

FRANCE

DES ROIS QUI VOULAIENT PLUS QU'UNE COURONNE (trois petites histoires)

ARTHUR (a)

RÉALISATION : Guionne LEROY

1998 - Belgique - 5 minutes

Pâte à modeler

LES SORCIERES (b)

RÉALISATION : Elisabeth HOBBS

2002 - Ecosse - 7 minutes

Aquarelle

DES ROIS QUI VOULAIENT PLUS QU'UNE COURONNE (c)

RÉALISATION : Randall MEYERS et

Anita KILLI

1999 - Norvège- 30 minutes

Papier découpé

DISTRIBUTION : LES FILMS DU PRÉAU

**PUBLIC SCOLAIRE CONCERNE
EN PRIORITE**

- Maternelle

Perdus loin de leur royaume, menacés par des sorcières ou tout simplement partis sans donner d'explication, ces rois n'ont pas vraiment la vie facile. Ce programme d'animation spécialement destiné aux tout petits réunit trois courts métrages autour de la thématique du roi. Pâte à modeler, aquarelle, papier découpé forment le menu de ces trois courts-métrages aux héros attachants et aux histoires merveilleuses.

LE FILM

a- Le roi ARTHUR s'est perdu, son cheval s'est enfui, le voilà seul. Pire, voilà que tout ce qui l'entoure prend vie et se ligue contre lui ! Ou est-ce juste une apparence...

b- 1590 en Ecosse. Le roi James VI a une peur bleue des sorcières. Il les soupçonne de vouloir le chasser du trône et il décide de les éradiquer. Trois marchandes de poissons près d'Edimbourg ont de bonnes raisons de croire qu'elles pourraient être visées par cette chasse aux sorcières. Elles manigancent alors un plan pour éviter d'être démasquées.

c- Le roi a disparu! Le commandant, le lieutenant, le majordome et le bouffon partent à la recherche d'un nouveau roi. Au cours de leur voyage, ils rencontrent un mystérieux pêcheur puis, au plus profond de la forêt enchantée, un garde gigantesque et terrifiant. Enfin ils découvrent le monde. Ils auront bien du mal à choisir un nouveau roi parmi tous les drôles de personnages qu'ils croiseront en chemin.

QU'EST-CE QUE LE CINÉMA D'ANIMATION ?

Le cinéma d'animation s'oppose au cinéma en prise de vue réelles, avec de vrais acteurs. La technique la plus fréquente est le dessin animé. Cependant, il existe d'autres techniques d'animation dont on a des exemples dans ce film :

- * celle de l'aquarelle animée directement sous la caméra (LES SORCIERES)
- * celle du papier découpé (LES ROIS QUI VOULAIENT PLUS QU'UNE COURONNE);
- * celle de la pâte à modeler (ARTHUR)

LES TECHNIQUES DE L'ANIMATION

Sur un film, le mouvement réaliste est enregistré lorsque la pellicule, au tournage comme sur le projecteur, défile à une vitesse de 24 images / seconde. En animation, chaque image a fait l'objet d'une création propre. Elle est prise séparément, d'où la définition de l'animation : "l'image par image".

Le film d'animation est l'alliance du cinéma et des arts plastiques. Certes, il est question de scénario, de pellicule ou de bande vidéo, de caméra, d'éclairage, de bande son... mais le sujet filmé est toujours une création sortie de l'imagination, une création artistique. Une grande variété de techniques permet à chacun d'exprimer son propre imaginaire.

Pour le **dessin animé**, l'animateur choisit le support de ses dessins en fonction du matériel utilisé, du nombre d'éléments à animer, et de l'utilisation du décor. Ce procédé est très proche du dessin sur papier, mais cette fois-ci le personnage qui doit bouger est dessiné sur une feuille transparente appelée cellulo. Cela permet de laisser en place un même décor pendant la prise de vue d'un plan entier et de ne changer image par image que les celluloses portant le personnage animé. L'animation permet de juxtaposer un ou plusieurs éléments animés au-dessus d'un décor fixe ou en mouvement (panoramique...). Les éléments sont en général tracés à l'encre de chine sur l'endroit du cellulo, et gouachés sur l'envers. Mais de nombreuses réalisations démentent cette méthode désormais "classique". Le dessin peut aussi être animé **sur papier**, avec des matériaux permettant un style plus spontané : crayon de couleur, pastel, craie, fusain, feutre, aquarelle... C'est le cas dans LES SORCIERES qui est une aquarelle animée directement sous la caméra.

Aquarelle animée directement sous la caméra. : Elizabeth HOBBS est une artiste plasticienne qui a développé cette technique assez particulière, elle modifie son dessin au fur et à mesure qu'elle filme. Le plan horizontal porte une plaque de verre qu'elle éclaire par dessous. L'artiste dessine son aquarelle et prend une photo. Pour remplacer l'image par une autre, il faut modifier ce même dessin sous la caméra : elle prend alors la photo suivante; puis elle continue à modifier le dessin entre chaque prise de vue.

C'est un travail d'animation directe sous la caméra. Le tournage est beaucoup plus long que pour le dessin animé et ne permet pas de retoucher les dessins déjà filmés !

Les films d'Elizabeth HOBBS ont souvent une trame historique traitée sous un angle humoristique.

Les éléments animés peuvent aussi être fabriqués en **éléments découpés**, articulés ou libres, assemblés directement sous la caméra. Il peut s'agir de dessins sur papier (souvent découpés dans une matière magnétique et placés sur un panneau métallique pour un meilleur contrôle du mouvement), de silhouettes (jeu d'ombres chinoises grâce à un éclairage en contre-jour) ou même de photos. Certaines matières sont animées sur une plaque de verre. C'est la technique employée par Anita KILLI, la responsable de l'animation DES ROIS QUI VOULAIENT PLUS QU'UNE COURONNE.

La technique de la mutiplane : les éléments à animer sont placés sur des plaques de verres les unes au-dessus des autres pour donner l'impression d'une profondeur de champ. Parfois, plus de dix étages peuvent ainsi être superposés.

En plus du responsable d'animation à la technique particulière, on notera au générique DES ROIS QUI VOULAIENT PLUS QU'UNE COURONNE, Randall MEYER en tant que co-auteur. Il est surtout connu comme compositeur et a composé des musiques dans des genres très différents : grands orchestres, musique de chambre, musique de films, créations pour le théâtre, la danse et l'opéra... L'auteur du scénario, lui, est un romancier, poète de la nouvelle génération en Norvège. Plusieurs de ses romans ont été portés à l'écran et il écrit également des scénarios pour le cinéma et la télévision. La contribution de ces trois spécialistes chacun dans leur discipline attitrée fait DES ROIS... un travail remarquable.

Le volume animé : En France, on appelle les animations tridimensionnelles filmées par une caméra, "animation de volume", tandis que "3D" désigne l'image de synthèse. Dans d'autres pays francophones, et en Anglais, 3D désigne l'animation de volume.

La pâte à modeler. On utilise une pâte à modeler spéciale appelée "plastiline". Elle est modelée la plupart du temps sur une structure, généralement métallique, qui sert de squelette au personnage. Les personnages finis sont souples et articulés : on peut leur donner différentes attitudes. L'absence de squelette quant à elle permet de faire subir aux personnages des transformations plus fantaisistes.

Dans les deux cas, la technique d'impression est la même : on dispose les formes ou les personnages désirés dans le décor et on prend une photo. Pour remplacer l'image par une autre, il faut modifier l'attitude du personnage entre chaque prise de vue, image par image. C'est de l'animation directe devant la caméra. On place bien-sûr la caméra en face du décor.

Faire un film d'animation en volume demande un vrai plateau de tournage en réduction. On est très proche de la prise de vues réelles, c'est-à-dire d'un tournage avec des décors, des costumes et des acteurs.

Créer un décor et les accessoires : Le décor correspond à l'endroit dans lequel vont être placés les personnages. Il est entièrement construit (en bois, en polystyrène, en pâte à modeler, en carton...) on peut tout utiliser. Ce sont les personnages en pâte à modeler qui déterminent l'échelle du décor : ils mesurent en général 15 à 30 cm de haut. Ils ne doivent pas être trop petits car la fabrication des détails et le travail de l'animateur seraient trop difficiles. Ils ne doivent pas non plus être trop grands car ils deviendraient trop lourds et tout aussi difficiles à animer.

Guionne LEROY, l'auteur d'ARTHUR est une artiste belge. Elle a réalisé plusieurs courts métrages utilisant le plus souvent la pâte à modeler. Son talent lui a permis d'être rapidement repérée par de grands studios d'animation, elle a travaillé sur CHICKEN RUN, TOY STORY et JAMES ET LA PECHE GEANTE.

ACTIVITES À FAIRE AVEC LES ÉCOLIERS

* Se rappeler l'histoire : essayer de retrouver oralement l'histoire d'un des films.

* Quand un auteur invente un scénario, il dresse le portrait physique et psychologique de ses héros : décrire le caractère des personnages en s'aidant d'adjectifs qui les qualifient.

* Savoir quand, et sur combien de temps se passe les histoires (la durée) : se souvenir de l'époque à laquelle se passe l'histoire.

Les histoires dans les films peuvent s'étaler sur des durées plus ou moins grandes. Par contre, la séance de cinéma est toujours trop courte !

* Repenser à un personnage d'un des films: le dessiner de mémoire; le décrire oralement.

* Etudier les décors, quel mobilier a été fabriqué ? Citer les accessoires utilisés par les personnages.

* Pour réaliser un assemblage qui rappelle les personnages dessinés sur cellulo que l'on superpose à un décor peint : faire des photocopies agrandies d'un ou plusieurs personnages que vous aurez dessinés et les colorier. Sur une plus grande feuille, dessiner un décor, colorier ou peindre ce décor. Découper les personnages préparés à l'avance : leur faire jouer une histoire dans le décor créé, les déplacer ou les coller.