarde de la terrasse du château. Il est donc considéré comme un déchet. Il est « inférieur » aux Pafinis et il n'a donc même pas le droit d'emprunter l'escalier.

5 – A l'aide de tes réponses aux questions précédentes et de tes souvenirs du film, montre que l'escalier joue un rôle social important dans *Le Tableau* ?

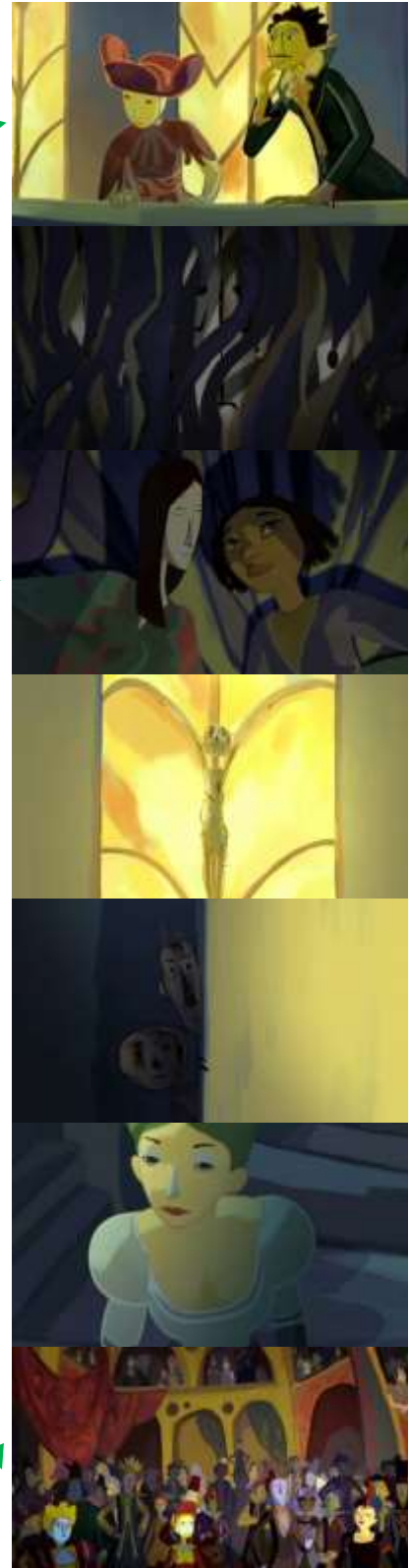
L'escalier est tout sauf un ascenseur social. Il permet aux Toupins, et seulement aux Toupins, d'accéder au château. En effet, si certains Pafinis l'empruntent dans l'espoir d'accéder au monde des Toupins, ils sont immédiatement priés de redescendre aux jardins. Enfin, les Reufs, eux, n'ont même les honneurs de l'escalier puisque Gom est jeté par-dessus la rambarde comme un déchet.

Ombre, lumière et couleur, la représentation des différentes catégories de personnages.

Les Toupins

Les Pafinis

Les Reufs



1 – Relie chaque groupe de personnages aux photogrammes qui lui correspondent le mieux.

2 – Quelles différences peut-on faire au niveau du choix des couleurs utilisées pour représenter les trois catégories de personnages ?

Les Toupins sont habillés de couleurs vives, parfois presque criardes, ce qui permet de bien les « détacher » du décor. Les Pafinis portent des couleurs ternes, leurs visages sont souvent blancs ou très pâles. Les Reufs ne sont pas du tout coloriés, ils ne sont composés que de traits au crayon.

3 – Quelles différences peut-on faire au niveau de l'éclairage et de la visibilité des différents groupes de personnages.

Les Toupins sont les seuls à être représentés en pleine lumière. Les Pafinis sont souvent entre ombre et lumière (comme le montre bien le photogramme de la jeune fille dans l'escalier : son visage est partagé entre la lumière du château et l'ombre des jardins où elle s'apprête à retourner). Enfin les Reufs sont presque toujours dans l'ombre (comme le montre bien le photogramme du château où la lumière occupe une bonne partie du champ alors que les Reufs sont tapis dans l'ombre à gauche). De plus, les rares fois où ils apparaissent à la lumière, les Reufs s'arrangent pour être invisibles (ainsi Gom prend la forme des décorations des fenêtres du château pour ne pas se faire voir par les Toupins).

4 – En quoi cette utilisation des couleurs et de la lumière traduit-elle l'organisation de la société du *Tableau* ?

Les Toupins, qui forment la caste la plus élevée, sont les seuls à être coloriés de couleurs vives et à apparaître en pleine lumière. Les Pafinis sont coloriés avec des tons plus ternes et ils sont souvent entre l'ombre et la lumière car ils sont « inférieurs » aux Toupins. Enfin les Reufs sont presque invisibles (incolores et toujours dans l'ombre) car ils sont « en dessous » des deux autres castes.

La mise en scène des différentes catégories de personnages

1 – Décris la mise en scène et la manière de filmer les différentes catégories de personnages

Les Toupins	Les Pafinis	Les Reufs
		
		
<p><i>Les Toupins sont souvent filmés en contre plongée, ce qui renforce l'impression de puissance.</i></p> <p><i>Ils sont souvent en train de regarder vers le bas, vers les jardins où vivent les Pafinis et les Reufs.</i></p> <p><i>Leurs corps se détachent bien des décors grâce aux jeux de lumière.</i></p>	<p><i>Les Pafinis sont souvent filmés en plongé, ce qui a tendance à les écraser un peu.</i></p> <p><i>Ils sont aussi souvent immobiles, ou allongés, comme écrasés par leur position sociale.</i></p>	<p><i>Les Reufs sont souvent filmés en plongée. Ils semblent donc complètement « écrasés ».</i></p> <p><i>Leur position permet souvent de les faire presque totalement disparaître dans le décor.</i></p> <p><i>Ils sont souvent en mouvement, mais ce mouvement est un mouvement de crainte, de fuite.</i></p>

2 – En quoi cette mise en scène permet-elle de rendre compte de la position sociale de chaque groupe de personnage ?

Les Toupins sont les seuls à être bien mis en évidence (contre-plongée, bonne visibilité dans le décor). Ensuite, plus on va vers le bas de l'échelle sociale, plus les corps disparaissent dans le décor ou sont complètement écrasés par la position de la caméra (plongée).

6 - A quels monuments de Venise renvoient ces photogrammes ? Relie le photogramme à son monument.



Le Palais des Doges



La basilique Santa Maria della salute



Place Saint Marc et le campanile



Les gondoles dans les canaux

7 - Voici des tableaux de peintres célèbres représentant Venise. Quels sont les points communs que tu peux relever avec Le Tableau ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Claude Monet *Coucher de soleil à Venise*, 1908



Turner *San Giorgio Maggiore matin* 1819 aquarelle











Vue de Venise, le jour de l'Ascension, par Canaletto, 1732.






André DERAÏN, *Arlequin et Pierrot*, 20ème siècle, Musée de l'Orangerie, Paris



11 – Emprunts et citations

	
00:02:48	<p>André DERAIN, <i>Pont sur le Riou</i>, 1906. Huile sur toile, 82,6x101, 6 cm.</p>
	
00 :30 :17	<p>Amedeo MODIGLIANI, <i>Portrait d'Anna Zborowska</i>, 1917. Huile / toile, 55,5x33cm. Italie, Rome, Galerie nationale d'art moderne et contemporain</p>
	
00 :33 :22	<p>Henri MATISSE, <i>Odalisque allongée (harmonie en rouge)</i>, 1927, huile/toile, 38,4x55cm. Etats Unis, New York, The metropolitan museum of art.</p>
	
00 :35 :20	<p>Paul CEZANNE, <i>Portrait de l'artiste au fond rose</i>, 1875. Huile sur toile, 66x55cm. Paris, musée d'Orsay.</p>

	
00 :36 :19	Henri MATISSE , <i>Nu accoudé</i> . Encre sur papier. 1930
	
00 :37 :49	Martin CHARLES , <i>Comédie italienne</i> , BNF, paris. Aquarelle sur papier.
	
00 :45 :47	Marc CHAGALL , <i>scène de cirque</i> , 1958, huile/toile.
	
00 :47 :44	René MAGRITTE , <i>Golconde</i> , 1953. Huile/toile, 81x100cm, collection Menil Houston.

	
<p>01 :07 :01</p>	<p>André DERAÏN, <i>La danse</i>, 1906, huile/toile, 185x228 cm. Fridart fondation Londres.</p>
	
<p>01 :14 :31</p>	<p>Claude MONET, <i>L'été</i>, 1874. Huile sur toile, 57x80 cm. Allemagne, Berlin, Nationalgalerie (SMB).</p>

12 – Des Reufs aux Toupins en passant par les Pafinis : la métaphore de l'acte créatif.



00 :18 :57



Vers 1500-1510. *Etudes pour Sainte Anne la vierge et l'enfant Jésus.*

Vers 1499.
Le carton de Burlington House, National Gallery.

1510. *Sainte Anne, La vierge et l'enfant Jésus. Musée du Louvre.*

Componimento inculto : Léonard cherche les formes au travers de leur formation et la forme achevée doit préserver cette dynamique originelle pour en transmettre le sentiment.

		
Manuscrit de Balzac.	Manuscrit de Paul Valéry.	Franz Schubert, Adagio, avril 1818.
Source = http://fluctuat.premiere.fr/Diaporamas/Manuscrits-d-ecrivains-3155142		

Croquis : Un croquis est un dessin fait rapidement, à main levée, sans recherche de détails et d'après nature.

	
Les 3 musiciens de VENISE (sur dessin Groupe et 100% séparés)	Matisse , croquis, 1935.

Esquisse. Une esquisse est le premier jet d'une œuvre dessinée, préalable à un travail ultérieur, par exemple un tableau peint.







	
	Van Gogh , esquisse d'après le semeur de Millet.

Repentir : Terme désignant une modification apportée à une peinture. Le repentir implique un travail beaucoup plus important que celui d'une simple retouche, car il intervient généralement pour des raisons esthétiques ou iconographiques

13 - Analyse séquence n°11 (22'40 à 24'40) : la chute

Après avoir traversé la forêt et le désert, nos héros arrivent à la limite d'un nouveau monde : la bordure, le cadre du tableau qui sépare le monde imaginaire et le monde réel.

1 – Complète le tableau

	Echelle des plans et angle de vue	couleurs	Interprétation Que se passe-t-il ?
	<i>Plan large</i>	<i>Jaune</i>	<i>Lola disparaît dans un soleil aveuglant</i>
	<i>Plan rapproché poitrine</i> <i>Contre plongée</i>	<i>Ombre sombre de Lola avec à l'arrière-plan le jaune du tableau</i>	<i>Lola quitte son monde pour un nouveau, elle chute.</i>
	<i>Travelling vertical</i> <i>Ralenti</i>	<i>Les couleurs sont sombres</i>	<i>La chute est filmée au ralenti. Le corps de Lola semble flotter. Les couleurs tranchent avec le jaune lumineux du tableau. Le spectateur ignore où va atterrir Lola.</i>
	<i>Contre-plongée</i>	<i>Jaune et couleurs sombres</i>	<i>On distingue nettement les contours du cadre, Lola est sortie de la toile. La hauteur est rendue visible par la petitesse des deux personnages.</i>
	<i>Plan rapproché poitrine</i> <i>Contre plongée</i>	<i>Jaune, doré</i>	<i>On perçoit nettement les moulures du cadre du tableau, limite des deux mondes.</i>
	<i>Plongée</i>	<i>Du clair au noir</i>	<i>On distingue Lola toute petite à cause de la plongée. Le monde réel est noir, sombre. Le regard est subjectif, c'est celui de Ramo qui regarde inquiet Lola.</i>




	<i>Plan demi-ensemble</i>	<i>Couleurs sombres avec des nuances de rouge.</i>	<i>Ce plan permet de voir le thème du tableau sur lequel se déplace Lola. C'est un retour au monde la peinture. Il s'agit d'une scène historique de guerre comme le précisent les casques, les armes et les uniformes.</i>
	<i>Insert</i>	<i>Gris</i>	<i>L'insert du clou nous replonge dans le monde réel. On distingue les planches.</i>
	<i>Contre-plongée Plan demi ensemble</i>	<i>Couleurs vives : le rouge et le vert dominant</i>	<i>Les soldats, nombreux, sont éparpillés.</i>

2 - Connais-tu une autre héroïne qui fait une chute avant d'atteindre un monde imaginaire ?

3 - Voici des illustrations d'Alice au pays des merveilles. Quels points communs relèves-tu avec la chute de Lola ?

		
Album de David Chauvel	Walt Disney, 1951	<i>Alice au Pays des Merveilles</i> , L. Carroll

4 - Voici trois photographies d'artistes, remplace sous chacune d'elle les mots de vocabulaire te paraissant les plus adaptés.








		
Yves Klein, <i>Le saut dans le vide</i>, 1960.	Philippe Ramette, <i>Balcon II</i>, 2012.	Denis Darzacq, Série, <i>l'Homme dans la ville</i>.
<i>Photomontage.</i>	<i>Performance.</i>	<i>Cadrage.</i>



5 -A ton tour, réalise une photographie mettant en scène ton corps libéré de l'apesanteur. Attention, tu n'as droit qu'à trois essais ! *L'enjeu étant ici pour l'élève de comprendre les enjeux liés aux cadrages et aux modes de prise de vue.*

6 -Explique en quelques mots comment tu parviens à montrer ton corps libéré de l'apesanteur ! *Réutiliser mots de vocabulaire ci-dessus.*

14 - Analyse séquence de fin : la rencontre avec le peintre.

1 – Complète le tableau

	Echelle des plans et angle de vue	Interprétation Que se passe-t-il ?
	<i>Travelling vertical.</i>	<i>Présentation de l'atelier. Le travelling permet de situer l'action, le lieu et la petitesse de l'héroïne.</i>
	<i>Contre plongée.</i>	<i>Retour sur l'univers du peintre et ses réalisations. Montre l'origine de l'héroïne. Permet une parabole temporelle en rappelant le chemin parcouru.</i>
	<i>Plan large.</i>	<i>Un élément étranger à l'atelier pénètre dans le champ visuel. Elle indique qu'un autre monde est accessible et montre la voie à suivre afin d'y accéder.</i>
	<i>Plan resserré.</i>	<i>Claire vient de découvrir le passage vers l'extérieur. Elle est guidée par la lumière. Le passage est étroit elle est donc obligée d'adopter une position peu confortable afin d'y accéder.</i>
	<i>Contre plongée. Au 1^{er} plan Claire observant le peintre à l'arrière-plan.</i>	<i>Claire observe son 'père' au travail. Elle découvre celui qu'elle a découvert dans l'atelier au travers de son autoportrait. Elle le regarde curieuse et admirative.</i>
	<i>Plan large. Au 1^{er} plan Claire. Au second Le peintre tendant la main vers sa créature.</i>	<i>Le peintre se détourne de son modèle afin de s'occuper de Claire. Il lui tend littéralement la main afin d'établir un contact direct avec sa création.</i>
	<i>Champ, contre champ.</i>	<i>Le peintre positionne claire sous ses yeux. Ils deviennent égaux et entament un dialogue surréaliste.</i>

	<i>Contre plongée.</i>	<i>Élargissement du plan. Annonce le départ de Claire et la fin du dialogue.</i>
	<i>Plan large.</i>	<i>Première vue extérieure de l'atelier. Image bucolique et romantique de l'atelier perdu dans un endroit isolé.</i>
	<i>Plan resserré.</i>	<i>Première représentation de l'artiste au travail après l'évocation via l'autoportrait.</i>
	<i>Plan serré puis contre plongée.</i>	<i>Un papillon naît sous le pinceau du peintre et s'envole. Cet acte magique donne toute sa puissance au peintre dévoilée en une contre plongée finale.</i>
	<i>Travelling arrière.</i>	<i>Claire après cet ultime échange s'engage vers de nouvelles aventures. Elle se lance dans l'inconnu, les herbes devenant l'image d'une forêt vierge à explorer.</i>
	<i>Zoom arrière avant fondu au noir.</i>	<i>Ultime mise en abyme. Le Tableau nous dévoile finalement une histoire dans une histoire. Tout n'est qu'illusion.</i>

2 - Relève tous les indices montrant les hors champs.




1	<i>Lumière extérieure par les rayons du soleil pénétrant dans l'atelier.</i>
2	<i>Tableaux coupés et matériel du peintre.</i>
3	<i>Une feuille fait irruption dans le champ visuel. Elle est donc un indice d'un autre monde. Carton à dessin sur la droite, lumière verticale et ombres portées au sol.</i>
4	<i>La lumière extérieure</i>
5	<i>Le peintre représente ce qu'il a sous les yeux : la mer. Il peint donc un sujet absent du champ visuel. De plus les jambes des protagonistes sont absentes de l'image.</i>
6	<i>La main du peintre.</i>
7	<i>Le corps de Claire, le béret et la barbe du peintre.</i>

8	<i>La mer représentée sur la toile, les arbres en arrière-plan, les jambes du peintre ainsi que le chevalet.</i>
9	<i>L'étendue des champs dans laquelle se trouve l'atelier.</i>
10	<i>La toile coupée, la main de l'artiste.</i>
11	<i>La toile, le chevalet, le corps de l'artiste.</i>
12	<i>Les herbes folles, l'artiste dans le fond de l'image.</i>
13	<i>Le tableau dans le tableau, le fond noir (sur quoi ce tableau est-il accroché ?!).</i>

3 - Trouve 3 mises en abyme dans les images précédentes.



4 - Replace ces reproductions dans l'ordre chronologique et indique les techniques employées

		
Velasquez, <i>Las Meninas</i>, 1656.	Norman Rockwell, <i>Autoportrait</i>, 1960.	Mac Adams, <i>Kettle</i>, 1987.
<i>Peinture.</i>	<i>Dessin.</i>	<i>Photo.</i>

15 – Petite histoire du cinéma d’animation

On peut définir le cinéma d’animation comme : « *Différents principes de fabrication d’un film, excluant la prise de vue directe de scènes réelles* ».

Au XIX^e siècle, toute une série de jeux optiques sont déjà mis en place comme le Phénakistiscope, le Thaumatrope, le théâtre optique, aussi appelé *Pantomimes Lumineuses*.... Emile Reynaud y peint différentes scènes qui se suivent sur de grandes bandes perforées laissant passer la lumière. En les faisant défiler devant un projecteur lumineux, il peut ainsi projeter sur un écran des petits films d’environ cinq minutes.



Après l’invention du cinéma (1895) par les frères Lumière, des gens comme Emile Cohl ou Winsor McCay multiplient les expériences d’animation en peignant directement sur les films, en filmant des marionnettes, des figures en papier découpé, des volumes animés... En fait, dès le début du XX^e siècle, la plupart des méthodes d’animation sont déjà découvertes.

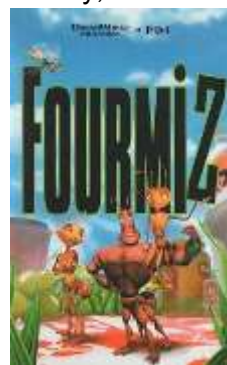
Dès 1915, les Bray Studio, sortent un film réalisé à l’aide de celluloïd (ou celluloid). Ces feuilles translucides sur lesquelles on peut tracer les personnages à la gouache permettent d’éviter de redessiner les parties fixes du décor à chaque dessin.

Peu à peu le cinéma d’animation américain s’industrialise et des métiers de plus en plus spécialisés apparaissent. Le chef animateur qui met au point les « extrêmes d’animation », c’est-à-dire les dessins correspondants aux deux extrémités d’un mouvement. L’intervalliste qui est ensuite chargé de tracer les dessins intermédiaires qui permettent de reconstituer l’intégralité du mouvement. D’autres assistants réalisent les décors. Le traceur reproduit enfin ces dessins sur celluloid, tandis que le gouacheur les met en couleur...

Dans les années 1920, toujours aux Etats-Unis, des séries de dessins animés mettent en scènes les premières grandes stars de l’animation : Koko le Clown de Max et Dave Fleisher, qui créeront ensuite Betty Boop et Popeye, ou encore Félix le Chat d’Otto Messmer. Surtout, en 1928, le dessinateur Walt Disney crée le personnage de Mortimer, une petite souris qui va être popularisée dans les années 1930 sous le nom de Mickey Mouse. Entre 1928 et 1940 les studios Disney passent de 6 à 1 600 employés, chargés de réaliser une foule de courts métrages de Mickey et autres personnages, mais aussi des longs métrages d’animation comme *Blanche Neige* en 1937, ou *Fantasia* et *Pinocchio* en 1940.

Après la Seconde Guerre mondiale, la suprématie des studios Disney qui impose une esthétique reposant sur les formes arrondies. Face à cela, rares sont les créateurs qui parviennent à tirer leur épingle du jeu, mis à part Tex Avery.

Les années 1970-1980, sont marquées par le succès du cinéma d’animation pour enfant produit par Disney, mais aussi par une certaine panne d’inspiration de ce cinéma grand public.



Les années 1990, sont marquées par la fin de la suprématie de Disney avec la concurrence de DreamWorks Animation qui produit son premier succès, *Fourmiz*, en 1998, entièrement réalisé en images de synthèses. De plus le cinéma d’animation japonais perce dès le début des années 1990 avec les succès du studio Ghibli créé par Isao Takahata (*Le tombeau des Lucioles*, 1988) et Hayao Miyazaki (*Le château dans le Ciel* en 1986, *Mon voisin Totoro* en 1988, mais surtout *Princesse Mononoké* en 1997 *Le Voyage de Chihiro* en 2001).

Depuis les années 2000, les créateurs français tirent aussi leur épingle du jeu. Michel Ocelot (*Kirikou et la Sorcière* en 1998, *Azur et Asmar* en 2006), Sylvain Chomet (*Les Triplettes de Belleville* en 2003,

L'illusionniste en 2010), ou Jean Christophe Dessaint (*Le Jour des Corneilles* en 2012) ont ainsi remportés des succès qui dépassent largement les frontières de l'Hexagone, tandis que les créateurs formés aux Gobelins ou à Supinfocom travaillent pour les plus grands studios d'animation.

1 - Réponds aux questions suivantes à l'aide du texte sur l'histoire du cinéma d'animation.

a – On peut définir le cinéma d'animation comme :

✓ Différents principes de fabrication d'un film, excluant la prise de vue directe de scènes réelles.

Des dessins filmés

Différents principes de fabrication d'un film, en prises de vue réelles.

b – Les *Pantomimes Lumineuses* d'Emile Reynaud (1888) sont réalisées à partir de :

Jeux d'ombre sur des marionnettes

✓ Figures peintes sur des bandes transparentes éclairées par des projecteurs

Figures dessinées sur du papier, filmées puis projetées grâce au cinématographe des frères Lumière.

c – La feuille translucide qui permet de dessiner les personnages d'un film d'animation et de les superposer avec un décor fixe se nomme :

La cellulose

Le filmoid

✓ Le celluloïd

d – Dans le cinéma d'animation, un intervalliste est :

✓ Chargé de réaliser les dessins intermédiaires permettant de reconstituer l'intégralité d'un mouvement

Chargé de décorer les intervalles entre chaque scène

Chargé de reproduire les dessins sur les feuilles de celluloïd

e – Dans le cinéma d'animation, un traceur est :

Chargé de réaliser les dessins intermédiaires permettant de reconstituer l'intégralité d'un mouvement

✓ Chargé de reproduire les dessins sur les feuilles de celluloïd

Chargé de tracer les dessins correspondant aux deux extrémités d'un mouvement

f – Le personnage de Mickey Mouse apparaît pour la 1^{re} fois en 1928 sous le nom de :

✓ Mortimer

Mickael Mouse

Walt Disney

g – Le 1^{er} Long métrage d'animation réalisé par Walt Disney en 1937 se nomme :

Pinocchio

Fantasia

✓ *Blanche Neige*

h – Isao Takahata a réalisé :

L'étrange Noël de Mr Jack

✓ *Le Tombeau des Lucioles*

Princesse Mononoké

i – *Kirikou et la Sorcière* est un film d'animation réalisé par :

Henri Seylick

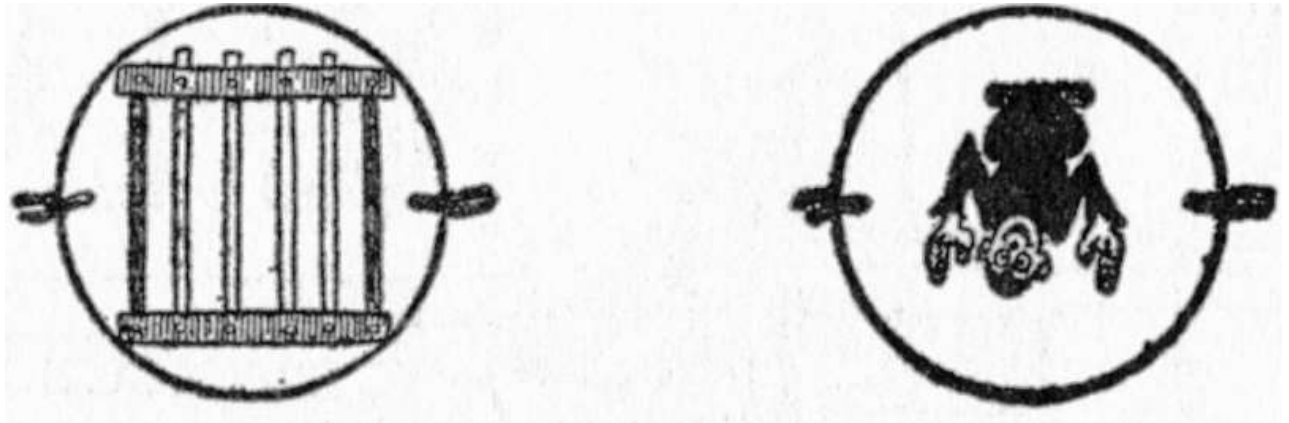
Sylvain Chomet

✓ Michel Ocelot

16 - Comprendre le principe de la persistance rétinienne

La persistance rétinienne est la capacité de l'œil humain à conserver une image vue quelques fractions de seconde avant superposée aux images que l'on est en train de voir. C'est sur ce principe que reposent le cinéma d'animation et le cinéma en général. Sans cela tout mouvement nous paraîtrait très saccadé.

1 – Découpe les deux dessins suivants et colle-les dos à dos sur un disque en carton. Perce ce disque aux deux extrémités de son diamètre (à l'endroit où il y a des marques) et installe des élastiques à dans chaque trou. Fait tourner le carton sur lui-même grâce aux élastiques pour reconstituer le mouvement.



2 – Réalise ton propre Flipbook.

Un flipbook est un livret de dessins ou de photos qui, feuilleté rapidement, permet de reconstituer le mouvement grâce à la persistance rétinienne.

Tu peux en réaliser toi-même, tu peux aussi télécharger des logiciels libres qui te permettront d'en réaliser, mais nous te proposons d'abord de reconstituer le flipbook qui a été malencontreusement mis en désordre.

Découpe chaque image et essaye de les remettre dans l'ordre afin de reconstituer le flipbook :



3 – Réalise ton flipbook sur Internet

1	Sur google : tape benettonplay.
2	Choisis le premier lien.
3	Clique sur Proceed anyway : <input type="button" value="PROCEED ANYWAY"/>

L 'interface

Choix des couleurs.

Taille du crayon.

Prévisualisation du flip book.

Touche pour revenir en arrière.

Enregistrer

Passer d'une image à une autre.

Zone de dessin

4	Réalise ton animation en image par image.						
5	Enregistre ton image en cliquant ici : <input type="button" value="SAVE AND PUBLISH"/>						
6	Valide en appuyant sur OK.						
7	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="width: 50%;">Indique ton Nom ET ta classe.</td> <td style="width: 50%;">YOUR NAME: *</td> </tr> <tr> <td>Indique le courriel de l'établissement :</td> <td> <input type="text" value="Nomclasse"/> YOUR EMAIL: * (IT WILL NOT BE PUBLISHED) <input type="text" value="bdsaintex@y3thoo.fr"/> </td> </tr> <tr> <td>Donne un titre à ton travail.</td> <td>TITLE FOR THIS FLIPBOOK! *</td> </tr> </table>	Indique ton Nom ET ta classe.	YOUR NAME: *	Indique le courriel de l'établissement :	<input type="text" value="Nomclasse"/> YOUR EMAIL: * (IT WILL NOT BE PUBLISHED) <input type="text" value="bdsaintex@y3thoo.fr"/>	Donne un titre à ton travail.	TITLE FOR THIS FLIPBOOK! *
Indique ton Nom ET ta classe.	YOUR NAME: *						
Indique le courriel de l'établissement :	<input type="text" value="Nomclasse"/> YOUR EMAIL: * (IT WILL NOT BE PUBLISHED) <input type="text" value="bdsaintex@y3thoo.fr"/>						
Donne un titre à ton travail.	TITLE FOR THIS FLIPBOOK! *						
8	Validez en cliquant sur Ok. <input type="button" value="OK, PUBLISH MY FLIPBOOK!"/>						

17 - Les principales techniques d'animation

Si on définit l'animation comme la reconstitution d'un mouvement visuel à partir d'une succession de phases réalisées et enregistrées image par image, on s'aperçoit que l'animation ne se limite pas au seul dessin animé. Il est en réalité marqué par une grande variété de techniques qui sont le plus souvent méconnues car elles ne sont pas exploitées de manière commerciales, mais seulement de manière purement artistiques. Elles ne se rapportent d'ailleurs pas toute au cinéma

1 – Retrouve à quelle technique correspond chaque photographie ou photogramme.



L'animation à partir de Marionnettes

Cette technique consiste à fabriquer des marionnettes et à photographier les différentes étapes de leurs mouvements. Ces photos sont ensuite assemblées pour reconstituer le mouvement à la projection grâce à la persistance rétinienne

L'animation en écran d'épingles

Cette technique consiste à enfoncer des épingles noires dans un écran blanc et à l'éclairer de biais. Il est ensuite possible de recréer des images grâce à l'ombre des épingles en les enfonçant plus ou moins dans l'écran. En photographiant chaque étape, on peut reconstituer le mouvement lors de projection grâce à la persistance rétinienne.

Le Land art

Technique consistant à composer des œuvres à partir d'éléments naturels et éventuellement à filmer les différentes étapes de leur évolution au gré des événements naturels (vent, pluie, marée...)

L'image de synthèse

Technique d'animation apparue dans les années 1970-1980. Elle consiste à réaliser toute ou partie d'un dessin animé sur un ordinateur. Ce dernier calcule ensuite les dessins intermédiaires seul.

L'animation à partir de pâte à modeler

Cette technique consiste à réaliser des figurines en pâte à modeler et à photographier les différentes étapes de leurs mouvements. Ces photos sont ensuite assemblées pour reconstituer le mouvement grâce à la persistance rétinienne.

La pixilation

Cette technique consiste à photographier les différentes étapes de personnages réels devant un décor ou devant un fond neutre afin de rajouter un décor au montage. Ces photos sont ensuite assemblées pour reconstituer le mouvement grâce à la persistance rétinienne. Mais les mouvements restent saccadés.



L'animation en papier découpé

Cette technique consiste à fabriquer des figurines ou des objets en découpant du papier et à photographier les différentes étapes de leurs mouvements. Ces photos sont ensuite assemblées pour reconstituer le mouvement à la projection grâce à la persistance rétinienne.

L'animation avec du sable

Cette technique consiste à réaliser des tableaux avec du sable de différentes couleurs et à en photographier les différentes étapes afin de recréer le mouvement lors de la projection, grâce à la persistance rétinienne. Il est possible de restituer un mouvement dans le tableau en recréant un nouveau tableau pour chaque mouvement.

Le dessin sur pellicule ou la pellicule gravée

Cette technique consiste à dessiner ou à graver des formes, image par image, directement sur une pellicule de cinéma. Il suffit ensuite de projeter cette pellicule.

L'animation d'objet

Cette technique consiste à déplacer des objets du quotidien en photographiant chaque étape du mouvement. Ces photos sont ensuite assemblées pour reconstituer le mouvement à la projection grâce à la persistance rétinienne.

L'animation traditionnelle

Cette technique consiste à reproduire au crayon chaque étape du mouvement d'un personnage ou d'un objet. Il faut ensuite faire défiler chaque dessin devant une caméra pour reconstituer l'illusion du mouvement.

L'animation en photocopie

Cette technique consiste à redécouper une scène filmée image par image. Il est ensuite possible d'imprimer chaque image et de la modifier. Il faut ensuite photographier dans l'ordre chaque image pour recomposer le film ainsi modifié.

Pour en savoir plus sur les techniques d'animation tu peux aller regarder les « *leçons du professeur Kouro* » sur le site d'Arte :




http://videos.arte.tv/fr/do_search/videos/recherche?q=la+lecon+du+professeur+kouro

Tu y trouveras une quinzaine de mini documentaires réalisés par Lyonel Kouro sur les différentes techniques d'animation.

18 - Entrer ou sortir de la toile

Les personnages dessinés, imaginés, qui prennent vie dans un monde aux apparences réelles sont nombreux dans l'histoire du cinéma d'animation. De même des acteurs peuvent se retrouver dans un monde de dessins. Voici différents photogrammes de films qui utilisent ces techniques.

1 - Retrouve le titre de ces films à l'aide des synopsis.

		
<i>Titre : Mary Poppins</i>	<i>Titre : Fantasmagorie</i>	<i>Titre Rêves</i>
<i>Réalisateur : Stevenson</i>	<i>Emile Cohl</i>	<i>Akira Kurosawa</i>
<i>Date 1964</i>	<i>Date 1908</i>	<i>Date 1990</i>

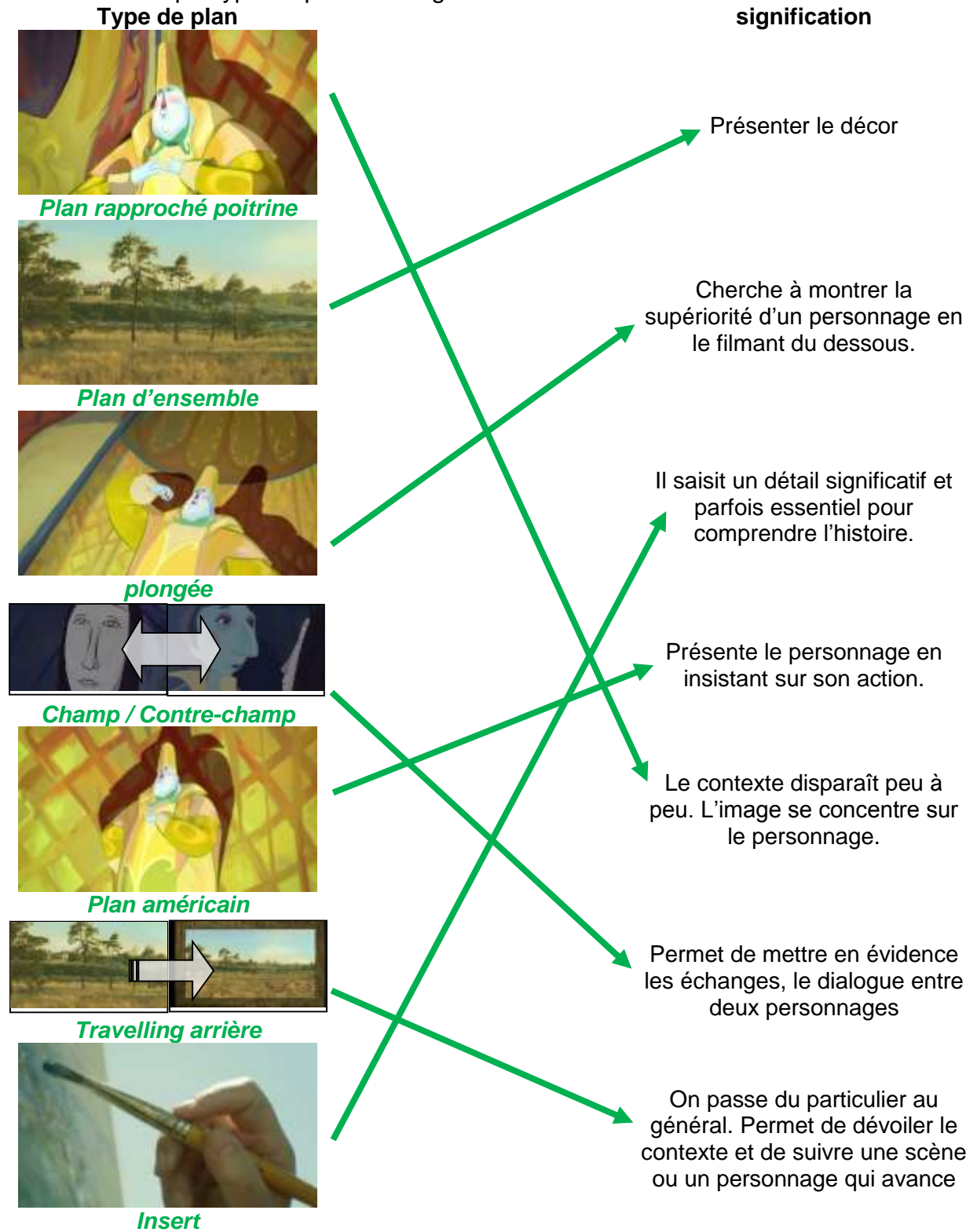
		
<i>Titre Qui veut la peau de Roger Rabbit ?</i>	<i>Titre Miss Potter</i>	<i>Titre Dunderklumpen</i>
<i>Réalisateur Zemeckis</i>	<i>C Nooman</i>	<i>P .Ahlin</i>
<i>Date 1988</i>	<i>2006</i>	<i>1974</i>

19 - L'échelle des plans et les mouvements de caméra dans *Le Tableau*

<p>Plan général ou plan d'ensemble</p>	<p>Plan de demi-ensemble</p>	<p>Plan moyen</p>	<p>Plan américain</p>
<p>Plan rapproché poitrine</p>	<p>Gros plan</p>	<p>Très gros plan ou insert</p>	<p>Plongée</p>
<p>Champ / Contre-champ</p>	<p>Travelling avant</p>	<p>Travelling latéral</p>	<p>Travelling arrière</p>
			<p>Panoramique</p>

1 – Indiquez l'échelle ou le mouvement de caméra pour chacun des photogrammes suivants.

2 – Reliez chaque type de plan à sa signification.





Plan de demi-ensemble



Travelling avant



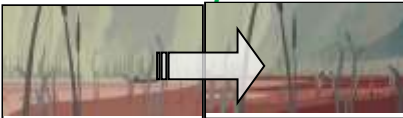
Plan moyen



Panoramique



Gros plan



Travelling latéral

Permet de présenter un personnage et ses actions

Fonction descriptive, permet de montrer la totalité d'une scène

On passe du général au particulier. Point de vue d'un personnage qui avance, ou orientation du regard vers un centre d'intérêt.

Il a le plus souvent un rôle descriptif. Il permet de suivre un personnage qui se déplace, permet de l'accompagner dans ses actions.

Présenter le(s) personnage(s) et son contexte.

Le personnage est hors de son contexte. Il a pour but d'attirer l'attention du spectateur sur une expression du visage, pour mettre en évidence les émotions du personnage.

20 - Petit lexique du cinéma

A

Accessoiriste : Technicien chargé des accessoires, du décor.

Acteur : Personne qui interprète un personnage dans un film (comédien).

Angle : Détermine le champ enregistré par la caméra.

B

Bruitage : Opération consistant à créer et à enregistrer des bruits en les synchronisant avec des images préalablement tournées.

C

Cadre : Limite du champ visuel enregistré sur la pellicule.

Cadreur : Technicien responsable du cadre et des mouvements de caméra.

Casting : Recherche des comédiens en fonction des rôles à distribuer.

Champ : Espace contenu dans le cadre, ce qu'on voit à l'image. S'oppose au hors-champ, ce qu'on ne voit pas à l'image.

Cinéma : Terme désignant à la fois le procédé technique d'enregistrement des images en mouvement, la réalisation des films, leur projection, la salle elle-même et plus généralement l'ensemble des activités liées à ce domaine.

Cut : Juxtaposition de deux plans sans artifice intermédiaire.

D

Distributeur : Personne assurant la commercialisation du film auprès des exploitants.

E

Exploitant : Personne gérant les salles de cinéma.

F

Film : La pellicule sur laquelle sont enregistrés l'image et le son. Par extension, il désigne l'œuvre cinématographique.

Focale : Distance entre le foyer de l'objectif et le plan du film.

Fondu : Action d'obscurcir progressivement l'image ou de la faire progressivement apparaître.

I

Insert : Plan bref destiné à apporter une information nécessaire à la compréhension de l'action.

Intertitre : Plan arrêté d'un texte écrit (carton)

M

Mixage : Mélange et équilibrage des différentes bandes son (paroles, musiques, bruits)

Montage : Opération consistant à assembler les plans bout à bout, et à en affiner les raccords.

Muet : Film ne possédant pas de bande sonore.

O

Objectif : Ensemble des lentilles optiques qui permet de former une image sur la pellicule, ou sur l'écran de projection.

P

Panoramique : Mouvement de rotation de la caméra sur elle-même.

Parlant : Film pour lequel l'image et le son ont été enregistrés ensemble, sur un même support.

Photogramme : Image isolée d'un film.

Plan : Morceau d'un film enregistré au cours d'une même prise (entre le moment où l'on allume et le moment où l'on éteint la caméra). Unité élémentaire du film monté.

Plongée : Prise de vue effectuée du haut vers le bas. (Contr. Contre-plongée)

Prise : Tournage d'une scène, ensemble des opérations nécessaires à ce travail.

Producteur : Personne assurant le financement et la fabrication du film.

R

Raccord : Façon de juxtaposer deux plans au montage.

Réalisateur : Responsable technique et artistique de la production d'un film.

Rushes : Les plans tels qu'ils ont été tournés, sans montage.

S

Scénario : Texte racontant tous les épisodes du film. Il donne peu d'indications techniques.

Scène : Sous-ensemble de plan se caractérisant par son unité de lieu et son unité d'action.

Séquence : Partie du film ayant une unité dramatique.

Synopsis : Résumé d'un scénario.

T

Travelling : Déplacement de la caméra (avant, arrière, latéral...)

V

VF (version française) : Copie utilisant des paroles en langue française.

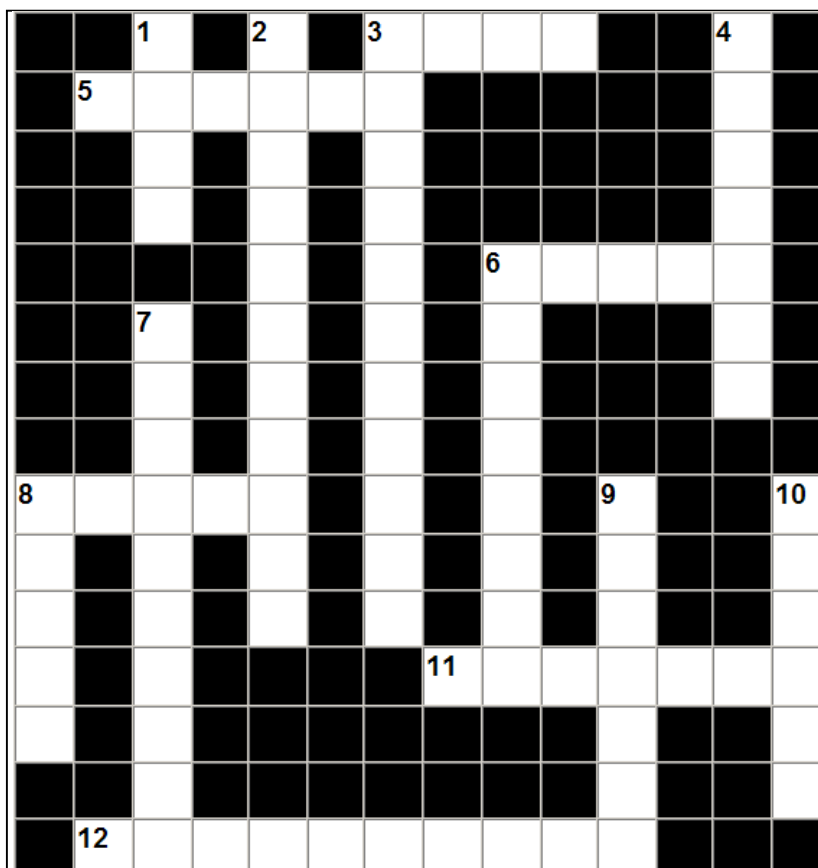
VO (version originale) : Copie préservant la langue utilisée lors du tournage.

Z

Zoom : Objectif à focale variable permettant d'obtenir des travellings sans bouger la caméra.

Sources : M.T.Journot, *Le vocabulaire du cinéma*, 2^e édition, Armand Colin, coll.128, Paris, 2008
www.CNC.fr

Mots croisés niveau 1 :



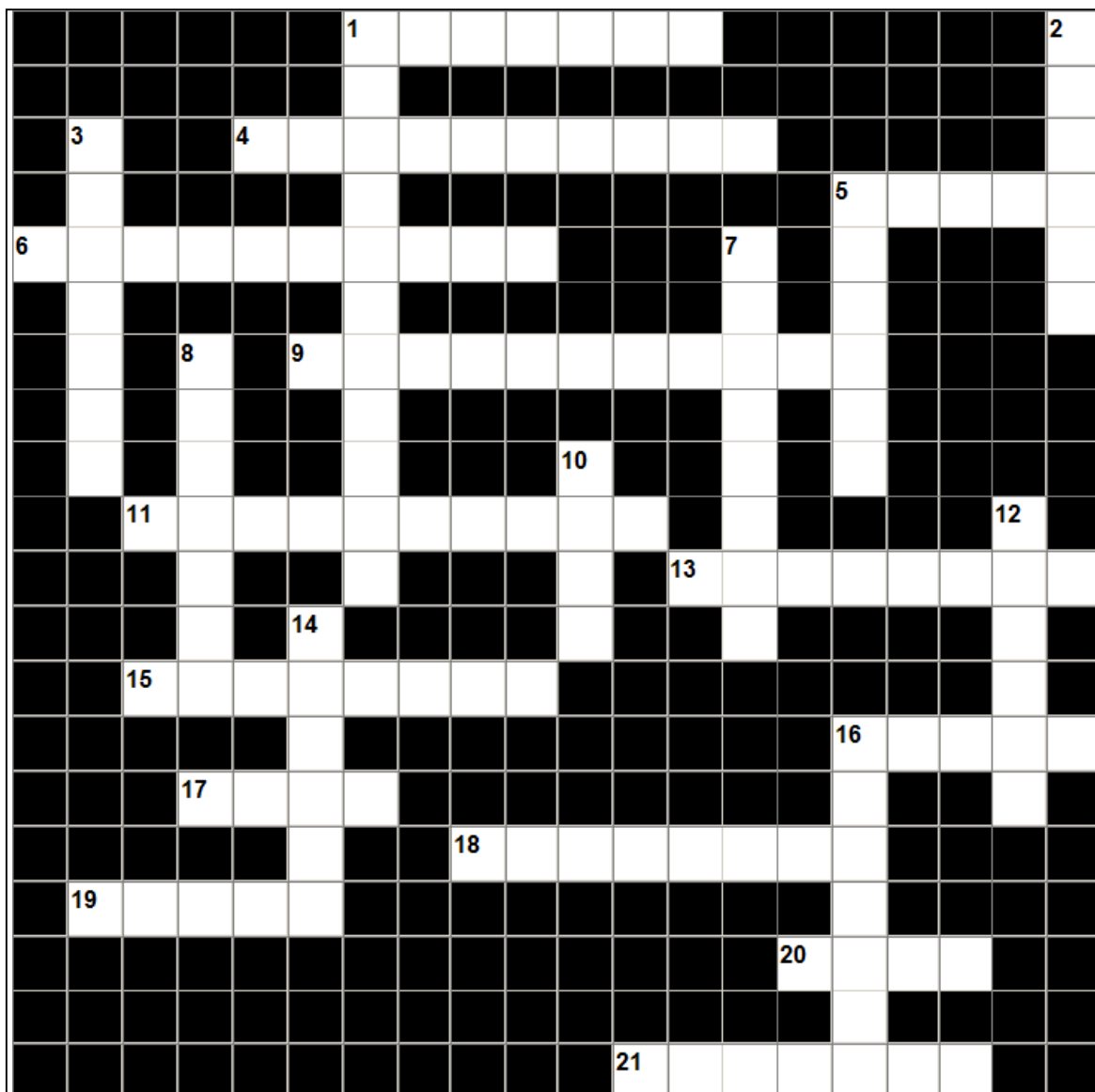
Horizontal :

- 3** Morceau d'un film enregistré au cours d'une même prise (entre le moment où l'on allume et le moment où l'on éteint la caméra). Unité élémentaire du film monté.
- 5** Terme désignant à la fois le procédé technique d'enregistrement des images en mouvement, la réalisation des films, leur projection, la salle elle-même et plus généralement l'ensemble des activités liées à ce domaine.
- 6** Sous-ensemble de plan se caractérisant par son unité de lieu et son unité d'action.
- 8** Limite du champ visuel enregistré sur la pellicule.
- 11** Opération consistant à assembler les plans bout à bout, et à en affiner les raccords.
- 12** Déplacement de la caméra (avant, arrière, latéral...)

Vertical :

- 1** La pellicule sur laquelle sont enregistrés l'image et le son. Par extension, il désigne l'œuvre cinématographique.
- 2** Responsable technique et artistique de la production d'un film.
- 3** Mouvement de rotation de la caméra sur elle-même.
- 4** Technicien responsable du cadre et des mouvements de caméra.
- 6** Texte racontant tous les épisodes du film. Il donne peu d'indications techniques.
- 7** Personne assurant le financement et la fabrication du film.
- 8** Espace contenu dans le cadre, ce qu'on voit à l'image. S'oppose au hors-champ, ce qu'on ne voit pas à l'image.
- 9** Recherche des comédiens en fonction des rôles à distribuer.
- 10** Personne qui interprète un personnage dans un film (comédien).

Mots croisés niveau 2 :



Horizontal :

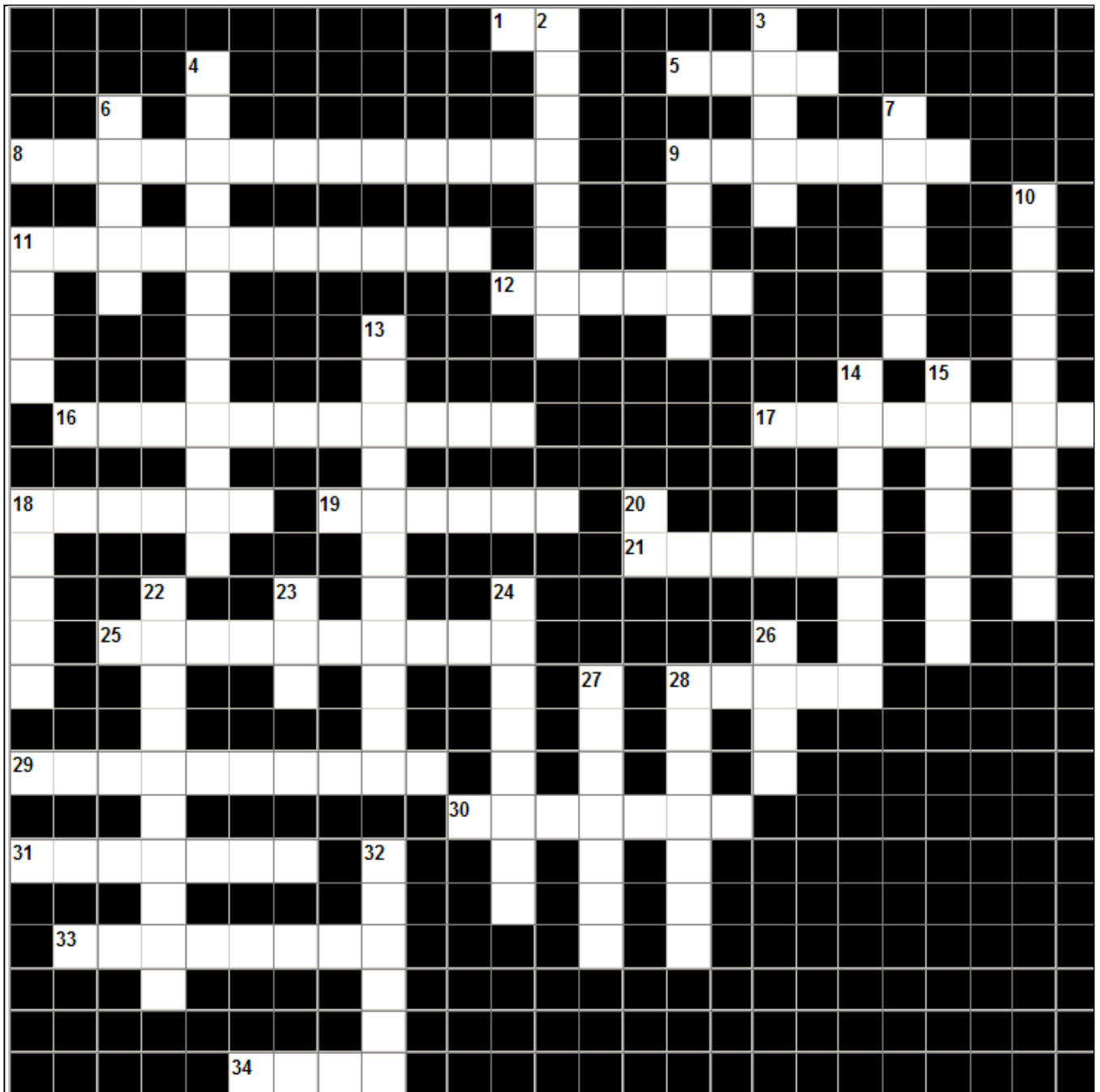
- 1 Façon de juxtaposer deux plans au montage.
- 4 Déplacement de la caméra (avant, arrière, latéral...)
- 5 Détermine le champ enregistré par la caméra.
- 6 Plan arrêté d'un texte écrit (carton)
- 9 Mouvement de rotation de la caméra sur elle-même.
- 11 Personne assurant le financement et la fabrication du film.

Vertical :

- 1 Responsable technique et artistique de la production d'un film.
- 2 Plan bref destiné à apporter une information nécessaire à la compréhension de l'action.
- 3 Opération consistant à assembler les plans bout à bout, et à en affiner les raccords.
- 5 Personne qui interprète un personnage dans un film (comédien).
- 7 Partie du film ayant une unité dramatique.
- 8 Technicien responsable du cadre et des mouvements de caméra.

- | | |
|---|---|
| <p>13 Texte racontant tous les épisodes du film. Il donne peu d'indications techniques.</p> <p>15 Opération consistant à créer et à enregistrer des bruits en les synchronisant avec des images préalablement tournées.</p> <p>16 Espace contenu dans le cadre, ce qu'on voit à l'image. S'oppose au hors-champ, ce qu'on ne voit pas à l'image.</p> <p>17 Morceau d'un film enregistré au cours d'une même prise (entre le moment où l'on allume et le moment où l'on éteint la caméra). Unité élémentaire du film monté.</p> <p>18 Résumé d'un scénario.</p> <p>19 Sous-ensemble de plan se caractérisant par son unité de lieu et son unité d'action.</p> <p>20 La pellicule sur laquelle sont enregistrés l'image et le son. Par extension, il désigne l'œuvre cinématographique.</p> <p>21 Prise de vue effectuée du haut vers le bas. (Contr. Contre-plongée)</p> | <p>10 Film ne possédant pas de bande sonore.</p> <p>12 Terme désignant à la fois le procédé technique d'enregistrement des images en mouvement, la réalisation des films, leur projection, la salle elle-même et plus généralement l'ensemble des activités liées à ce domaine.</p> <p>14 Mélange et équilibrage des différentes bandes son (paroles, musiques, bruits)</p> <p>16 Recherche des comédiens en fonction des rôles à distribuer.</p> |
|---|---|

Mots croisés niveau 3 :



Horizontal :

- 1 Copie préservant la langue utilisée lors du tournage.
- 5 Objectif à focale variable permettant d'obtenir des travellings sans bouger la caméra.
- 8 Technicien chargé des accessoires, du décor.
- 9 Technicien responsable du cadre et des mouvements de caméra.
- 11 Mouvement de rotation de la caméra sur elle-même.
- 12 Terme désignant à la fois le procédé technique d'enregistrement des images en mouvement, la réalisation des films, leur projection, la salle elle-même et plus généralement l'ensemble des activités liées à ce domaine.
- 16 Image isolée d'un film.
- 17 Texte racontant tous les épisodes du film. Il donne peu d'indications techniques.
- 18 Personne qui interprète un personnage dans un film (comédien).
- 19 Mélange et équilibrage des différentes bandes son (paroles, musiques, bruits)
- 21 Distance entre le foyer de l'objectif et le plan du film.
- 25 Personne assurant le financement et la fabrication du film.
- 28 Tournage d'une scène, ensemble des opérations nécessaire à ce travail.
- 29 Plan arrêté d'un texte écrit (carton)
- 30 Recherche des comédiens en fonction des rôles à distribuer.
- 31 Film pour lequel l'image et le son ont été enregistrés ensemble, sur un même support.
- 33 Résumé d'un scénario.
- 34 Film ne possédant pas de bande sonore.

Vertical :

- 2 Ensemble des lentilles optiques qui permet de former une image sur la pellicule, ou sur l'écran de projection.
- 3 Action d'obscurcir progressivement l'image ou de la faire progressivement apparaître.
- 4 Personne assurant la commercialisation du film auprès des exploitants.
- 6 Sous-ensemble de plan se caractérisant par son unité de lieu et son unité d'action.
- 7 Les plans tels qu'ils ont été tournés, sans montage.
- 9 Espace contenu dans le cadre, ce qu'on voit à l'image. S'oppose au hors-champ, ce qu'on ne voit pas à l'image.
- 10 Personne gérant les salles de cinéma.
- 11 Morceau d'un film enregistré au cours d'une même prise (entre le moment où l'on allume et le moment où l'on éteint la caméra). Unité élémentaire du film monté.
- 13 Responsable technique et artistique de la production d'un film.
- 14 Partie du film ayant une unité dramatique.
- 15 Façon de juxtaposer deux plans au montage.
- 18 Détermine le champ enregistré par la caméra.
- 20 Copie utilisant des paroles en langue française.
- 22 Déplacement de la caméra (avant, arrière, latéral...)
- 23 Juxtaposition de deux plans sans artifice intermédiaire.
- 24 Opération consistant à créer et à enregistrer des bruits en les synchronisant avec des images préalablement tournées.
- 26 La pellicule sur laquelle sont enregistrés l'image et le son. Par extension, il désigne l'œuvre cinématographique.
- 27 Opération consistant à assembler les plans bout à bout, et à en affiner les raccords.
- 28 Prise de vue effectuée du haut vers le bas. (Contr. Contre-plongée)
- 32 Plan bref destiné à apporter une information nécessaire à la compréhension de l'action.