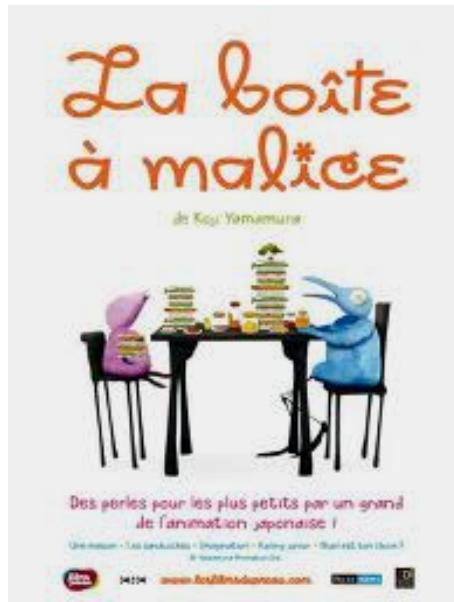


La Boîte à malices

de Koji Yamamura
Japon, 38 minutes, 5 courts métrages d'animation



Sommaire :

- I. Avant la projection
- II. Présentation des histoires et exploitation
- III. Le film d'animation

I. AVANT LA PROJECTION

- Travail sur l'affiche : les personnages, le décor, l'ambiance, les couleurs, la construction....
- Justifier le titre (cf. paragraphe I, 6-)
- Consignes pour le bon déroulement de la séance de projection (cf. plaquette Ciné-Enfants).

II. PRESENTATION DES HISTOIRES ET EXPLOITATION

Synopsis : Et si on ouvrait cette boîte à malice... On y trouverait des oiseaux espiègles, un petit chien et ses amis musiciens ou encore un crocodile hirsute qui a mal aux dents... autant de héros drôles, fantasques et poétiques qui séduiront petits et grands.

Une maison : En survolant un paysage enneigé, Karo l'oiseau bleu et Piyobuputo l'oiseau rose, découvrent un vieil arbre. Ils vont construire leur maison sur l'une de ses branches.

Les Sandwiches : Confortablement installés dans leur nouvelle maison, Karo et Piyobuputo préparent des sandwiches pour un pique nique. Une préparation très festive...

Imagination : Il pleut averse. Karo rentre vite à la maison et raconte à Piyobuputo qu'il a croisé un poisson volant... Ce dernier éclate de rire et entraîne à son tour son ami dans un monde imaginaire.

Kipling Junior : Kipling Junior vit avec ses parents dans une petite maison à la campagne. Il a pour amis une bande d'insectes musiciens et décide de les accompagner en ville pour un concert. Est-ce vraiment une bonne idée ?

Quel est ton choix ? : Raoul l'alligator a mal aux dents, mais il a également besoin d'une coupe de cheveux. Il hésite : ira-t-il chez le coiffeur ou chez le dentiste ?

1- Une maison

Histoire :

L'oiseau bleu Karo avec un sac à dos, vole, suivi par un oiseau rose Piyobuputo plus petit. Il arrive à un arbre (comme un baobab) et explique (bulle comme un nuage) qu'il veut construire une maison. Il apporte des planches, l'oiseau rose apporte de la peinture ; puis un tronc. Un insecte arrive. Ils se reposent. Il a neigé. La maison se construit, quelqu'un les aide à poser le toit. Puis peinture de la porte et enduit. Quand ils ont terminé, ils applaudissent. Ils rentrent dedans (musique festive). Il neige, la cheminée fume. L'insecte s'envole.



Exploitation :

👉 Raconter l'histoire en retrouvant les différents personnages : le corbeau bleu, le corbeau rose, un insecte (on reconnaît les deux gros yeux), le personnage qui les aide (il fait penser à une créature de la forêt, cf. les Totoros, un personnage de légende au Japon ?).



- ☞ Comparer les deux oiseaux : différences de taille, de couleur, de longueur de bec, de couleur et taille des yeux, de taille de chapeau, de pattes. Essayer de les dessiner.
- ☞ A quelle époque de l'année se passe le film ? A quoi le voit-on ?
- ☞ A quel endroit les 2 oiseaux construisent-ils leur maison ? Et les enfants où aimeraient-ils construire leur maison ? comment serait-elle (dessin) ?
- ☞ L'animation est faite à partir de pâte à modeler.

2- Les sandwiches :

Histoire :

L'oiseau bleu Karo, fait cuire des galettes, puis, à table ils préparent des sandwiches, en empilant des tartines de pain. Karo prend un bocal de moutarde dont le couvercle tombe (mouvements et trajet du couvercle) puis il met la moutarde sur une tartine en chantant. Il l'envoie à l'oiseau rose Piyobuputo placé en face de lui. Cela les fait rire. On voit l'autre personnage et leur maison dans l'arbre.



Ils utilisent des bocaux de toutes les couleurs avec lesquels ils font de la musique. L'empilement de sandwiches sert d'accordéon, puis ils dansent. Ils pique-niquent avec l'autre personnage qui mange un de leur sandwich et en échange leur donne une graine ? Un fruit ? L'insecte mange les feuilles et les regarde.

Exploitation :

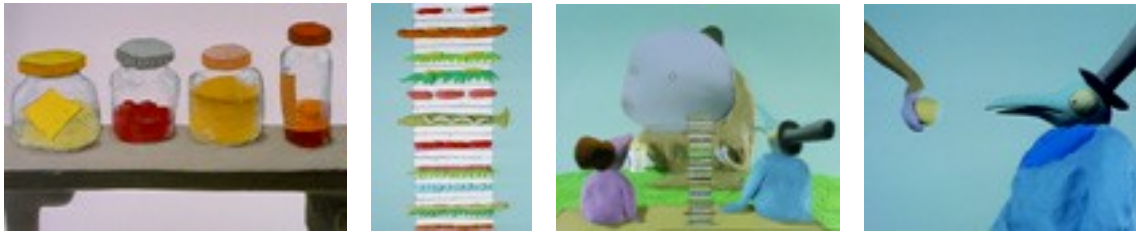
- ☞ Raconter l'histoire en retrouvant les différents personnages : les deux oiseaux, la créature et l'insecte. Ce sont les mêmes que dans l'histoire précédente.



- ☞ Les sandwiches : D'où vient le mot « sandwich » ? Ce mot vient du nom de son inventeur : le comte de Sandwich, amiral de la flotte du roi de Grande-Bretagne au 18ème siècle. Le comte de Sandwich aimait beaucoup jouer aux cartes, au point qu'il refusait souvent de quitter la partie pour aller manger. Alors, il se faisait apporter deux tranches de pain garnies de viande froide et de fromage, ce qui lui permettait de continuer à jouer tout en gardant les mains propres : le « sandwich » était né ! La composition des sandwiches : Karo et Piyobuputo mettent de la moutarde et intercalent ensuite divers ingrédients : fraises, salade, tomates, poisson...

- ☞ Les enfants peuvent dire ce qu'ils aimeraient mettre dans leur sandwich.

- ☞ La musique : Cet épisode est joyeux : les oiseaux chantent et rient. Ils utilisent des bocaux de toutes les couleurs pour faire de la musique. Quand ils ont empilé beaucoup de sandwiches, ils s'en servent comme accordéon et dansent.



☞ Le partage : ils pique-niquent avec l'autre personnage qui mange un de leur sandwich et il leur offre quelque chose à manger.

3- Imagination :

Histoire :

Il pleut : Karo, avec son parapluie, se dépêche de rentrer chez lui où l'attend Piyobuputo. Ils lisent dans leurs pensées : bulles où on voit ce à quoi ils pensent. Ils pensent à un poisson, des soleils. Le soleil fond, se transforme en ciseaux qui découpent la bulle de rêve de Karo. Piyobuputo pense à des fruits et Karo fait apparaître le personnage qui mange les fruits. Apparition d'un escargot, d'un robinet, d'un crocodile, une rose bleue, une tasse ... Ils dansent. Dehors, il pleut, des poissons passent devant leur arbre.



Exploitation :

☞ Raconter l'histoire en retrouvant les différents personnages : les deux oiseaux, la créature et l'insecte. Ce sont les mêmes que dans les 2 histoires précédentes. C'est donc une série. A chaque fois, il y a une référence aux 2 oiseaux, au personnage, à la maison dans l'arbre.

☞ Ce film est un peu différent des deux précédents car il n'y a pas vraiment d'histoire. En effet, les images que l'on voit correspondent à ce qui se passe dans la tête des personnages. Pour signifier que les deux oiseaux imaginent des choses, le réalisateur utilise des bulles, comme dans une bande dessinée. A l'intérieur de ces bulles, il dessine ce que Karo et Piyobuputo imaginent. Ainsi, nous pouvons voir les pensées des deux oiseaux.

☞ Ce qui est original dans le film, c'est que Karo peut voir les pensées de Piyobuputo et inversement et que les choses qu'ils imaginent finissent par se mélanger entre elles ! Dans la réalité, les choses que l'on imagine restent dans notre tête et personne ne peut les voir, sauf si nous les « réalisons ».

☞ Exemple : Tu imagines une maison et tu décides de la construire. Une fois construite, tout le monde pourra voir la maison que tu avais imaginée dans ta tête. Mais comment faire quand nous imaginons des choses impossibles à réaliser ? Réponse : grâce à l'Art, bien sûr !

☞ Exemple : Dans le film, le réalisateur Koji Yamamura représente quelque chose qui n'existe pas dans la réalité : un parapluie escargot qui sort de la bouche d'un crocodile, qui lui-même sort d'une banane, qui lui-même sort d'une baleine, qui lui-même sort d'un robinet, qui lui-même sort d'un escargot. Koji Yamamura a pu partager cette image qu'il avait en tête en la dessinant dans un film. En tant que réalisateur de films d'animation, Koji Yamamura est donc un artiste qui se sert à la fois du dessin et du cinéma pour créer un univers original.

☞ Les enfants peuvent citer tous les arts qu'ils connaissent et dire celui qu'ils préfèrent (l'architecture, la sculpture, la peinture, la musique, la poésie, la danse, le mime, le théâtre, le cirque, le cinéma, la bande dessinée...).

☞ Le mouvement artistique qui permet le mieux de partager avec tout le monde ses pensées les plus folles (comme par exemple les images que l'on voit lorsque l'on rêve) s'appelle le Surréalisme. Exemple : Max Ernst, René Magritte, Yves Tanguy, Salvador Dali, Joan Miro... En rechercher des illustrations. Essayer de créer un dessin surréaliste.



4- Kipling junior :

Histoire :

Il fait froid. Un chien rentre dans sa maison. (Fondu au noir et générique) Le chien s'assoit et il vide ses poches sur la table : 2 pièces, des glands. Sa maman arrive et lui caresse la tête ; Dehors 2 créatures jouent de la musique. Le père arrive. C'est la nuit, un train passe. C'est le matin.

Problème avec la porte qui s'ouvre tout le temps ou qui ne veut pas se fermer. Le père répare avec un tournevis. Le jeune chien regarde les créatures dans le pneu devant la maison. La famille se prépare à sortir.

Tout le monde prend le train et ils arrivent en ville : beaucoup de monde, bruits de circulation.

L'enfant joue au cheval à bascule. Les parents et lui vont au restaurant. Ils rentrent tous les 3, le petit s'endort dans le train. Ils descendent, le père le porte sur son dos. Il a passé une bonne journée. Nuit puis jour. Les insectes font de la musique. Le petit chien les regarde par la fenêtre puis sort et les suit. Concert. Il se perd dans la ville, il y a du bruit, il est seul, il n'a qu'une pièce... Ses parents l'attendent à la maison. Il rentre seul, à pied. C'est la nuit et regarde le ciel étoilé. Il finit par rentrer dans sa maison.

Exploitation :

☞ Raconter l'histoire en retrouvant les différents personnages : le chien, Kipling junior et ses parents, les insectes musiciens.



👉 Le conte : Le titre du film est le nom du personnage principal. En effet, toute l'action du film est centrée sur Kipling junior, un petit chien rêveur qui, comme souvent dans les contes merveilleux, quitte ses parents et part vivre seul une aventure au cours de laquelle il se retrouve face à ses peurs.

👉 Dans Kipling junior, le lieu de toutes les peurs est la ville et non la forêt. En effet, la ville est très différente du monde ordinaire du héros. Bien sûr, Kipling junior ne rencontre ni un loup ni un ogre mais son parcours n'en est pas moins semé d'embûches.

👉 Dans un conte, on retrouve toujours le même schéma : essayer de le retrouver dans l'histoire.

PARTIE 1 Situation de départ	Qui? Où? Quand? Qui? Les personnages Présentation et description des personnages, portrait physique ou moral. Où? Le lieu Où se déroule l'histoire ? Quand? Le moment Quand l'histoire se passe-t-elle ? Comment se sentent-ils ?	- Il était une fois... - Il y'a longtemps... - Il y'a très longtemps de ça... - Dans un pays lointain... - Jadis ... - Il était une fois, dans un pays lointain... - Quelque part dans... - L'été dernier... - Tout à commencé...
PARTIE 2 Événement déclencheur	Quoi ? Pourquoi ? Quel événement fait démarrer l'histoire ?	- Un jour... - Une nuit... - Tout à coup... - Soudain... - Brusquement...
PARTIE 3 Événements perturbateurs	Réaction du personnage, Son but... Que ressent-il ?	- Il est triste... - Il voudrait bien... - Il veut...
PARTIE 4 Développement	Que fait le personnage principal ? Que font les autres personnages ? Comment réagissent-ils ?	- Il essaie ... mais... - Il fait... malheureusement... - Quelques temps après... - Tandis que... - Malgré tout...
PARTIE 5 Solution finale	Le problème se règle-t-il ? Comment ? Comment se termine le récit ? Qu'arrive-t-il aux autres personnages à la fin du récit ?	- Enfin... - Grâce à ... - Par chance... - Finalement... - C'est ainsi que... - C'est alors que...
Fin	Après cette aventure que devient le personnage principal ?	- Depuis ce jour-là... - A partir de ce jour... - Depuis ce temps...

- Qu'est-ce qui donne envie à Kipling junior d'aller seul en ville ?
- Quel est l'événement déclencheur ?
- Quels dangers Kipling junior rencontre-t-il en ville? Raconter ce qu'il y fait.



La capitale du Japon, TOKYO, est la plus peuplée du monde. Son interminable banlieue est d'abord organisée autour du train, le moyen de transport le plus commun au Japon. Ainsi, le soir, pour rentrer chez eux, la plupart des salariés tokyôites effectuent une ou deux heures de voyage dans des trains bondés qui se succèdent à une fréquence maximale.

☞ Comparer avec des contes connus.

☞ Le temps : on peut suivre la succession des journées car on voit la maison le jour et la nuit.



5- Quel est ton choix ?

Tout au long de sa vie, chacun de nous se retrouve devant des choix à faire. Ces choix sont plus ou moins importants.

Quand un choix est très important, on dit qu'il est déterminant (ou décisif).

Dans tous les cas, un choix a des conséquences. Le film montre bien comment les choix que nous faisons influent sur la suite des événements. En effet, les choix des personnages déterminent ce qui va se passer dans la suite de l'histoire.

Histoire :

Le petit crocodile a mal à une dent et il doit aller chez le coiffeur, il hésite entre le dentiste ou le coiffeur ; finalement, il va dans la salle d'attente du dentiste, puis s'enfuit car il a peur.

Le tatou sortant du bocal-maison ne sait pas s'il doit prendre son parapluie ou pas car le soleil est régulièrement caché par des nuages...

Madillo le tatou est en train de changer une ampoule quand soudain Raoul frappe à la porte en même temps que l'eau se met à bouillir. Madillo a le choix entre plusieurs possibilités :

- finir tranquillement de changer son ampoule
- laisser le travail en cours et aller ouvrir à Raoul
- laisser le travail en cours et retirer la théière du feu

Choisir l'une de ces possibilités, c'est exclure les deux autres et donc courir des risques. En effet, si Madillo continue de changer l'ampoule, il ne pourra pas ouvrir à Raoul qui risque de se fâcher ou de repartir avec son chapeau ; si Madillo ne retire pas la théière du feu, cela peut occasionner un incident domestique, etc.

Madillo n'arrive donc pas à se décider : il est face à un dilemme et cela le fait paniquer.

Du coup, il perd l'équilibre et l'ampoule tombe et se casse ! Il tombe puis roule et finit par atterrir dans la bouche d'un dinosaure qui était tombé. Pendant ce temps, chez le tatou, le crocodile se met du gel et discipline ses cheveux. Mais il a mal aux dents et retourne chez le dentiste, mais la salle d'attente est pleine. Le tatou, ressorti du corps du dinosaure continue à rouler et tombe. On le soigne. Il se met à pleuvoir et le gel s'en va des cheveux du crocodile qui va chez le coiffeur. Il rêve qu'il attaque le dentiste et le coiffeur avec sa fronde. Il se réveille avec les cheveux coupés.

Générique de fin avec le nom des enfants qui ont faits les dessins.

Exploitation :

☞ Raconter l'histoire en décrivant les personnages : Un tatou Madillo, un insecte qui mange des morceaux de verre, un crocodile Raoul qui a mal aux dents, un coiffeur et un dentiste à tête de lune.



☞ Faire des choix : Raoul ou Madillo doivent sans arrêt faire des choix. Parfois, on n'arrive pas à faire un choix. Cela s'appelle être face à un dilemme. Voici la définition du mot « dilemme » dans le dictionnaire Larousse : obligation de choisir entre deux possibilités comportant toutes deux des inconvénients.

☞ Décrire des exemples de dilemmes dans le film : Quand Raoul hésite entre aller chez le dentiste et le coiffeur : Raoul le crocodile va chez le dentiste, mais, dans la salle d'attente il entend le dentiste qui s'occupe de Madillo qui était arrivé avant lui. Raoul prend peur et décide de s'en aller. Il va chez les trois épiciers et décide de s'acheter un gâteau Il a de nouveau mal aux dents. Il décide de retourner chez le dentiste mais en chemin il tombe sur le chapeau de Madillo. Raoul décide de rapporter son chapeau à Madillo chez lui. C'est alors à Madillo d'être face à un dilemme, etc... (cf. histoire détaillée)



☞ Questionner les enfants : La dernière fois que tu as dû faire un choix, c'était à quelle occasion ? Est-ce que c'est plus souvent toi qui décides ou tes parents ?

👉 La chanson : Quel est ton choix ?

Quel est ton choix ?
Quel est ton choix ?
Quel est ton choix ?
Quel est ton choix ?
Ouhhhh... Quel est ton choix ?
Tu peux faire le bon choix comme le mauvais
Ne fais pas un mauvais choix
Réfléchis bien
Fais ton choix
Fais le bon choix
Fais-le
Fais-le

Fais-le
Fais-le
Fais-le
Fais-le
Ouhhhh... Quel est ton choix ?



👉 Les différents lieux, les repérer : le cabinet du dentiste, la boutique des épiciers, la place avec le banc, la maison de Madillo, la boutique du coiffeur qui est repéré par une enseigne que l'on voit dans les rues japonaises et qui indique que l'établissement est un coiffeur de quartier. Quand l'enseigne tourne, cela veut dire que le coiffeur est ouvert. Beaucoup de coiffeurs japonais font encore ce que l'on appelait en France « barbier », c'est-à-dire rasage complet du visage à la lame, comme c'est le cas dans le film.



👉 La technique d'animation est celle d'un dessin animé fait à partir de dessins d'enfants

6- A propos du film

Le titre :

Au sens propre, une boîte à malice est la boîte des prestidigitateurs.

Un prestidigitateur est quelqu'un qui fait des tours de magie.

Exemples de tours de magie : faire disparaître des cartes à jouer, changer une carte en une autre, changer la couleur des dos de cartes, assembler et séparer des anneaux en métal.

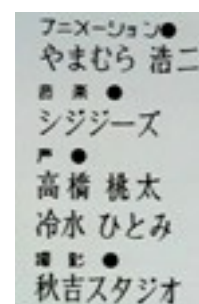
La boîte à malice sert au prestidigitateur à ranger les accessoires dont il a besoin pour faire ses tours.

On y trouve plein d'objets comme : des cartes, des foulards, des cordes, des balles, etc.

L'expression « boîte à malice » désigne donc par extension l'ensemble des tours dont dispose quelqu'un qui aime bien dire ou faire des taquineries. On peut dire d'une personne malicieuse qu'elle a « plus d'un tour dans son sac » car la boîte du prestidigitateur s'appelle aussi un « sac à malice ».

Le japonais : écriture et langue

Dès la première image du premier court-métrage (« Une maison »), on sait qu'il s'agit d'un film japonais. En effet, le titre du film est écrit en japonais. La langue japonaise ne s'écrit pas à l'aide du même alphabet que celui que nous utilisons en français. Traditionnellement, le japonais s'écrit sans espace entre les mots, de haut en bas et de droite à gauche. Toutefois, on trouve de plus en plus de livres écrits de gauche à droite et de haut en bas, c'est-à-dire dans le même sens que le français.



🔍 Rechercher le sens de quelques mots japonais : Kamikaze, Karaoké, Kimono, Sushi, Tsunami...

Le réalisateur :

Koji Yamamura, né au Japon, est réalisateur, animateur et scénariste de films d'animation, mais aussi illustrateur de livres. La passion de Koji Yamamura pour l'animation commence très tôt. Il réalise son premier film d'animation alors qu'il n'a que 13 ans et poursuit des études artistiques de peinture à l'Université Zokei de Tokyo tout en travaillant pour le cinéma sur la modélisation d'effets spéciaux. Diplômé en Arts Plastiques en 1987, il débute comme décorateur pour des séries de dessins animés à la télévision. Rapidement lassé de devoir produire « au kilomètre », il commence à travailler en 1989 en indépendant et crée en 1993 avec sa femme Sanae, également peintre, son propre studio : Yamamura Animation Inc. Indépendant et prolifique, Koji Yamamura choisit le format souple du court métrage pour laisser galoper ses obsessions. Il peut alors exploiter en toute indépendance la richesse de son imagination, provoquer surprise et curiosité tant pour les jeunes que pour les adultes avec des histoires originales et pleines d'humour. Sélectionné dans tous les festivals de la planète, couvert de récompenses internationales, Koji Yamamura est nommé aux Oscars en 2003 avec « Atama Yama » (Le Mont Chef), par ailleurs Grand prix du festival d'Annecy cette même année. Plus tard, en 2007 c'est son court métrage « Un médecin de campagne », adapté de la nouvelle surréaliste de Franz Kafka publiée en 1919, qui obtient le prix du meilleur film dans de nombreux festivals du monde entier.

III. LE FILM D'ANIMATION

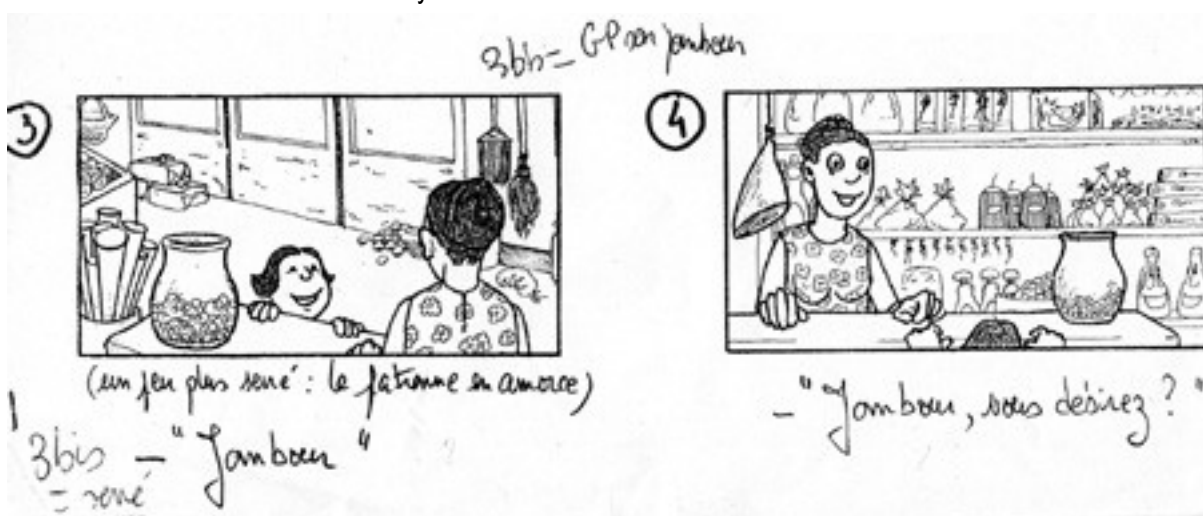
1- Réaliser un dessin animé :

Etapes de fabrication :

Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un story-board, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites : extrait de story-board d'un film d'animation de Pauline Rebufat.



Pour faciliter le travail des animateurs et ne pas changer l'aspect d'un personnage, des dessins sont réalisés le représentant de face, de profil, de trois-quart, de dos, en entier ce qui détaille ses proportions et son volume : ce sont des feuilles de model-sheet. Ici, extrait de storyboard du film d'animation « *Le petit chat curieux* » de Goda Tsunéo)



Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Ces dessins serviront de base aux décorateurs pour la création des décors. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache.

L'animation est réalisée par différentes équipes : l'animateur esquisse au crayon les positions extrêmes du mouvement, des intervallistes combinent les espaces entre chaque dessin en suivant les indications de l'animateur. Plusieurs animateurs interviennent dans un même dessin animé (sauf dans *Alice aux pays des merveilles* où le même animateur, Ward Kimball, a réalisé 25 minutes d'animation !)

Les dessins sont ensuite tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rhodoïd transparentes ou cellulos (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellulo en utilisant de la gouache acrylique. Aujourd'hui, peu de studios utilisent cette technique. Les dessins sont scannés dans l'ordinateur, puis mis en couleurs dans un logiciel spécifique.

La prise de vues : elle se fait sous caméra verticale qui filme les celluloses posés sur le décor, image par image, avec parfois, en plus, des effets spéciaux. Il est possible de superposer plusieurs celluloses. Les dialogues, les bruitages et la musique sont ensuite mixés à l'image au moment du montage final.

Le film est vérifié sur une table de montage.

Autres ressources de l'animation :

Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet.

On peut animer ainsi **des peintures ou dessins**, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

- L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra. On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), **des marionnettes**... La pixillation est l'animation de personnes qui changent légèrement de position entre chaque prise de vue. Cette technique permet de faire apparaître ou disparaître quelqu'un, de le faire voler... Elle a été utilisée pour les premiers effets spéciaux au cinéma.

- L'animation par **ordinateur** : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

2- Dans le film :

La série sur Karo et Piyobuputo utilise, pour l'animation : de la pâte à modeler, de la photographie, des marionnettes, des dessins sur celluloses.

Le court métrage « Kipling junior » utilise : de la pâte à modeler, de la photographie, des marionnettes, des dessins sur celluloses et de la 2D par ordinateur.

Le court métrage sur « Quel est ton choix » a une animation à partir de dessins sur celluloses.

L'animation de pâte à modeler :

☞ On peut construire un personnage simple en pâte à modeler : un champignon à chapeau par exemple et le photographier en modifiant, entre chaque photo, un détail : par exemple, il penche la tête de plus en plus puis la relève. Lorsque les photos sont développées, on les superpose dans l'ordre des prises de vue. En les tenant sur un côté, on les fait tourner rapidement (comme un folioscope) et on a l'illusion du mouvement.



La photo montre le réalisateur Rodolpho Pastor, des films « Capelito... » en train de placer le personnage de Capelito et d'autres champignons.

- L'animation de marionnettes :

Les marionnettes doivent avoir des articulations souples pour pouvoir être disposées dans des attitudes successives exigées par l'animation image par image : la marionnette est placée dans une position puis on fait une prise de vue, ensuite on modifie un peu sa position : par exemple on déplace un peu le bras ou la jambe et on refait une prise de vues et ainsi de suite ... jusqu'à la fin du mouvement que l'on veut créer. L'utilisation de pâte à modeler permet une certaine souplesse.

Les photos montrent le positionnement des 2 personnages du film *Le fermier et le robot* (film iranien d'animation « Vent de folie à la ferme » de Abdollah Alimorad 2010) et on voit sur l'une des deux, l'appareil photo qui permet les prises de vues successives.



A propos du film « *Le Robot et le Fermier* », le réalisateur explique qu'il n'a plus utilisé le 35 mm pour faire son film, mais que l'utilisation du digital permet de réduire ou d'agrandir, de tourner à droite et à gauche les décors ; au lieu de les recréer à chaque fois. Il a quand même fallu un an et demi pour la réalisation de ce film.

Dans un autre film d'animation, « *Le petit chat curieux* » de Goda Tsunéo, l'héroïne du film une petite chatte, décide de réaliser son premier film. On la voit construire ses décors, dessiner et coudre ses marionnettes, filmer image par image... On comprend la technique d'animation de marionnettes.



L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

A propos du film « *Le Robot et le Fermier* », le réalisateur dit : « le vaisseau spatial est maintenu par une tige métallique sur fond vert et les mouvements effectués sont tournés en une seule fois. A la fin du tournage, la tige est effacée par ordinateur et le fond vert devenu transparent permet le mouvement du vaisseau, pouvant ainsi le placer dans n'importe quelle scène. »

Ressources : DVD ; Site du distributeur : www.lesfilmsdupreau.com avec dossier de presse et document pédagogique de 21 pages.

Dossier réalisé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Septembre 2014.