

éducation aux médias

Cycle
2



DESSIN ANIME

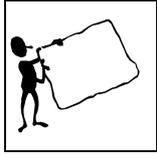


TABLE DES MATIERES

Introduction	p. 2
Activités sur le récit et le montage	p. 5
- Plan de travail	
- FM 1	
- FE 1	
Activités sur les cadrages et les zooms	p. 8
- Plan de travail	
- FM 2	
- FE 2	
Activités sur les positions et déplacements de la caméra	p. 15
- Plan de travail	
- FM 3	
Activités sur les personnages	p. 17
- Plan de travail	
- FM 4	
- FE 3	
- FE 4	
Activités sur les lieux, décors et bande-son	p. 21
- Plan de travail	
- FM 5	
Documents complémentaires	p. 23
Lexique	p. 25

Auteurs :
 Anne GUIBERT
 Catherine STAUFFER

Illustration couverture : Dessin tiré du fascicule « Les Amis du Bois de Quat'sous ».



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 » actuellement à disposition des classes de cycles primaires. La mallette « Dessin animé CYP 2 » 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 audio-visuel prennent place, en fonction de leur contenu, dans diverses branches du programme scolaire, plus spécialement le français, la musique et les arts visuels.

Bien qu'il constitue un prolongement naturel de « Découverte de l'image », « Dessin animé Cycle 2 » peut être exploité de façon tout à fait indépendante. Les activités décrites dans le cahier sont ciblées sur cinq aspects de l'image animée:

- récit/montage : déroulement, reconstitution, compréhension
- cadrages : définition, utilisation, zoom...
- positions et déplacements de la caméra : caractéristiques, mime des positions et des placements
- personnages : caractéristiques, héros, identification...
- lieux, décors, bande-son : inventaire, ambiance, importance du son, comparaisons.

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 quatre à cinq 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 un épisode des « Animaux du Bois de Quat'sous ».

La mallette contient:

- cahier d'activités : description des activités proposées
- cassette vidéo no 1 : épisode support des activités ainsi qu'un épisode complémentaire pour information
- cassette vidéo no 2 : extraits et montages d'extraits
- cassette son : bande-son de l'épisode

Le cahier comporte:

- la description des objectifs et du déroulement des activités proposées
- des fiches du maître (FM 1 à FM 5) avec des suggestions pour la réalisation des activités
- un exemplaire de chaque fiche pour l'élève, destiné à être photocopié (FE 1 à FE 4)

Les Animaux du Bois de Quat'sous

L'Union Européenne de Radio-Télévision (UER) lance en 1992-93 la première grande production authentiquement européenne, une série d'animation singulièrement moderne: *Les animaux du Bois de Quat'sous*.

Le scénario, inspiré de l'œuvre de l'auteur britannique Colin Dann, puise dans l'imaginaire commun et se nourrit des préoccupations écologiques de cette fin de siècle. Il détaille la lutte des animaux qui veulent conserver leur univers forestier intact. Menacés par la pollution asséchant la mare et les bulldozers détruisant leur forêt, les animaux, réunis en cellule de crise, décident d'entreprendre un voyage salvateur.

Ces petites bêtes adoptent un pacte de non-agression et d'assistance les unes envers les autres. Elles se mettent en chemin, sous la conduite de Renard, un fin limier, courageux et inventif. Sous serment, même la vipère promet de ne pas "brutaliser ni consommer" ses compagnons de route... Chaque animal parle comme il respire et s'adresse parfois directement au téléspectateur. Le vieux

Blaireau se fait volontiers chroniqueur du périple. Finesse, drôlerie et humour président aux relations de ces chers justiciers de plumes et de poils !

Tiré du bulletin *TSR info* (semaine du 4 au 10 mars 1995).

Le Moine et le Poisson

Film d'animation sans parole, réalisé par Michaël Dubok de Wit, sur une musique de Serge Berset d'après *La Follia* de Corelli.

Ce film a reçu le prix du meilleur court métrage à la cérémonie des Césars 1996.

Production : Folimage - Valence - Production 1994.



ACTIVITES SUR LE RECIT ET LE MONTAGE :

PLAN DE TRAVAIL

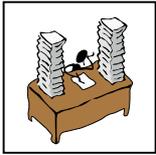
Objectifs

Ces activités visent à développer les aptitudes suivantes :

- prendre conscience des signes inscrits dans les différents plans d'une séquence
- être capable de les confronter avec des signes mémorisés précédemment, ou avec le connu
- savoir comparer des images entre elles
- être capable de décrire les événements d'un récit de manière chronologique
- à partir de ces observations, pouvoir construire un récit en images cohérent.

Déroulement de l'activité

ETAPES	ACTIVITES	PERIODES BRANCHE	MATERIEL DOCUMENTS
A	Récit oral de l'histoire après son visionnage. Analyse orale de la construction.	1 FRA	Film sur Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=R-WvbJ5F518
B	Choix de deux plans dans une séquence et description de ces plans selon la FE 1	1 FRA	Cassette vidéo 2 (1 ^{er} montage) FM 1 + FE 1 Crayons de couleur
Nombre de périodes		2 FRA	
	Prolongement : Réaliser un autre découpage d'une histoire et le filmer en vidéo	4-6	FE 1 Caméra vidéo



FM 1 – RECIT/MONTAGE : CONDUITE DES ACTIVITES

- A**
- 1er visionnage de l'épisode (cassette vidéo 1).
 - Discussion: raconter l'histoire, décrire, questionner...
 - Décrire une situation de départ (lieu, décor, moment de la journée, situation des personnages).
 - Quel événement déclenche l'histoire ?
 - Cet événement en déclenche une série d'autres, lesquels ?
 - Décrire la situation finale (lieu, décor, moment de la journée, situation des personnages).
- B**
- Visionner une séquence de l'histoire (premier montage, cassette vidéo II).
 - Par petits groupes, les élèves choisissent deux plans.
- FE 1
- Décrire le contenu de ces deux plans :
 - dessiner le contenu de l'image
 - écrire le texte entendu
 - noter les différents bruits entendus
 - décrire le style de la musique, s'il y en a
 - laisser libre les cases *cadrage et mouvement de caméra* que l'on remplira après étude des cadrages.
 - Visionner la séquence plusieurs fois, si nécessaire.
 - Les groupes présentent leur travail à tour de rôle.
 - Visionner à nouveau la séquence et vérifier l'exactitude du travail des groupes.

* * * * *

Prolongement

Les élèves créent le découpage d'une histoire connue ou imaginée et la filment.



FE 1 – DECOUPAGE

CADRAGE	MOUVEMENT CAMERA	CONTENU IMAGE	TEXTE	BRUIT



ACTIVITES SUR LES CADRAGES ET ZOOMS : PLAN DE TRAVAIL

Objectifs

Ces activités visent à développer les aptitudes suivantes :

- reconnaître et nommer les principaux cadrages et zooms utilisés dans les productions en image et en image animée
- être sensible à l'apport des différents cadrages et zooms, à leur contribution au sens et à l'esthétique de l'image
- comprendre la raison d'être du type de cadrage et des zooms choisis en fonction du contexte ainsi que de l'effet recherché et/ou produit
- approcher la notion de passage continu d'un type de cadrage à l'autre en mouvement: le zoom
- savoir réutiliser ces notions lors de réalisations-images (dessin, dessin animé en Super-8, diaporama, vidéo...)

Déroulement de l'activité

ETAPES	ACTIVITES	PERIODES BRANCHE	MATERIEL DOCUMENTS
A	Comparer des séries de cadrages (montage d'extraits de l'épisode)	1/2 FRA	Cassette vidéo 2 (2 ^{ème} montage d'extraits) FM 2
B	Rechercher des types de cadrage à partir du montage et comparaisons entre les cadrages par le dessin	1 FRA	FM 2 FE 2 Crayons de couleur
C	Reconnaître les différents cadrages utilisés dans une séquence et créer une BD	2 FRA/DES	Cassette vidéo 1 FM 2
D	Comparer, mimer et analyser des séries de zooms avant	1/4 FRA	Cassette vidéo 2 (3 ^{ème} montage d'extraits) FM 2 Carton (rouleau)

ETAPES	ACTIVITES	PERIODES BRANCHE	MATERIEL DOCUMENTS
E	Comparer, mimer et analyser des séries de zooms arrière	1/4 FRA	Cassette vidéo 2 (3 ^{ème} montage d'extraits) FM 2 Carton (rouleau)
F	Utiliser les zooms dans une autre situation	1-2 DES	FM 2

Nombre de périodes

5-6



FM 2 – CADRAGES/ZOOMS : CONDUITE DES ACTIVITES

Cadrages

- A**
- Visionner le deuxième montage d'extraits (cassette vidéo n° II) *cadrages* : séries de GP, PR, PA, PM, PE.
Discussion: mettre en évidence, pour chaque série :
 - les ressemblances et différences
 - la dimension des éléments montrés
 - la proximité des éléments montrés
 - leur signification dans le contexte (par exemple: pourquoi montrer un visage en gros plan à cet endroit ?)
 - Discussion: mettre en évidence le parallélisme entre
 - rapprochement - isolement - agrandissement d'un détail
 - éloignement - vue d'ensemble - rapetissement des éléments.
 - Le classement des cadrages permet une discussion entre les élèves, parce que le leur n'est pas toujours précis.
- B**
- Mettre en évidence les différents types de cadrage : gros plan, plan rapproché, plan américain, plan moyen, plan d'ensemble, à partir du visionnage du deuxième montage d'extraits.
- FE 2
- Repérer les différents types de cadrages, noms et abréviations.
 - Incrire les abréviations dans les cases prévues.
 - Dessiner le plan correspondant à chaque phrase.
 - Visionner le deuxième montage aussi souvent que nécessaire (éventuellement mettre l'image sur pause, pour que les élèves dessinent correctement les plans).
- C**
- Dans une séquence de deux minutes, les élèves reconnaissent et citent les différents cadrages. (La séquence est à choisir dans la cassette 1).
 - Créer une bande dessinée, individuelle ou collective, où les cinq cadrages sont utilisés.



FM 2 – CADRAGES/ZOOMS : CONDUITE DES ACTIVITES

Zooms

- D**
- Visionner le troisième montage d'extraits: *travellings optiques ou zooms* (cinq ex-traits de zooms avant).
 - Discussion: mettre en évidence les différences et ressemblances entre les cinq séquences, ce qui se passe à chaque fois, ce qui bouge.
 - Mettre en évidence les notions :
 - d'approche progressive, plus ou moins rapide
 - de l'isolement et du grossissement d'un des éléments
 - du passage d'un cadrage à un autre entre le début et la fin du mouvement.
 - Par groupes de deux, face à face, chacun à tour de rôle "encadre" son camarade au moyen d'un rouleau de papier de toilette (comme le viseur d'un appareil photo) et avance et recule le rouleau pour saisir l'effet du zoom.
- E**
- Même processus avec le quatrième montage d'extraits : *zooms arrière*.
 - Mise en évidence de l'effet produit dans chaque cas : peur, surprise, découverte, suspense...
- F**
- Imaginer une situation en relation avec une lecture connue et citer différents mo-ments où l'on pourrait utiliser le zoom avant.
 - A partir d'un gros plan, imaginer un zoom arrière et dessiner le hors champ en plan moyen ou en plan d'ensemble.



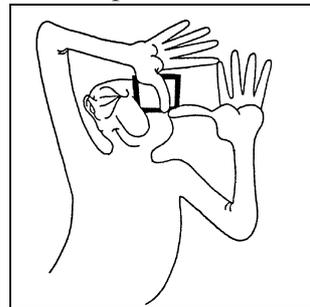
CADRAGES ET ANGLES DE VUE

DEFINITIONS

CADRAGES

Selon le cadrage choisi, on peut accorder de l'importance au décor plutôt qu'aux personnages, à leurs actions plutôt qu'à leurs pensées. Une utilisation variée de ces plans donne du rythme à une scène. Du plus large au plus serré, ces six cadrages sont les souvent utilisés .

- Plan d'ensemble** plan dans lequel le décor et le paysage occupent la première place.
C'est un plan descriptif qui présente le lieu de l'action.
- Plan moyen** plan dans lequel les personnages sont cadrés de la tête aux pieds.
Ce plan montre ce que font les personnages; il nous présente leur aspect général et leur environnement immédiat.
- Plan américain** plan dans lequel les personnages sont cadrés à mi-cuisse.
Comme le plan moyen, ce plan met en évidence les attitudes des personnages; mais il permet en même temps de saisir leur expression.
- Plan rapproché** plan dans lequel les personnages sont cadrés jusqu'à la taille ou jusqu'au buste.
Ce plan « serre » les personnages (généralement guère plus de deux) ; il permet de distinguer leurs traits et d'observer ce qu'ils font à courte distance.
- Gros plan** plan dans lequel seule la tête des personnages est cadrée (une autre partie du corps peut également être détaillée, par exemple une main avec un pistolet).
C'est un plan dramatique qui révèle les émotions d'un personnage, ses pensées.
- Très gros plan** plan dans lequel un détail du décor ou d'un personnage est cadré.
Ce plan met en évidence un détail important pour la compréhension d'une scène ou pour renforcer son intensité dramatique.



Dessin de Piem, *Les mots du cin*
C. de Montvalon, édition Belin,

ANGLES DE VUE

Comme les plans, les angles de vue permettent de montrer une scène depuis différents points de vue. Ils peuvent également avoir une valeur psychologique.

- Angle normal** le point de vue est situé à la même hauteur que les personnages.
Cet angle de vue correspond à notre vision naturelle.
- Plongée** le point de vue est situé **au-dessus** des personnages.
La plongée peut avoir pour effet, entre autres, de diminuer la taille apparente des personnages. Elle peut ainsi suggérer qu'ils sont menacés ou vulnérables.
- Contre-plongée** le point de vue est situé **au-dessous** des personnages.
La plongée a pour effet, entre autres, d'augmenter la taille apparente des personnages. Ainsi, elle peut les rendre plus impressionnants.



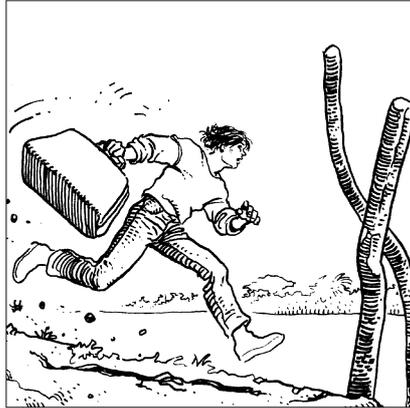
(CORRIGÉ)

CADRAGES ET ANGLES DE VUE

Cadrages



Plan d'ensemble



Plan moyen



Plan américain



Plan rapproché

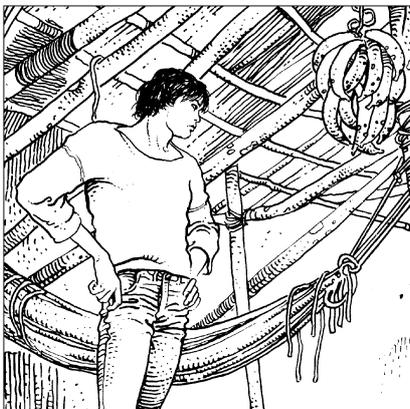


Gros plan

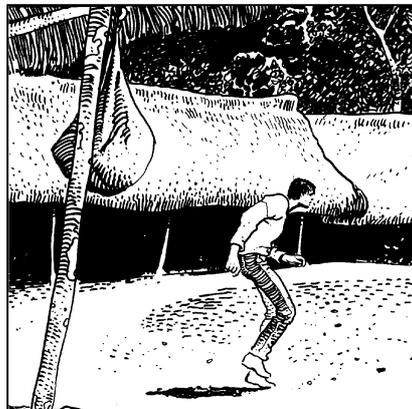


Très gros plan

Angles de vue



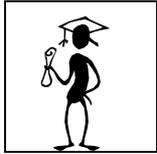
Contre-plongée



Angle normal



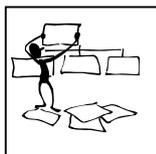
Plongée



FE 2 – CADRAGES ET PLANS

gros plan = GP p. rapproché = PR p. américain = PA p. moyen = PM p. ensemble = PE

<p>1. Les deux petits lapins</p> <div data-bbox="652 887 831 1003" style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin-left: auto;"></div>	<p>2. Le terrain militaire</p> <div data-bbox="1310 887 1489 1003" style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin-left: auto;"></div>
<p>3. La chouette</p> <div data-bbox="652 1364 831 1480" style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin-left: auto;"></div>	<p>4. Le faisan</p> <div data-bbox="1310 1364 1489 1480" style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin-left: auto;"></div>
<p>5. La cartouche</p> <div data-bbox="652 1843 831 1957" style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin-left: auto;"></div>	<p>6. Pour cette case, imagine toi-même une situation (phrase et dessin)</p> <p>6.</p> <div data-bbox="1310 1843 1489 1957" style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 50px; margin-left: auto;"></div>



ACTIVITES SUR LES POSITIONS ET DEPLACEMENTS DE LA CAMERA : PLAN DE TRAVAIL

Objectifs

Ces activités visent à développer les aptitudes suivantes :

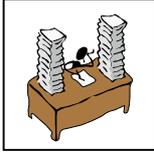
- reconnaître et nommer les principales positions, ainsi que les principaux déplacements de la caméra dans les productions en image animée
- être sensible à l'apport des différentes positions et déplacements de la caméra, à leur contribution au sens et à l'esthétique de l'image
- savoir réutiliser ces notions dans des réalisations-images (dessin, dessin animé en super-8, diaporama, vidéo...).

Déroulement de l'activité

ETAPES	ACTIVITES	PERIODES BRANCHE	MATERIEL DOCUMENTS
A	Découvrir et mimer les positions de la caméra à partir d'un montage de contre-plongées	1/3 FRA	Cassette vidéo 2 (5 ^{ème} montage d'extraits) FM 3 Carton (rouleau)
B	Mimer et comparer les positions du preneur d'images après le visionnage d'une série de panoramiques et travellings latéraux	1/3 FRA/DES	Cassette vidéo 2 (6 ^{ème} montage d'extraits) FM 3 Chaise à roulettes
C	Découvrir par le mime : le travelling avant et arrière Par opposition au déplacement : le plan fixe	1/3 FRA	FM 3 FE 1 Chaise à roulettes

Nombre de périodes

1 FRA



FM 3 POSITIONS ET DEPLACEMENTS DE CAMERA : CONDUITE DES ACTIVITES

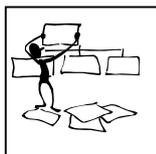
Positions de la caméra

- A**
- Visionner le cinquième montage de contre-plongées.
 - Trouver, en les comparant, le point commun entre les cadrages proposés.
 - Décrire l'effet obtenu (les personnages sont grandis, donc plus importants).
 - Par les yeux de quelle personne la caméra filme-t-elle ?
 - Par groupe de deux, les élèves miment la position de la caméra face à leur camarade.
 - Amener la notion de point de vue.
 - Y-a-t-il d'autres points de vue possibles ?
 - Faire mimer les élèves, à l'aide d'un carton (rouleau de papier de toilette) qui représente la caméra : la plongée - l'angle normal.
 - Décrire les effets produits par la plongée : elle diminue l'importance des personnages.

Déplacements de la caméra

- B**
- Visionner le sixième montage d'extraits : *panoramique et travelling latéral*
 - Comparer les deux séries de séquences :
 - mettre en évidence les différences et les ressemblances.
 - Que se passe-t-il dans la première série ?
 - Les élèves miment la position du *preneur d'images* en pivotant sur eux-mêmes (les pieds restent fixes) et en regardant le paysage autour d'eux : panoramique.
 - Que se passe-t-il dans la deuxième série ?
 - Un élève est assis sur une chaise ou une planche à roulettes, il tient un carton en guise de caméra et on le fait avancer parallèlement à un objet en mouvement : travelling latéral.
 - Expliquer les termes : *panoramique* (panorama) et *travelling latéral*.
- C**
- Est-il possible de se déplacer avec la caméra d'une autre manière que parallèlement à l'objet filmé ?
 - Les élèves essaient, étant toujours assis sur un objet roulant. On les amène à découvrir le travelling avant et arrière, en avançant et en reculant par rapport à l'objet filmé.
 - Nous avons examiné les différents mouvements de la caméra, comment appelle-t-on la manière de filmer sans bouger la caméra ? Plan fixe. Citer des exemples vus dans une séquence.

- FE 1 :
- Compléter les cases *cadrage et mouvement de caméra*.



ACTIVITES SUR LES PERSONNAGES : PLAN DE TRAVAIL

Objectifs

Ces activités visent à développer les aptitudes suivantes :

- différencier les personnages par leurs caractéristiques physiques, leurs vêtements, leur comportement, leurs qualités, leurs défauts, leur manière de s'exprimer, leur voix...
- prendre conscience du rapport entre leur caractère et leur comportement, du côté parfois artificiel de ce rapport
- reconnaître sa préférence pour tel ou tel personnage, héros ou personnage secondaire, en indiquant les raisons de cette préférence
- acquérir ou préciser un vocabulaire permettant de qualifier les caractères et les voix des personnages.

Déroulement de l'activité

ETAPES	ACTIVITES	PERIODES BRANCHE	MATERIEL DOCUMENTS
A	Etablir la liste des personnages, repérer les rôles principaux et secondaires, humains et animaux	1/3 FRA	FM 4
B	Observer les personnages dans une séquence et les comparer entre eux	1 2/3 FRA	Cassette vidéo 2 (7 ^{ème} montage d'extraits) FM 4 + FE 3
C	Ecouter et comparer les voix, rechercher du vocabulaire pour qualifier ces voix	1 FRA/MUS	Cassette-son FM 4 + FE 4
D	Discussion sur les différents types de personnages, ceux que l'on aime et ceux que l'on déteste	1/2 FRA	FM 4

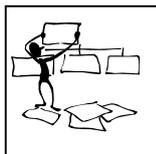
Nombre de périodes

3 1/2 FRA



FM 4 – PERSONNAGES : CONDUITE DES ACTIVITES

- A**
- Etablir la liste des personnages de l'épisode d'après le souvenir des visionnages précédents :
 - Renard, Blaireau, Crapaud, Vipère, Chouette, Taupe, Crécerelle, Belette, Faisan, (personnages principaux)
 - Ecureuils, Lapins, Hérissons, Tritons, Souris, Soldats, Pompiers (personnages secondaires).
 - Classer les personnages en deux groupes: les personnages principaux et les personnages secondaires.
 - Lesquels sont des être humains ? Lesquels sont des animaux ?
- B**
- Diviser la classe en seize groupes, chaque groupe choisit un personnage différent et l'observe dans une séquence de l'épisode (7ème montage).
- FE 3
- Chaque groupe complète une fiche d'observation d'un personnage. Lorsque toutes les fiches sont complètes, chaque groupe présente le personnage de son choix à la classe.
 - Comparer les différents personnages :
 - Quel rôle joue chaque personnage au sein du groupe ?
 - Quels sont les personnages préférés et les raisons de cette préférence ?
 - Quels sont les personnages détestés et en expliquer les raisons ?
- C**
- Ecouter les extraits de la bande-son de l'épisode, sans les images, avec de temps en temps arrêt après une phrase pour trouver qui l'a prononcée.
 - Est-ce que tous les personnages parlent ?
 - Citer ceux qui ne disent rien.
 - Les voix correspondent-elles aux personnages ?
 - Recherche collective de vocabulaire caractérisant les différentes voix.
 - Imiter ces différentes voix, ainsi que celles proposées sur la fiche.
- FE 4
- Fiche de vocabulaire individuelle sur les différentes voix des personnages. Lorsque la fiche est terminée, mise en commun et discussion relative aux différentes propositions.
- D**
- Discussion :
 - ce qui vous fait aimer / détester un personnage : traits physiques, caractère, comportement, voix
 - quels sont vos héros préférés ?
 - quels types de personnages vous déplaisent ?



ACTIVITES SUR LES LIEUX, DECORS ET BANDE-SON : PLAN DE TRAVAIL

Objectifs

Ces activités visent à développer les aptitudes suivantes :

- décrire les lieux et décors, ainsi que l'ambiance qui s'en dégage
- découvrir l'importance de la bande-son, ce qu'elle ajoute à l'image, ce qu'elle veut nous communiquer
- créer une bande-son (musique, bruitages, dialogues...) en rapport avec des séquences d'un film.

Déroulement de l'activité

ETAPES	ACTIVITES	PERIODES BRANCHE	MATERIEL DOCUMENTS
A	Visionner et décrire les différents lieux de l'histoire, ainsi que l'ambiance du « Moine et le poisson » Comparer les deux dessins animés	1 FRA	Cassette vidéo 2 (8 ^{ème} montage) FM 5
B	Imaginer une bande-son pour une séquence du « Moine et le poisson »	1-3 MUS	Cassette vidéo 2 (9 ^{ème} montage d'extraits) FM 5
Nombre de périodes		2-4 FRA	
	Prolongement : Visionner un extrait de la cassette vidéo « Images-Magies », émission Magellan sur la réalisation d'un dessin animé	1/2 FRA	Cassette vidéo 2 (10 ^{ème} montage d'extraits) FM 5



FM 5 – LIEUX, DECORS ET BANDE-SON: CONDUITE DES ACTIVITES

- A**
- Visionner le dessin animé: *Le moine et le poisson* (8ème montage)
<https://www.youtube.com/watch?v=oFQO1iBPo6I>
 - Discussion : raconter l'histoire, citer les lieux du déroulement, décrire l'ambiance qui se dégage du film.
 - Comparer les deux dessins animés au niveau des décors, du son et des musiques.
 - Quelles sont les différences ?
 - Quels sont les points communs ?
 - Quel dessin animé préférez-vous et expliquez-en les raisons ?
- B**
- Visionner le 9ème montage (extrait du *Moine et le poisson*)
 - Imaginer une bande-son pour cette séquence comprenant la musique, les bruitages et les dialogues. Réaliser cette bande-son en synchronisation avec le visionnage de la séquence, éventuellement l'enregistrer sur une cassette audio. On peut aussi réaliser plusieurs bandes-son par petits groupes et les comparer.

* * * * *

Prolongement

Visionner le 10ème montage :

Extrait de la série Magellan *Images-Magies*, émission sur la conception du dessin animé *Les Tifous*, où l'on présente la réalisation des dessins sur celluloids, du montage et de la sonorisation.



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 cycles 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 « Les Animaux du Bois de Quat'sous »

Production : Télémagination - Londres / Praxinos - Montpellier
Pour European Broadcasting Union Suisse TSR
EBU/UER 1995



LEXIQUE

Angle de prise de vues	Angle de vision (normal, plongée, contre-plongée) choisi par le créateur de l'image (voir fiche <i>angles et cadrages</i>).
Animation	Terme provenant du latin <i>anima</i> , "la vie" ou "l'âme", et du verbe <i>animare</i> , "insuffler la vie". Recouvre une vaste gamme de techniques cinématographiques filmées image par image pour recréer l'illusion du mouvement.
Cadrage	Opération consistant à organiser dans l'espace la dimension des éléments qu'on a choisi d'y faire apparaître.
Découpage	Division du scénario en scènes numérotées.
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 celluloïds superposés (grandes productions Disney, films japonais entre autres).
Film d'animation	Film dont les prises de vues sont réalisées image par image.
Hors champ	Éléments visuels suggérés, mais hors du cadre.
Montage	Choix et assemblage des plans (voir ce mot) d'un film.
Panoramique	Mouvement de la caméra pivotant horizontalement ou verticalement sur son axe.
Plan	Prise de vues effectuée sans interruption. <ol style="list-style-type: none">1. Unité filmique qui en résulte: un plan de dix secondes2. Image qui résulte du choix d'un cadrage: gros plan, plan moyen, etc.
Récit	Énoncé, discours oral, écrit, en images ou en sons qui raconte une histoire.
Séquence	Suite de plans constituant un tout par rapport à une action dramatique déterminée.

Stéréotype	Opinion toute faite, cliché.
Story-board	Découpage écrit du récit en images auquel on ajoute le dessin plus ou moins schématisé de chaque plan.
Travelling (avant, arrière, vertical, latéral)	Déplacement de la caméra sur un véhicule mobile; effet produit par ce déplacement.
Zoom	<ol style="list-style-type: none">1. Déplacement (travelling) optique avant ou arrière, permettant le passage progressif d'un type de cadrage à un autre.2. Effet produit par ce déplacement (zoom avant, zoom arrière).