

LE PETIT MONDE DE LEO

5 courts-métrages d'animation, 2015, 30 minutes
Adaptation des livres de Léo Lionni par Gianni Giovanini

SOMMAIRE DU DOSSIER :

I AVANT LA PROJECTION	p.1
L'affiche, le titre	
II PRESENTATION DES HISTOIRES ET PISTES D'EXPLOITATION	p. 2 à 8
1- Un poisson est un poisson	
2- Cornélius	
3- C'est à moi	
4- Pilotin	
5- Frédéric	
6- L'auteur des albums : Léo Lionni	
III LE CINEMA D'ANIMATION	p. 9 à 11
1- Fabrication	
2- Les procédés cinématographiques	

I AVANT LA PROJECTION

- **Regarder l'affiche** : elle ne représente qu'un seul personnage, placé derrière des rochers et qui tient une fleur (coquelicot).

Elle n'illustre qu'une des 5 histoires = 5 contes marqués dans le titre.

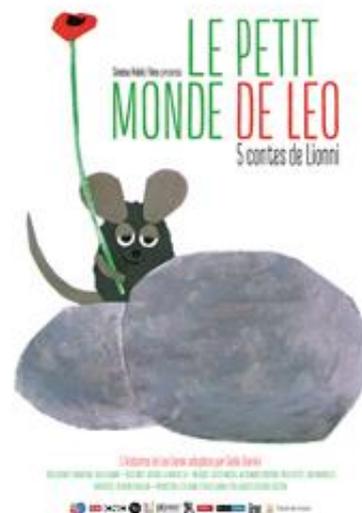
Elle est de couleur blanche (ici, on ne voit pas son contour).

Le titre est en couleurs : vert et rouge.

Léo ne désigne pas un personnage des contes, mais c'est l'auteur Léo Lionni : son nom apparaît après le mot contes.

Sous les rochers, est noté en rouge le nom de celui qui a fait l'adaptation en film : Giulio Gianini

- **Rappeler les consignes** pour un bon déroulement de la séance de cinéma (cf. plaquette Ciné-enfants).



II PRESENTATION des HISTOIRES et PISTES D'EXPLOITATION

1 – Un Poisson est un poisson

- **Résumé** : Quelle vision du monde peut avoir un petit poisson au fond de son étang ?

- **Histoire détaillée** : Une voix off raconte.

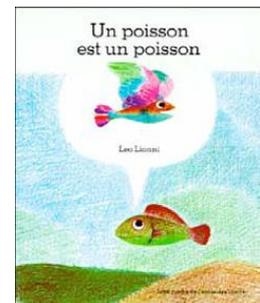
Un têtard et un vairon sont deux amis inséparables et nagent ensemble dans un étang (fondu au noir : FN, raccourci marquant le temps qui passe). Ils sont au milieu des Algues et peuvent s'abriter dans une grotte. Un jour, sur le têtard, deux petites pattes ont poussé. La grenouille dit je suis une grenouille, mais le poisson conteste cela et la grenouille dit : « une grenouille est une grenouille et un poisson est un poisson » (FN). Puis deux minuscules pattes apparaissent à l'avant : le têtard continue de se métamorphoser en grenouille. La grenouille un jour sort de l'eau en grimpant sur la berge (FN). Le poisson a grandi. Les jours passent, les mois passent et la grenouille ne revient pas. Un jour, la grenouille revient et fait un joyeux plongeon dans l'eau. Elle dit au poisson : « J'ai découvert le monde. J'ai vu des oiseaux qui avaient des ailes et des plumes, des vaches avec 4 pattes, des cornes, mangent de l'herbe et ont des sacs roses pleins de lait. J'ai vu des gens : hommes, femmes et enfants ». Le poisson imagine tout cela comme des poissons avec ailes, pattes... (cf. photos). Il n'arrive pas à s'endormir car il repense à tout ce qu'a dit la grenouille. Il a la tête pleine de couleurs. S'il pouvait bondir hors de l'eau. Mais le temps passe.

Un jour, il bondit hors de l'eau et arrive sur la terre : il ne peut plus respirer. Il appelle au secours. La grenouille le repousse dans l'étang. Il flotte entre 2 eaux puis il reprend son souffle. Il se sent tout léger. Il admire le monde merveilleux de la mer. Il sourit à la grenouille et il conclut « un poisson est un poisson ».

- **Pistes d'exploitation** :

- Restitution : raconter l'histoire et retrouver les personnages. Les dessiner avec des formes simples. Imaginer une suite.
- Comparer avec l'album de Léo Lionni : que représente la couverture ? Si on découvre la couverture sans le titre, qu'aurait-on dit ?

L'histoire dans l'album est-elle la même que dans le film ?



- Les couleurs : repérer les couleurs dominantes et le rapport avec les milieux où vivent les deux animaux : quelles couleurs évoquent la terre et l'eau ?

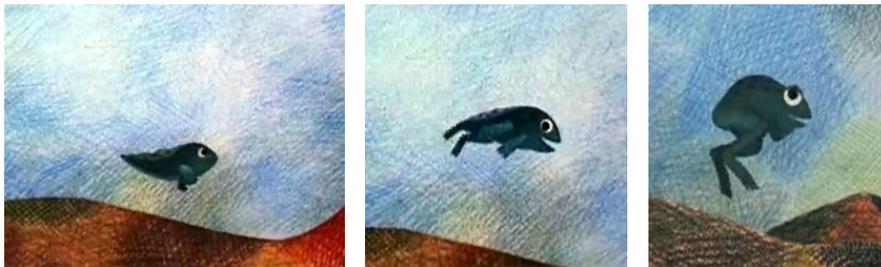
Découper dans des papiers différents (textures, souplesse, matières, couleurs...) des éléments et les coller pour faire un décor qui reconstitue le milieu où vivent les deux animaux.

- Des notions : dessus, dedans, dehors ; sur l'eau, sous l'eau ; la terre, l'eau...
- Ce qu'imagine le poisson : la grenouille dit qu'elle a vu des oiseaux, des vaches et des humains. Comment le poisson les imagine-t-il ? On retrouve toujours une forme de poisson.



➤ La vie des animaux :

- Décrire comment le têtard se transforme peu à peu en grenouille : œuf, têtard sans patte, pattes arrière, pattes avant, disparition de la queue.



On peut comparer avec le dessin animé de Poupi, un petit chien, qui découvre des œufs, essaie de les couvrir, voit sortir des têtards qui se métamorphosent en grenouilles qui sautent autour de lui.



- Comment le poisson et la grenouille se déplacent-ils dans l'eau ?

- Pourquoi le poisson ne peut plus respirer quand il est sur terre ?

➤ Thème : l'identité, Qui suis-je ? Demander aux enfants ce qu'ils aimeraient être (un personnage, un animal...)

➤ La bande-son : les personnages ne parlent pas, mais la musique accompagne et rythme les actions : quand le têtard et le poisson nagent ; quand la grenouille raconte ceux qu'elle a rencontrés sur terre...

➤ Le temps : à plusieurs reprises, on entend que le temps passe (des jours, des mois...). Le fondu enchaîné indique aussi une rupture du temps.

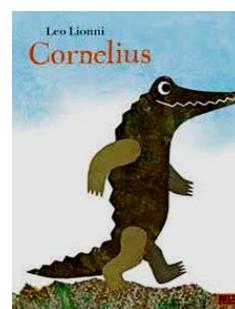
2- Cornélius

- **Résumé** : Un crocodile accomplit un exploit extraordinaire : il tient debout sur deux pattes !

- **Histoire détaillée** : Un couple de crocodiles attend l'éclosion de ses trois œufs. Les deux premiers bébés sortent à quatre pattes, le troisième se met debout sur ses pattes arrières et dit : « Je m'appelle Cornélius ». Il voit des choses différentes que les autres crocodiles n'ont jamais vues. « Je vois au-delà des buissons », « Et alors ? » disent les autres. « Je vois les poissons d'en haut », « Et alors ? » Fâché, il décide de s'en aller [musique rythmée quand il marche]. Il rencontre un singe. « Je sais marcher debout » dit Cornélius. « Je sais me mettre sur la tête et me suspendre par la queue » répond le singe. Il veut apprendre à Cornélius qui travaille dur. Quand il y arrive, il se dirige fièrement vers la rivière [musique]. Il nage, marche et rencontre les autres crocodiles. Il leur montre qu'il sait se suspendre. Les autres sont indifférents. Cornélius, déçu, décide de repartir, mais, à peine a-t-il fait demi-tour qu'il voit les autres essayer de se suspendre par la queue. La vie près de la rivière ne sera plus jamais comme autrefois.

- **Pistes d'exploitation** :

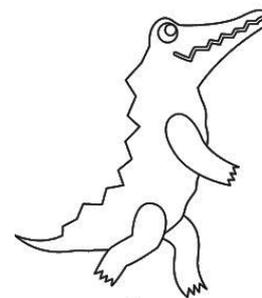
- Restitution : raconter l'histoire et retrouver tous les personnages. Imaginer une suite.
- Comparer avec l'album : que représente la couverture ? L'histoire est-elle la même ?



➤ Les crocodiles : chercher des photos, se renseigner sur leur mode de vie. Que Cornélius a-t-il de particulier ? A quoi cela lui sert-il ? Qui rencontre-t-il quand il quitte la rivière ? Qu'apprend-il ? Que se passe-t-il quand il retourne à la rivière ?



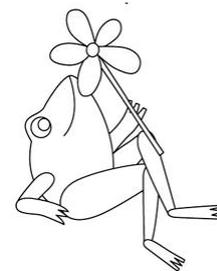
- Thème : la différence (Cornélius est le seul crocodile à marcher debout) et la manière de vivre ensemble. Que faut-t-il faire ?
- Des dessins : essayer de dessiner un crocodile normal et Cornélius avec un graphisme simple.



- La bande son : les animaux ne parlent pas, mais leurs attitudes permettent de comprendre leurs sentiments, réactions... La musique est importante. L'histoire est racontée en voix off.

3- C'est à moi (It's Mine)

- **Résumé** : Trois grenouilles discutent sans cesse. Un crapaud les prévient : arrêtez ou bien vous allez le regretter !



- **Histoire détaillée** : Des papillons bleus volent au-dessus de l'étang du marais. Au milieu, se trouve une petite île avec des galets lisses, des Fougères et des herbes. Trois grenouilles querelleuses vivent là : Pascal, Raphaël et Sandra [bruitages de coassements]. Pascal empêche les autres de venir dans l'eau car il dit : « L'eau est à moi » ; Raphaël ne veut pas que les autres montent sur la terre car il dit : « La terre est à moi » et Sandra dit : « L'air est à moi ». Ils se querellent comme ça tout le temps. Arrive un crapaud qui vit de l'autre côté de l'île. Il se plaint de les entendre tout le temps : « c'est à moi, c'est à moi, c'est à moi ». Cela trouble la paix du lieu. Il les prévient « si vous continuez ainsi, vous allez le regretter » [coa coa...]. Pascal attrape un gros ver de terre qu'il ne veut pas partager. Le ciel se charge de nuages, l'orage arrive avec le tonnerre, la pluie tombe et l'eau devient bleue. L'île est engloutie ainsi que les galets. Les grenouilles tremblent de peur. Elles montent sur le seul rocher visible. Quand le déluge est calmé, l'eau redescend et les grenouilles s'aperçoivent que ce n'était pas un rocher, mais le crapaud qui les a sauvées. Le lendemain, l'eau redevient claire. Elles sont ensemble, heureuses comme jamais auparavant. « Comme c'est calme » dit Pascal. « Comme c'est beau » dit Raphaël. « Et vous savez quoi, c'est à nous » dit Sandra !

- **Pistes d'exploitation** :

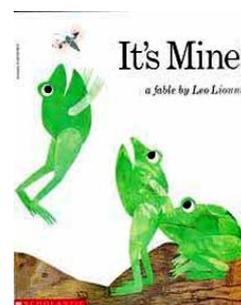
- Restitution : raconter l'histoire et retrouver les personnages.

Que font sans cesse les grenouilles ? Que vient leur dire le crapaud ? Que se passe-t-il à la dernière dispute ? Que fait le crapaud ? Qu'est ce qui change chez les grenouilles ?

Rajouter une suite à l'histoire.



- Comparer avec l'album : que montre la couverture ? L'histoire est-elle la même ? Qu'en est-il du graphisme, des couleurs ?



- La Nature :

* La vie des grenouilles et des crapauds : différences ? Chercher des photos

La grenouille est un amphibien sauteur et nageur, à la peau lisse. Elle coasse

Le crapaud est un amphibien, à la peau verruqueuse, de mœurs terrestres, se nourrissant de vers et d'insectes. Le crapaud coasse. La femelle n'est pas la grenouille, mais la crapaud.

Essayer de les dessiner avec des formes simples ou avec des morceaux de papier découpés.

* Les éléments de la Nature : l'eau, la terre, l'air. Par quelles couleurs sont-ils représentés ?

- Thèmes : la notion de propriété, de partage, vivre ensemble. Y a-t-il d'autres histoires semblables ? les grenouilles n'écoutent pas les avertissements du crapaud. On peut comparer avec « L'enfant qui criait au loup ».
- La bande son : L'histoire est racontée en voix off. On entend de la musique et des bruitages (coassements)

4- Pilotin (Swimmy)

- **Résumé** : Pilotin était le seul petit poisson noir parmi des milliers de petits poissons rouges. Arriva un gros poisson féroce et affamé...

- **Histoire détaillée** : Dans une mer immense, vivaient des milliers de petits poissons rouges et un seul noir. Arriva un gros thon féroce et affamé : les petits poissons se sauvèrent dans tous les sens, mais furent tous mangés. Le poisson, repu, s'en alla. Seul le petit poisson noir échappe à l'attaque. Il est seul, triste. Il va au fond de la mer et découvre mille merveilles : une méduse en gelée arc-en-ciel, un gros coquillage cuirassé qui abrite un crabe (plutôt un bernard-l'ermite) aux pattes et bec d'oiseau, une seiche qui expulse son encre et crée la nuit ; une forêt d'algues comme des sucres d'orge ; des poissons ; des fleurs des mers ; une anguille si longue qu'elle oublie sa queue. Dans le noir, il voit des poissons scintillants. Devant ces mille merveilles, le poisson noir retrouve le sourire. Il trouve des milliers de petits poissons rouges et leur demande de venir jouer avec lui. Mais les poissons répondent « oh non, le gros poisson nous mangerait ». Il réfléchit longtemps, longtemps [on voit, au-dessus de sa tête, les formes qu'il imagine pour placer les poissons rouges]. Il dit : « J'ai trouvé, nageons ensemble bien groupés et je vous piloterais » (nom de Pilotin). Le gros poisson rouge ainsi formé, avec Pilotin comme œil, mettent en fuite tous les autres poissons. L'histoire est en boucle : au début, on voit un Martin pêcheur et à la fin, cet oiseau s'envole.

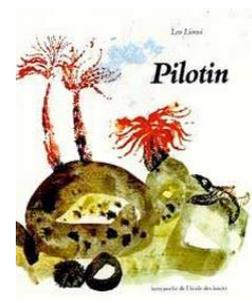
- **Pistes d'exploitation** :

- Restitution : raconter l'histoire et retrouver tous les principaux personnages (petits poissons rouges et petit poisson noir ; le thon ; le gros poisson rouge avec œil noir).



- Thème : l'entraide. En se regroupant, les petits poissons sont plus forts que les gros. Le petit poisson noir a réfléchi longuement pour trouver une solution. Comparer avec une fable ou un conte.

- Comparer avec l'album : la couverture (qu'y voit-on ?), l'histoire, le graphisme, les couleurs.



- La vie au fond des mers :

Essayer de se souvenir des animaux et des plantes que Pilotin rencontre au fond de la mer.
Rechercher des photos. Dessiner différents poissons en utilisant des couleurs.



5 – Frédéric

- **Résumé** : Pendant que les autres mulots font provision de maïs et de noisettes pour l'hiver, Frédéric, lui, fait provision de soleil, de couleurs et de mots...

- **Histoire détaillée** : En bordure d'une prairie, il y avait un vieux mur en pierres, près d'une grange et d'un grenier à grains. C'est là qu'une famille de joyeux mulots est installée. Les fermiers étant partis, le grenier est vide et l'hiver approche. Il faut amasser du maïs, des noisettes, du blé, de la paille... Tous se dépêchent de le faire sauf un : Frédéric. Pourquoi ne travaille-t-il pas l'interrogent les autres mulots ? Il répond qu'il fait provisions de soleil, de couleurs et de mots pour un hiver long. Le vent souffle, les feuilles d'arbres tombent ; c'est l'hiver et la neige arrive. Au début, les mulots ont assez de nourriture et de mots pour raconter des histoires. Mais, petit à petit, les réserves sont épuisées. Il fait froid, plus personne n'a envie de parler. Ils se rappellent les provisions de Frédéric et vont le voir. Il leur demande de fermer les yeux et il raconte les rayons du soleil. Ils se réchauffent. Puis il décrit les fleurs et ils voient des couleurs. Pour les mots, il décrit les mulots des 4 saisons : celui du printemps qui crée des averses, le mulot de l'été qui enchante les prés, le mulot de l'automne qui égrène les fruits et les baies et le mulot de l'hiver qui donne les souvenirs et les promesses. Les autres lui disent : « Tu es un poète » et il répond : « Je le sais ».

- **Pistes d'exploitation** :

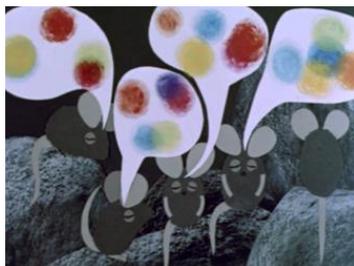
- Restitution : raconter l'histoire en retrouver les personnages.

Que font les mulots à l'approche de l'hiver ? Pourquoi Frédéric ne fait rien ? Que se passe-t-il pendant le long hiver ? Pourquoi les autres mulots disent à Frédéric que c'est un poète ?

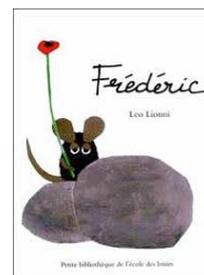


Avant l'hiver, les mulots amassent des provisions. Puis ils les grignotent.

Citer d'autres animaux qui font des réserves : Ecureuil, Hamster...
Quand il n'y a plus rien à manger et qu'ils s'ennuient, Frédéric leur redonne les couleurs.



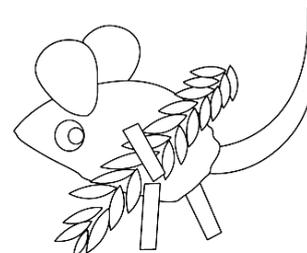
- Comparer l'histoire et le comportement des mulots, en particulier Frédéric, avec celui des 2 animaux de la Fable de La Fontaine, « La Cigale et la Fourmi ».
- Comparer avec l'album : la couverture, l'histoire, le graphisme, les couleurs...



- La Nature :

- Le mulot : petit rongeur des bois et des plaines.

Essayer de le dessiner avec un graphisme simple, des éléments découpés et collés...



- Les quatre saisons : les décrire avec leurs caractéristiques. On peut faire des dessins montrant les différentes couleurs.

- Le film : (cf. paragraphe III 3-)

Repérer l'importance de la bande-son.

Observer les différents plans obtenus par la caméra sur les mulots.

7- L'auteur des livres :

Leo Lionni est né à Amsterdam en 1910. Tout petit, il observe et collectionne les animaux, les insectes et toutes sortes d'objets. Sa collection, très hétéroclite, le passionne bien plus que tous les jouets. Cette curiosité pour le monde animal, végétal et minéral ne l'a jamais quitté : "Allongé dans l'herbe, observant des tiges d'herbe qui deviennent arbres géants, ou insecte qui se transforme en rhinocéros, je ressens le même étonnement que quand j'étais tout petit. Aujourd'hui encore, je peux arpenter une plage pendant des heures à la recherche d'un caillou parfaitement rond ou en forme de cœur..."

De 1933 à 1939, Leo Lionni vit surtout à Milan et prend une part active à la vie artistique de la capitale lombarde. En 1939, il part pour les États-Unis, prend la nationalité américaine, et entre comme directeur artistique dans une agence de publicité importante de Philadelphie. C'est lui qui, le premier, fait travailler pour la publicité, des artistes de renom tels que Léger, De Kooning, Calder. Pendant toute cette période, Leo Lionni mène de front sa carrière de directeur artistique et de peintre. En 1958, les principales villes des États-Unis accueillent tour à tour une exposition rétrospective de son œuvre.

Le premier livre pour enfants de Leo Lionni, *Petit-Bleu et Petit-Jaune*, paraît en 1959. Cet ouvrage, très contesté à ses débuts, est devenu un classique. C'est sans doute un des rares exemples de livres pour enfants où l'abstraction formelle s'accorde magistralement au fond. Dans tous les livres pour enfants qu'il a écrits ou dessinés depuis, Leo Lionni s'efforce d'unir le texte et l'image, contenu et forme dans la plus grande "intimité" possible. En 1962, Leo Lionni revient en Italie. Il continue à créer des livres pour enfants, mais consacre une grande partie de son activité à l'art. Fidèle à sa trajectoire, il peint, sculpte et inventorie sa *Botanique Imaginaire*, très beau livre paru en Italie et aux États-Unis. Il meurt en 1999 à l'âge de 89 ans dans sa propriété des Apennins en Italie du Nord.

III LE CINEMA D'ANIMATION

1- Fabrication d'un film d'animation

- LE CINEMA D'ANIMATION

Alliance des arts plastiques et du cinéma, le cinéma d'animation regroupe l'ensemble des techniques cinématographiques qui utilisent la prise de vues « image par image ». Ce qui permet de créer artificiellement le mouvement. La persistance rétinienne L'impression de mouvement est rendue possible par le fait que notre oeil garde en mémoire les images au moins un dixième de seconde et aussi par la capacité du cerveau humain à interpoler une image et de créer un lien avec l'image suivante. Ce qui fait qu'au lieu de voir une série d'images fixes successives, nous croyons voir une seule image en mouvement. Le principe de persistance rétinienne fonctionne lorsqu'une dizaine d'images se succèdent devant nos yeux en une seconde. Dans le domaine du cinéma d'animation (hors image de synthèse), au lieu de fabriquer 24 images qui devront défiler en une seconde, l'animateur fabriquera en moyenne 14 à 16 images sur la durée du film (en "full animation"). Le nombre d'images aura forcément un impact sur la perception de fluidité du mouvement. Même si le désir de créer le mouvement a connu des précurseurs bien avant l'invention du cinématographe (avec les lanternes magiques et surtout le « théâtre optique » d'Emile Reynaud), c'est Emile Cohl qui, le premier, a eu l'idée d'animer des dessins (Fantasmagorie projeté en 1908 étant considéré comme le premier dessin animé de l'histoire du cinéma). Pendant très longtemps, la technique traditionnelle du dessin animé était constituée de décors peints sur papier et des personnages dessinés puis gouachés sur des feuilles transparentes superposables (des celluloses). Cette succession d'images fixes était ensuite enregistrée image par image sur un banc-titre (dispositif constitué d'une caméra fixée à une colonne verticale et d'un plateau perpendiculaire à l'axe optique sur lequel sont placés les éléments à filmer). De cette manière, on peut faire déplacer d'une prise de vue à une autre les personnages dans un décor fixe, ou un mouvement de caméra (ou de décor) ou encore une combinaison des deux.

Notons que toutes les techniques de dessin peuvent être utilisées (gouaches, encres de couleur, crayons de couleur, pastels, etc...). Cette technique permet également d'animer toutes sortes d'éléments : des papiers découpés, des écrans d'épingles mais également du sable ou de la peinture (on se sert alors de plaques de verre). L'animation peut aussi être réalisée grâce à la technique du grattage sur pellicule (en grattant le côté émulsion de la pellicule) ou encore le dessin sur pellicule.

- GIULIO GIANINI : C'est le réalisateur qui a mis en images les histoires de Léo Lionni.

Giulio Gianini est né en 1927 à Rome. Après la guerre il poursuit des études à l'Académie des Beaux-Arts de Rome où il ressort diplômé de la filière scénographie. Mais sa véritable passion était déjà le cinéma. Giulio Gianini décide alors de se spécialiser dans le film couleurs (à l'époque, presque 99% des films étaient alors tournés en noir et blanc) : il est un pionnier en Italie, qui plus

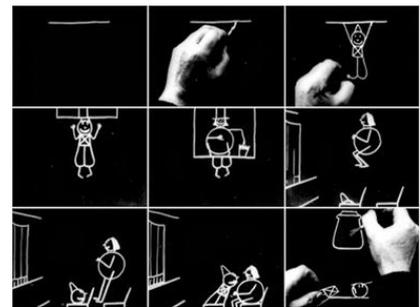
est, autodidacte. Son travail, très spécifique est vite récompensé par de nombreux prix, dont notamment le Ruban d'Argent en 1952, récompense attribuée par le Sindacato Nazionale Giornalisti Cinematografici Italiani (Syndicat national des Journalistes cinématographiques italiens) pour la Meilleure Photographie. Pendant de nombreuses années, il se consacre au film documentaire, en tournant plus d'une centaine de films, traitant principalement de l'art (dont notamment Picasso, réalisé par Luciano Emmer). Giulio Gianini s'intéresse de plus en plus au cinéma d'animation mais aussi au théâtre de marionnettes. Et ce fut grâce à celles-ci qu'il rencontre Emanuele Luzzati avec qui il va entretenir une grande collaboration artistique et amicale pendant de nombreuses années, aussi bien pour le théâtre que pour le cinéma (d'animation).

Un autre artiste marque profondément Giulio Gianini : Leo Lionni. Leur amitié était profonde car tous deux étaient très attachés à la liberté d'expression créative. Si Leo Lionni, de son côté, travaillait sur le fond, traitant de manière poétique de contes modernes, la grande expérience de Giulio Gianini permettait parfaitement de mettre en mouvements et en images les histoires universelles de cet auteur jeunesse. Il ne faut pas oublier son rôle d'éducateur décisif : il a pu former de nombreux animateurs italiens au Centre Expérimental de la Cinématographie.

- LA TECHNIQUE UTILISEE PAR GIULIO GIANINI

* 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 évènements.

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.



*Le décor : Gianni utilise un banc-titre : dispositif formé par une caméra fixe et par un plateau perpendiculaire à son axe optique, sur lequel sont placés les documents plans à filmer. Gianini venait y poser un ou plusieurs calques d'objets immuables ou non qui servaient de décor. Le paysage en formait un : les arbres ainsi que les rochers étaient découpés dans du papier peint à la gouache. Les nuages en papiers découpés formaient un calque à eux et pouvaient ainsi se déplacer.

*Les personnages Sur ces calques de décor, il venait y déposer les personnages qu'il animait et articulait. Les 3 grenouilles, pantins, étaient filmées images par images avec minutie et patience, Gianini transformait leur regard, leur position pour créer mouvement et attitude. Ainsi pour 1 seconde de film il y a 24 images qui défilent (généralement en animation 12 suffisent). Tous les éléments (yeux, bouches, corps désarticulés...) sont déplacés minutieusement pour animer l'animal. Plus il y a d'étapes intermédiaires plus l'animation est fluide et réussie !

➤ C'est une animation à plat ou en 2D (2 dimensions).

Les matériaux utilisés sont des papiers découpés et peints à la gouache pour les décors et des pantins articulés (dont on peut déplacer les éléments) pour les personnages (cf. les illustrations en noir et blanc des personnages : crocodile, grenouille, mulot dans le paragraphe II).

➤ Comparer avec une autre technique d'animation : animation de marionnettes (3D).

2- Les procédés cinématographiques

➤ L'utilisation de la caméra :

- **Une séquence** se compose de un ou plusieurs plans; elle est définie par une unité de temps, de lieu, d'action. Les séquences peuvent s'enchaîner « Cut », par un fondu au noir ou enchaîné pour traduire un changement de lieu ou une ellipse temporelle, par un plan de coupe ou par un insert.

- **Cut** : liaison de deux plans juxtaposés sans effet.
- **Fondu au noir** : l'image disparaît peu à peu et fait place au noir.
- **Fondu enchaîné** : l'image de la nouvelle séquence remplace progressivement la dernière image de la séquence précédente.

- **Le cadrage** : Comporte la place de la caméra, le choix de l'objectif, l'angle de prise de vues, l'organisation de l'espace et des objets filmés dans le champ. Parfois, le sujet n'est pas entièrement dans le cadre, ce qui augmente sa taille : par exemple le thon qui mange les petits poissons rouges. On parle de **Hors-champ**.

- **L'échelle des plans**. Un plan est une suite d'images enregistrées en une seule prise. Il est défini par un cadrage et une durée.

On distingue : le plan d'ensemble qui montre le décor et les personnages, le plan moyen : cadre avec les personnages en pied ; le plan rapproché ; le gros plan : le visage (on peut voir les sentiments du personnage), un objet et le très gros plan ou insert (un détail du corps ou d'un objet).

Dans les différentes histoires, on peut observer différents plans.



- **La bande-son** : dans ces histoires, les personnages ne parlent pas ; C'est une voix off qui raconte. Par contre, on entend des bruitages ou de la musique (identifier des instruments).

RESSOURCES :

DVD

SITE : www.cinema-public-films.com avec affiche, dossier de presse, documents pédagogique (les termes du cinéma et l'étude des plans)

Dossier réalisé par Nicole Montaron, Atmosphères 53. Août 2015.