

éducation aux médias

CIN
CYP1



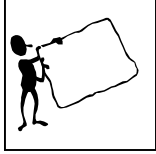
DESSIN
ANIME



TABLE DES MATIERES

Introduction	p. 2
Activités sur le récit	p. 4
- Plan de travail	
- FM 1 / Conduite des activités	
Activités sur l'image	p. 6
- Plan de travail	
- FM 2 / Conduite des activités	
Activités sur la bande sonore	p. 10
- Plan de travail	
- FM 3 / Conduite des activités	
La chanson du Bonhomme de neige	p. 13
Matériel complémentaire	p. 14
Lexique	p. 16

Auteurs :
Anne GUIBERT
Catherine STAUFFER



INTRODUCTION

Depuis leur plus jeune âge, les enfants peuvent passer jusqu'à deux heures par jour devant la télévision. Une bonne partie de ce qu'ils regardent est constituée de films d'animation de fiction, de dessins animés en particulier, auxquels vont les préférences des quatre à dix ans. Les chaînes de télévision le savent bien, qui programment abondamment les dessins animés dans les émissions destinées à leur jeune public en début de matinée et en fin d'après-midi comme les jours de congé scolaire. Sous diverses formes, les dessins animés se mettent au service de tous les genres, du conte merveilleux à l'univers fantastique de la science-fiction, du récit d'aventure au western, du film éducatif à la démonstration technique... Par ailleurs, de nombreux types de communication, touchant également les jeunes enfants bien que ne leur étant pas destinés à priori, utilisent volontiers le film d'animation comme support : publicité, journal télévisé, météo, vidéo-clip.

Il nous paraît utile de préciser ce qu'il faut entendre par « film d'animation » et « dessin animé », la confusion entre les deux désignations étant très répandue. Film d'animation est un terme générique désignant tout film dont les prises de vues sont réalisées image par image, la caméra étant utilisée comme un simple appareil de photo. A la projection, cette suite d'images donne l'illusion du mouvement : les objets ou personnages, en deux ou trois dimensions selon la technique utilisée, paraissent ainsi s'animer alors qu'ils n'ont été que photographiés dans une décomposition de leurs mouvements. Il existe de nombreuses techniques d'animation et matériaux à animer : marionnettes, objets divers en pâte à modeler pour les « trois dimensions » ; photos, papiers découpés, dessins avec ou sans superposition de transparents, grattage de la pellicule pour les « deux dimensions », sans oublier l'ordinateur. Le dessin animé proprement dit n'est donc en fait qu'une des nombreuses techniques d'animation, il est vrai la plus utilisée dans les programmes de télévision, également la plus popularisée par les grandes productions comme celles des studios Disney.

Parents et éducateurs assimilent trop souvent le film d'animation à une sous-production plus ou moins niaise destinée aux enfants et juste bonne à distraire. On sait que la télévision a été envahie ces dernières décennies par des réalisations aussi peu satisfaisantes sur le plan de la qualité artistique que sur celui de l'idéologie véhiculée, le coût peu élevé de ces productions leur ayant malheureusement donné une place de choix dans les programmations. Cependant, le film d'animation reste une forme de cinéma particulièrement créatrice en tant que moyen d'expression.

Le dessin animé nous semble donc un support privilégié et motivant pour des activités sur l'image « en mouvement », par opposition à l'image fixe, exploitée dans le programme « Découverte de l'image » à disposition des classes de cycles primaires. La mallette *CIN-CYP1 Dessin animé* propose des activités de lecture d'images visant à aiguïser le regard de l'enfant et à le préparer ainsi à une approche plus lucide des médias. Ces activités d'initiation au langage audiovisuel prennent place, en fonction de leur contenu, dans diverses branches du programme scolaire, plus spécialement le français, les arts visuels et la musique.

La présente mallette est plus particulièrement destinée aux élèves du cycle initial et du premier cycle primaire, deux autres mallettes semblables étant disponibles pour les CYP1 et CYP2. Les activités décrites dans le cahier sont ciblées sur trois aspects de l'image animée :

- récit : déroulement, reconstitution, compréhension
 image : les moyens graphiques, les points de vue de la caméra
 bande-sonore : caractéristiques, création

Modalités pratiques

La mallette est à votre disposition pour un mois : prévoyez donc sur cette durée le temps nécessaire pour réaliser les activités souhaitées. Comptez de trois à quatre périodes par semaine — une semaine pour chacun des aspects abordés ; c'est ainsi un accent mis pendant un moment de l'année sur l'apprentissage du langage de l'image. Le support utilisé pour ces activités est « Le bonhomme de neige » (de Diane Jackson), un dessin animé anglais plein de poésie, sans paroles, sur fond musical, ce qui en fait un conte magique hors du commun.

La mallette contient :

- un cahier d'activités : description des activités proposées
 une cassette vidéo : dessin animé *Le Bonhomme de neige* et montage d'extraits
 une cassette audio : extraits de la bande-sonore du dessin animé
 un livre : *Histoire du Bonhomme de neige* (version originale)
 un livre : *Le Bonhomme de neige, le film* (images du film)
 des photos : tirées des livres du Bonhomme de neige
 des cartes, étiquettes et pictogrammes : différents jeux pour les activités

Le cahier comporte :

- la description des objectifs et du déroulement des activités proposées
 les fiches du maître avec des suggestions pour la réalisation des activités
 les paroles de la chanson

On trouve sur internet le film d'animation en deux parties:

<https://www.youtube.com/watch?v=EpUe0pJlkWM>

<https://www.youtube.com/watch?v=27lJ0szOM3c>



ACTIVITES SUR LE RECIT PLAN DE TRAVAIL

Objectifs

Ces activités visent à développer les aptitudes suivantes :

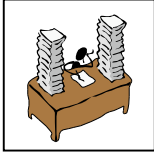
- raconter les différentes étapes du récit dans un ordre cohérent,
- retranscrire par le dessin un moment de l'histoire,
- classer des images du film dans leur bon thème.

Déroulement de l'activité

ETAPES	ACTIVITES	PERIODES BRANCHE	MATERIEL DOCUMENTS
A	Visionnage du dessin animé, puis inventer la fin de l'histoire et comparer le choix de l'auteur à celui des élèves. Reconstitution du récit oralement et discussion sur l'ambiguïté de la fin.	1 – 2 FRA/DES	Cassette vidéo FM 1 Feuilles à dessin
B	Classement du récit en étapes à l'aide de photos et d'étiquettes, puis dessin d'un moment de l'histoire.	1 – 2 FRA/DES	Photos et étiquettes n° 1 FM 1 Feuilles à dessin
C	Classement d'images tirées du film dans un ordre chronologique. Deuxième visionnage et narration du récit d'après les images du livre.	1 – 2 FRA	Cassette vidéo FM 1 Photos n° 2 Livre du film

Nombre de périodes

3 – 6 FRA/DES



FM 1 – RECIT : CONDUITE DES ACTIVITES

A Premier visionnage du dessin animé ; s'arrêter au moment où le bonhomme de neige va s'envoler avec l'enfant.

Demander aux élèves d'imaginer ou de dessiner la suite et fin de l'histoire.

Visionnage de la fin du dessin animé.

Comparer le choix de l'auteur par rapport à celui des enfants.

Lequel préférez-vous ?

Faire raconter sommairement l'histoire aux enfants et préciser les passages non compris.

Discuter de l'ambiguïté de la fin de l'histoire (rêve ou réalité).

B Classifier le récit en six étapes chronologiques à l'aide des photos n° 1 et placer les étiquettes correspondant à chaque étape (travail collectif).

Dessiner un moment de l'histoire (travail individuel).

Classifier les dessins dans les différentes étapes :

1. la construction du bonhomme,
2. la découverte du monde des humains,
3. l'excursion en moto,
4. le grand voyage,
5. le pays des bonshommes de neige,
6. la disparition du bonhomme.

C Classifier les huit photos n° 2 dans un ordre chronologique ; les élèves discutent entre eux.

Pour la vérification : deuxième visionnage du dessin animé.

Poser des questions précises sur la compréhension du récit en utilisant le livre du film comme support.

Faire raconter aux élèves le récit de manière précise d'après les images du livre.



ACTIVITES SUR L'IMAGE PLAN DE TRAVAIL

Objectifs

Ces activités visent à développer les aptitudes suivantes :

- reconnaître et classer les images correspondant aux sens de la vue, de l'ouïe, de l'odorat et du toucher,
- repérer les moyens graphiques pour exprimer : les sentiments des personnages, le passage des images prises à l'intérieur ou à l'extérieur et les différents points de vue.

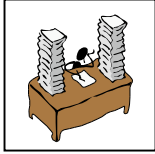
Déroulement de l'activité

ETAPES	ACTIVITES	PERIODES BRANCHE	MATERIEL DOCUMENTS
A	Observation des réactions du bonhomme de neige à l'intérieur de la maison (montage d'extraits du dessin animé). Repérage des différents sens (vue, ouïe...) utilisés et classement d'une série de photos par catégorie.	1 FRA	Cassette vidéo (mont. n° 1) FM 2 4 pictogrammes Photos n° 3
B	Observation des moyens graphiques utilisés en dessin animé pour exprimer les différents sentiments des personnages.	1/2 FRA	Cassette vidéo (mont. n° 2) FM 2 4 visages
C	Comparaison d'images de l'intérieur et de l'extérieur à l'aide du livre. Repérage des moyens graphiques utilisés dans le dessin animé (montage d'extraits).	1/4 FRA	Cassette vidéo (mont. n° 3) FM 2 Cartes de couleur Livre du film

ETAPES	ACTIVITES	PERIODES BRANCHE	MATERIEL DOCUMENTS
D	Comparaison d'extraits du dessin animé afin de repérer les différents points de vue de la caméra	1/4 FRA	Cassette vidéo (mont. n° 4) FM 2
	Prolongement : Choix d'une scène de l'histoire à dessiner deux fois, en changeant le point de vue et en utilisant les moyens graphiques étudiés ci-dessus.	2 – 4 DES	Feuilles à dessin

Nombre de périodes

2 – 8 FRA/DES



FM 2 – IMAGE : CONDUITE DES ACTIVITES

A Visionnage d'un extrait du dessin animé (montage n°1), où le bonhomme de neige est à l'intérieur de la maison.

Poser des questions sur ce que le bonhomme ressent:

- Dans quelles pièces va-t-il ?
- Pourquoi le bonhomme n'apprécie-t-il pas la chaleur du feu et de l'eau chaude ?
- Pourquoi aime-t-il le froid du frigo et du congélateur ?
- Pourquoi éternue-t-il ?
- Pourquoi danse-t-il dans la chambre du garçon, qu'y a-t-il découvert ?
- Pourquoi se méfie-t-il du sapin de Noël ?
- Qu'admire-t-il en regardant les boules de sapin ?
- Qu'est-ce qui l'étonne ?
- Que fait-il avec les fruits dans la cuisine ?
- Qu'expérimente-t-il dans les chambres ?
- Peut-il faire du bruit ?
- Comprend-il pourquoi ?
- Quelles parties du corps utilise-t-il ?

Les réponses à ces questions se rapportent pour la plupart à quatre des cinq sens :

- La vue : il est frappé par l'éclairage, son reflet dans le miroir, dans les boules de Noël, par la télévision...
- L'ouïe : dans la chambre de l'enfant, il remonte la boîte à musique et se met à danser
- L'odorat : il actionne un vaporisateur de parfum et éternue
- Le toucher : il se pique aux aiguilles du sapin...

Présenter les panneaux avec les pictogrammes sur les différents sens (vue, ouïe, toucher et odorat) et classer les photos n° 3 dans la ou les bonnes catégories.

B Présentation des symboles sur l'expression du visage : la joie, la tristesse, la surprise et la peur.

Quels signes graphiques indiquent les différents sentiments ? (La bouche, les sourcils.)

Les élèves miment ces différentes expressions.

Visionnage d'extraits du dessin animé (montage n°2), où les personnages expriment différents sentiments.

Le maître arrête la vidéo après chaque extrait, afin que les élèves désignent le symbole correspondant au sentiment représenté et essaient de le mimer (six extraits).

C Comparaison d'images de l'intérieur, puis de l'extérieur à l'aide du livre du film.

Quelles indications graphiques nous signalent que l'on se trouve dedans ou dehors (objets, couleurs...)?

Quelles cartes de couleur voyez-vous pour les images d'intérieur et pour celles d'extérieur?

Définir les tons chauds pour l'intérieur (jaune, rouge, rose...) et les tons froids pour l'extérieur (bleu, vert, gris...).

Visionnage d'extraits du dessin animé (montage n°3) avec des images d'intérieur et d'extérieur.

Les élèves repèrent:

- les tons dominants (chauds ou froids) de chaque extrait
- la grisaille ambiante due à la nuit et à l'hiver
- les tons plus chaleureux donnés par l'éclairage à l'intérieur de la maison
- la couleur chaude qui sort du frigidaire et du congélateur, qui représente une sensation agréable pour le bonhomme de neige, alors que ce serait froid pour un être humain ; demander aux enfants quelle couleur ils utiliseraient, s'ils étaient devant le frigo ouvert ?

D Visionnage d'extraits du dessin animé (montage n° 4), où les points de vue de la caméra sont différents.

Les élèves essaient de se situer par rapport à l'image :

- a) c'est le bonhomme de neige qui voit: le paysage est vu de haut (plongée)
- b) je suis sur terre, je lève la tête et je vois passer le bonhomme de neige (contre-plongée)
- c) je m'identifie à un personnage et je vois à travers ses yeux (caméra subjective).

Prolongement

Les élèves choisissent librement une scène de l'histoire et la dessinent avec des tons chauds ou froids en fonction de l'endroit choisi (intérieur ou extérieur).

Pour les élèves du 1er cycle, ils peuvent dessiner une deuxième fois la même scène en changeant le point de vue; l'enseignant(e) discute avec chaque élève pour s'assurer qu'il ait bien compris.



ACTIVITES SUR LA BANDE SONORE PLAN DE TRAVAIL

Objectifs

Ces activités visent à développer les aptitudes suivantes :

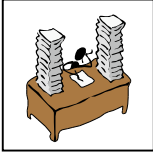
- repérer les changements de rythme et du style des musiques, en fonction des différentes ambiances du film
- développer la compréhension de la complémentarité son-image en associant un extrait sonore à un extrait du film
- identifier et mettre en œuvre les caractéristiques émotionnelles de la bande-son en sonorisant un extrait de film : créer des bruitages et des dialogues correspondant à l'image.

Déroulement de l'activité

ETAPES	ACTIVITES	PERIODES BRANCHE	MATERIEL DOCUMENTS
A	Discussion sur la bande sonore du dessin animé. Association d'extraits du film sans le son avec des extraits de la bande sonore.	1 MUS	Cassette vidéo (mont. n° 5) Cassette audio FM 3 Cartes d'instruments de musique
	Prolongement Création d'une bande sonore, avec les dialogues et les bruitages, sur des séquences du dessin animé.	2 – 6 FRA/MUS	Cassette vidéo Cassette audio FM 3 Instruments et objets pour bruiteur

Nombre de périodes

3 – 7 FRA/MUS



FM 3 – BANDE SONORE : CONDUITE DES ACTIVITES

A L'absence de dialogues, qui rendent d'ordinaire les personnages plus vivants, plus réels, qui actualisent le récit et dynamisent l'action, fait que **la musique** devient ici un support indispensable pour suggérer **les ambiances** et exprimer **le rythme**. De simple arrière-fond sonore, plus ou moins secondaire dans la plupart des cas, elle occupe ici une fonction centrale et se trouve être, dans le cas du Bonhomme de neige, en relation très étroite avec le contenu des séquences.

Discussion avec les élèves : est-ce que l'absence de dialogues a dérangé les enfants ?

Visionnage de quatre séquences différentes du film en coupant le son (montage n° 5), puis écoute des séquences sonores sur une cassette audio.

Les élèves expriment leurs sentiments après chaque écoute d'extrait sonore, ils essaient de découvrir quels instruments de musique ils viennent d'entendre, ils peuvent s'aider des cartes avec les instruments.

Les élèves associent chacune des séquences sonores à celles du film.

Extraits sonores :

- n° 1 : musique gaie et légère (flûte, violon, tambourin, cuivre, contrebasse) correspondant à la fête des bonshommes de neige
- n° 2 : musique rapide et légère représentant l'exaltation procurée par l'excursion en moto (violon, flûte, xylophone)
- n° 3 : musique lente et triste (violon, piano) marquant la peine et la déception de la découverte de la fonte du bonhomme de neige
- n° 4 : musique sautillante lorsque l'enfant se lève et s'aperçoit qu'il a neigé (percussion, instruments à vent, piano)

Pour la vérification, revisionner les séquences du film avec le son.

Prolongement

Choisir une ou plusieurs séquences du dessin animé et créer une bande sonore comprenant les dialogues et les bruitages. Travail collectif ou par petits groupes en choisissant des extraits différents.

Voici quelques passages suggérés pour cette activité:

1. Au moment où le bonhomme de neige entre dans la maison, il découvre le salon et le chat.
2. Le bonhomme de neige admire le sapin.
3. Le bonhomme de neige découvre la télévision et le feu dans la cheminée.
4. Le bonhomme de neige est dans la cuisine, il découvre l'eau chaude, les bulles de savon et le gâteau.
5. Le bonhomme de neige essaie le dentier dans la chambre des parents.
6. Le Père Noël offre à l'enfant une écharpe.



LA CHANSON DU BONHOMME DE NEIGE

Nous marchons dans le ciel
Nous flottons dans le clair de lune
Pendant que les étoiles
S'allument une à une.

Je me cramponne à toi
Planant dans le ciel de minuit,
Survolant toute la terre,
Toute la terre endormie.

A travers le monde
Le bois et les forêts se lèvent
Les collines qui dorment,
Les villages qui rêvent.

Les enfants bouche ouverte
Ecarquillent les yeux
Qui sont-ils, voyageurs
Si merveilleux ?

Nous glissons dans les airs
Nous nageons dans le ciel glacé
Nous errons au-dessus
Des glaciers crevassés.

Tout à coup, l'océan,
Monstre endormi
Se réveille quand
Nous plongeons tout près de lui.

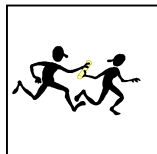
Nous flottons dans le ciel,
Sur les nuages nous dansons,
Et tous ceux qui nous voient
Saluent quand nous passons.

(adaptation française)

Paroles et musiques : Howard Blake
Snowman Entreprise, 1992

Chanson à disposition sur youtube:

<https://www.youtube.com/watch?v=urtPLkltf9A&list=PLPD6aS3jaZ-gTaucYhUaRVPWtdVXraUBU&index=17>



MATERIEL COMPLEMENTAIRE

Livres

« L'art de l'animation - De Mickey à la Belle et la Bête »

Bob Thomas

Ed. Hachette, 1993

« Ça bouge - Jeux optiques et films d'animation »

Eric Deleren, Philippe Moins

Ed. Casterman, 1987

« Ces dessins qui bougent - Cent ans de cinéma d'animation »

René Laloux

Ed. Dreamland, 1996

« Le dessin animé à l'école »

Maguy Chaillet, Yvonne Colin, Jean-Jacques Renault

Ed. Retz, 1987

« Animation : du dessin animé à la vidéo - Toutes les techniques du film d'animation »

Roger Noake

Ed. Glénat, 1989

« Le Dessin Animé »

Textes et documents pour la classe

Gérard Lenne

Montrouge TDC, 1992

Emissions TV "Magellan"

Série « Images-Magies », six épisodes de 12 à 15 minutes consacrés à l'animation (1990).

Cassette vidéo à emprunter à la CDS.

Autre matériel pour les cycles primaires

- Mallettes destinées aux CYP 1 et 2, sur les séries, les pubs, les dessins animés dans les programmes de TV.
- Découverte de l'image : jeux de lecture d'images à partir de diapositives.
- Activités d'écoute : suggestions d'activités réunies dans un cahier.
- Pour le maître : émissions Magellan « J'aime la télé » (cassette vidéo à emprunter à la CDS)

Dessin animé « Le Bonhomme de neige »

« The Snowman » est un film d'animation TV
Directeur : Diane Jackson / Directeur exécutif : Jimmy Murakami
Producteur : John Coates / Producteur exécutif : Iain Harvey
Paroles et musiques : Howard Blake
SNOWMAN ENTREPRISE 1992

Livre « Histoire du bonhomme de neige »

Raymond Briggs
Ed.Grasset & Fasquelle, 1991

Livre « Le Bonhomme de neige, le film »

Raymond Briggs
Ed.Grasset & Fasquelle, 1993



LEXIQUE

Animation

Terme provenant du latin anima « la vie » ou « l'âme » et du verbe animare, « insuffler la vie ». Recouvre une vaste gamme de techniques cinématographiques, les scènes étant filmées image par image pour recréer l'illusion du mouvement.

Bande sonore

Support matériel sur lequel sont enregistrés les éléments sonores d'un film. Par extension, ces éléments, tels qu'ils sont perçus par le spectateur.

Dessin animé

Une des nombreuses techniques d'animation, la plus connue parce que la plus diffusée, notamment par la télévision. Le dessin animé est le plus souvent réalisé avec la technique des cellos superposés (grandes productions Disney, film japonais entre autres).

Film d'animation

Film dont les prises de vues sont réalisées image par image.

Moyens graphiques

Eléments techniques utilisés dans l'image : la couleur, les signes sur les visages, etc.

Pictogramme

Symbole représenté par un dessin stylisé.

Point de vue

Place de l'observateur (la caméra) :

plongée : vue de dessus

contre-plongée : vue d'en-bas

caméra subjective : vision à travers les yeux du personnage

Récit

Enoncé, discours oral, écrit ou en images qui raconte une histoire.

