

Le Robot et le Fermier marionnettes animées



PRÉSENTATION :

- Résumé :
Un étrange vaisseau surgissant de nulle part, atterri de toute urgence au milieu d'un champ de pastèques sous les yeux affolés d'un fermier et de son âne fidèle.

- Histoire détaillée :
Un fermier ramasse pastèques et citrouilles quand un vaisseau spatial arrive du ciel et se pose en catastrophe. Il en sort un robot qui fait peur à l'homme et son âne. Ils s'enfuient vers leur maison, le robot trouve une jarre et s'arrose pour éteindre la fumée. L'homme sort avec un gourdin et reçoit des décharges puis, il lance des cailloux au robot qui s'échappe puis se protège des pierres avec un bouclier. L'homme prend sa pelle et un couvercle qui le protège des décharges du robot, mais le robot découpe sa pelle. C'est la nuit. Au réveil, l'homme et l'âne cherchent le robot et ne le voient pas. L'homme arrive devant l'engin, entre dedans, découvre des écrans avec des photos prises par le robot, touche les manettes, la porte se ferme. Il s'assoit dans le fauteuil, il est secoué (cf. musique et lumière boîte de nuit), le siège est éjecté et un parachute s'ouvre. L'homme arrive dans un arbre, prisonnier du parachute. Le robot vient le chercher. L'homme titube et tombe, l'âne le ramène à la maison. Fondu au noir. L'homme essaie de tirer le vaisseau spatial hors de son champ mais, c'est le robot qui le déplace. Fondu au noir. L'homme fume sa pipe et tousse, le robot lui apporte de l'eau puis prend la pipe et fume à son tour. L'homme et l'âne rient. L'homme fait manger de la pastèque au robot (lèvres). Le robot aide à ramasser des pastèques. L'homme laboure avec son âne, mais le terrain est pierreux et il tombe sur une grosse pierre. Le robot se fait des mains de pelleteuse et creuse puis s'arrête (panne). L'homme le remet en route, monte derrière lui et l'embrasse. L'homme sème dans son champ labouré, mais les corbeaux arrivent, le robot l'aide à les chasser. Il transforme le robot en épouvantail, mais la nuit, il neige et le robot a froid. L'homme le ramène dans sa maison, l'essuie, lui offre une boisson chaude après l'avoir installé dans son lit. Fondu au noir. Le blé a poussé et l'homme s'apprête à couper avec sa faucille, mais le robot a une machine qui coupe et met en sacs les grains. L'homme rit. Le robot empile les sacs et l'homme rêve qu'il est riche et se marie. Le robot doit partir. Ils s'embrassent. L'homme donne une pastèque au robot. Le robot monte dans son vaisseau spatial et regarde par son hublot. Générique de fin pendant lequel on voit des étapes de la fabrication du film : décors, caméra, animation, têtes, peinture...

PISTES D'EXPLOITATION :

- Raconter l'histoire
- Retrouver les principaux personnages : le fermier, son âne, le robot. Décrire l'évolution de leurs relations : au début le fermier veut chasser le robot qui lui fait peur, puis son attitude se transforme : il lui donne à manger, il l'embrasse, il l'essuie lorsqu'il est resté sous la neige... De son côté, le robot rend beaucoup de services au fermier : il laboure, chasse les corbeaux, accepte de faire l'épouvantail, fabrique une machine à couper le blé et mettre les grains en sac...
Au début, le fermier a peur de ce qu'il ne connaît pas, puis les deux personnages « s'ap-privoisent » (comme dans « Le Petit Prince » de Saint-Exupéry).
Comparer avec une histoire ou une fable connue.
Peut-on tirer une morale ? (Ne pas se fier aux apparences...)



- Le robot : montrer tout ce que sa technologie lui permet de faire ; comparer son allure à celle d'autres robots : ceux de la *Guerre des étoiles*, *Wall E*, *Robot* ...)
Même comparaison avec le vaisseau spatial.

- Points de vue cinématographiques :

• Le passage du temps est repérable : différence entre jour et nuit ou fondu au noir
- Fondu : action d'obscurcir («fermeture») ou faire apparaître («ouverture») l'image progressivement, souvent en passant par le noir. S'il y a surimpression d'une fermeture et d'une ouverture, on parle de fondu-enchaîné. Cela permet de faire une ellipse, indiquant que du temps s'est écoulé sans tout raconter.

• La compréhension de l'histoire, sans paroles est faite par :
- L'utilisation de la musique et de la bande son.
- L'expression des personnages : on comprend quand le fermier et l'âne sont effrayés ou quand ils sont contents.
- Le changement de graphisme au moment du rêve (couleurs pastels, un peu flou)



• L'animation est celle de marionnettes (cf. paragraphe 4)

Après
« *Le Petit Monde de Bahador* »
 **Grand Prix Cannes Junior**
Le nouveau film de Abdollah Alimorad

VENT de FOLIE à la FERME

Un film de 3 histoires réalisé par
Aviz Mirfakhraï, Ahmad Arabani et Abdollah Alimorad



Le Robot et le Fermier
un film de Abdollah Alimorad
Scénario Elzabita Farzakh Image Mohammad Rahn Bakhtari Montage Mohammad Kazari
Musique Bahram Delshad Animation & Décors Abdollah Alimorad
Marionnettes Mani Kashani Costumes Reza Azari

Le Canard et le Fermier
un film de Aviz Mirfakhraï
Animation & Décors Aviz Mirfakhraï Image Mohammad Rahn Bakhtari
Montage Chahgazi Sayyad

Le Trésor
un film de Ahmad Arabani
Scénario Ahmad Arabani (d'après une histoire originale de Ali Akbarzadeh) Image Vahid Farz Mehdizadeh
Montage Chahgazi Sayyad Musique Fariborz Lachini Animation Ali Akbarzadeh & Mohammad Foyzabadi



www.lesfilmsduwhippet.com

Le Canard et le Fermier animation de pâte à modeler

PRÉSENTATION :

- Résumé :
Un fermier paresseux va devoir se remettre en question face à son dévoué serviteur, le canard.



- Histoire détaillée :
Un canard, dans un champ, ramasse des gerbes tandis que dans une maison, le fermier ronfle. Un réveil sonne, le canard réveille le dormeur puis lui donne le journal. Il va ramasser des œufs pendant que le fermier lit. Le canard revient préparer le petit-déjeuner : œuf au plat, tartine grillée, bol... et l'apporte au fermier toujours couché. Le canard reprend ses activités : il fait la lessive, repasse, coupe du bois, répare la clôture, ramasse des œufs. Le patron est levé, regarde l'ouvrier qui fait la pause déjeuner en compagnie d'un petit chien. Le fermier se fâche contre lui. Le petit chien le mord à la jambe et le tire puis les autres animaux se mettent à leur tour contre lui : bouc, poules et continuent de l'éloigner. Le canard n'a pas bougé.

PISTES D'EXPLOITATION :

- Raconter l'histoire
- Retrouver les principaux personnages : le canard, le fermier, le chien, les poules, le bouc...
Les caractériser et décrire leurs relations au début et à la fin de l'histoire (à la fin, les animaux se rebellent contre le fermier qui se fâche contre le canard alors qu'il n'arrête pas de travailler.
- Quel est le thème de l'histoire ? Y a-t-il une morale ? Peut-on comparer avec un conte



(Cendrillon) ou une fable connue (Celles de La Fontaine par exemple) ?
- Décrire les activités effectuées par le canard. (balaie la paille, réveille le fermier, prépare son petit déjeuner, lave, repasse, répare la clôture, ramasse des œufs...)
- Qu'est-ce qui compose le petit déjeuner ?



Les enfants peuvent comparer avec le leur.

- Points de vue cinématographiques :
Pour comprendre l'histoire qui est sans paroles : importance de la musique et de la bande son ;
• les mimiques de la tête du fermier (lorsqu'il est en colère ou mordu par le chien).



• Le montage alterné permet de comparer les activités du canard et du fermier en même temps (le canard travaille et le fermier est dans son lit : dort, lit le journal ou prend son petit déjeuner...)

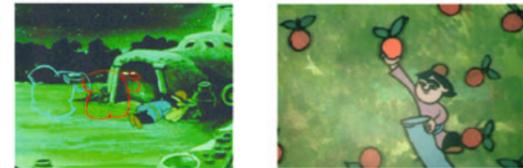
• Les couleurs et le graphisme : les enfants peuvent dessiner et colorier des personnages du film
• La technique d'animation : c'est une animation de pâte à modeler (cf. paragraphe 4)
- On peut comparer avec d'autres animations du même type (poules de *Chicken Run*...)
- On peut faire un travail de modelage.



Le Trésor dessin animé

PRÉSENTATION :

- Résumé :
la vie d'un paysan va se trouver drôlement perturbée lorsqu'il découvre, dans son champ, un trésor !



- Histoire détaillée :
Générique de début sur fond bleu, bruit d'eau qui coule, un coq chante. On découvre un village, puis une maison d'où sort une famille de 4 personnes. La femme nourrit des poules et un coq. Le père et un fils coupent du bois. Le plus jeune joue. La vache sort de l'étable et meugle. Le père sème, le chien aboie, le champ est traité au pulvérisateur. Ils plantent. Les fleurs poussent et s'alignent. Ils secouent des arbres pour récolter fruits (cerises) qui tombent dans charrette tirée par un âne. Ensuite, c'est la cueillette de pommes grâce à un tuyau (cela fait penser à un aspirateur) qui les fait tomber dans un camion. Pendant la cueillette de pastèques, le plus jeune fils joue avec comme avec un ballon. On découvre l'épouvantail. Quand la charrette est remplie, c'est le retour au village. La mère traite la vache, elle porte sa fille dans le dos (bébé dans le monde) et la vache boit au biberon. Ils arrivent à leur maison (bruit de tambour). C'est la nuit, puis le 2ème jour : le père et ses 2 fils partent avec une pelle, l'âne court. Ils récoltent des racines : des betteraves, mais le père tombe sur quelque chose de dur et pense à un trésor. Il creuse avec ses mains et trouve une jarre qu'il enfouit de nouveau. Pendant le retour à la maison, il rêve qu'il est riche et se déplace en voiture luxueuse. La nuit, il retrouve la jarre mais, comme un hibou le surveille, il l'enfouit et s'endort en rêvant que le hibou la vole. Il se réveille, récupère la jarre et part en courant la cacher dans un coffre et s'endort à nouveau. Il rêve que deux fantômes lui volent et qu'il court après. Il reprend la jarre et l'enfouit à côté de grosses pierres. Il s'endort et quand il se réveille, les villageois vont au travail. Avec ses fils, ils ramassent les betteraves, mais il est distrait. La nuit, il reprend la jarre et croit que la lune le surveille : il jette la jarre du haut d'une falaise et elle se casse. Générique de fin sur ciel étoilé avec la lune.

PISTES D'EXPLOITATION :

- Raconter l'histoire
- Discuter de la fin : pourquoi l'homme fait-il cela ? Quand il trouve la jarre, il imagine qu'elle contient un trésor et il a toujours peur de se faire voler la jarre. Cela transforme sa vie et il décide alors de jeter la jarre pour retrouver son insouciance d'avant la découverte de la jarre.
- Justifier le titre. On ne saura pas ce qu'il y a dans la jarre ; les enfants peuvent l'imaginer ; inventer une autre fin.



Comparer avec un conte ou une fable connue (Le laboureur et ses enfants de La Fontaine)
- Retrouver les différents personnages humains et animaux : la famille, les poules, la vache, le hibou...
et décrire leurs relations



- Les travaux dans les champs : les décrire (le père sème, il y a un traitement au pulvérisateur, des plantations sont faites, les cerises tombent et sont mises dans la charrette, les pommes sont aspirées et rangées dans le camion, les pastèques sont lancées dans la charrette, les betteraves sont ramassées avec la pelle ...)



- Points de vue cinématographiques :
• Le début du film montre des mouvements de caméra pour la découverte du village puis le plan rapproché sur la maison de la famille
• L'histoire n'a pas de paroles : la compréhension de l'histoire passe par la musique, la bande son : On voit que les travaux de cueillette se passent dans la joie car on imagine un ballet à partir de la musique et du rythme des gestes.



D'autres procédés interviennent aussi : l'expression des personnages, le graphisme des moments de rêve (comme une bulle bleue).
• Le passage du temps est repéré : nuit avec lune et ciel étoilé, jour
• L'animation est celle d'un dessin animé avec dessins sur cellulose (cf. paragraphe 4).

Comparaison entre les films

- Les points communs :

Les trois films racontent des histoires de fermier, d'où le titre commun de l'affiche : **Vent de Folie à la Ferme**. Travail sur le titre et l'affiche à faire avant la séance de projection : à quoi s'attend-on, que voit-on sur l'affiche ?



On retrouve certains personnages d'un film à l'autre :

Les poules dans **Le Canard et le Fermier** et **Le Trésor**
L'âne et la charrette dans **Le Trésor** et **Le Fermier et le Robot**

L'épouvantail dans **Le Trésor** et **Le Fermier et le Robot**



Mais le graphisme est différent.
Ce sont des histoires sans paroles.

L'humour est présent dans les trois histoires. En rechercher des exemples (la vache qui boit le biberon, le fermier dans le fauteuil du vaisseau spatial, les lèvres du robot...)

Dans les 3 histoires se produit une transformation : la réaction des animaux quand le patron du canard se fâche contre lui dans le premier film ; la découverte de la jarre change la vie du père de famille dans le second film et la découverte que le robot n'est pas méchant dans le troisième film. Ce sont des histoires inventées, style « Il était une fois... »

On peut comparer avec la structure d'un conte où la transformation intervient aussi.

Ce sont des films iraniens : on le remarque avec l'écriture des génériques de début ou de fin, les décors de villes, les vêtements des gens, le bazar, la musique...



- Les différentes techniques d'animation

Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement : Pour utiliser la persistance rétinienne dans la création de mouvement, il faut que l'image se forme toujours au même endroit dans l'œil, ce qui se produit si la projection se fait sur un écran. L'arrivée d'une deuxième image, séparée par un temps pas trop long de la première, permet sa superposition. Si quelque chose a changé entre les deux images (par exemple la position d'un personnage) le cerveau interprète cela comme un mouvement.

Pour fabriquer un dessin animé, quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour l'animation 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. Les maquettistes dessinent alors au crayon le décor de chaque plan du film en fonction de l'animation des personnages. Le décor est peint sur une feuille à l'aquarelle, aux encres ou à la gouache. L'animation est réalisée par différentes équipes.

Pour un film avec dessins sur cellulose, c'est le cas pour Le Trésor : Les dessins sont tracés à la plume ou photocopiés sur des feuilles de rhodoïd transparentes ou cellulose (ou cellos). Les couleurs sont ensuite appliquées à la main au verso de chaque cellule 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 vue : elle se fait sous caméra verticale qui filme les cellulose posés sur le décor, image par image, avec parfois, en plus, des effets spéciaux. Il est possible de superposer plusieurs cellulose. 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.

Il y a plusieurs techniques d'animation :

- **L'animation à plat ou en 2 dimensions (2D)** 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 (**pâte à modeler**, fil de fer...), des **marionnettes**... C'est le cas pour **Le Canard et le Fermier** et **Le Fermier et le Robot**.

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** et on voit sur l'une des deux, l'appareil photo qui permet les prises de vues successives.

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.

Activités pratiques

- Faire construire des objets :

L'ANIMATION en 2D

- Le folioscope (ou « flip book ») : Distribuer aux élèves des feuilles (5cm sur 10, au minimum 12 feuilles ou un petit bloc de « post-it » ou un petit carnet à reliure collée) sur lesquelles on leur demande de dessiner (dans la partie droite de la feuille pour que les dessins soient toujours visibles pendant la manipulation). Chaque dessin doit être légèrement différent de celui qui le précède. Assemblés sur un côté, il ne reste plus qu'à faire défiler les dessins avec le pouce, à des vitesses différentes pour voir ce qui se produit. Si le rythme est d'environ 24 feuilles par seconde, le cerveau interprétera le défilement des images comme un mouvement.

Retrouvez des démonstrations sur YOUTUBE. Par exemple Flip book EMCS 2009.

L'ANIMATION en 3D

- On peut également construire un personnage en pâte à modeler (silhouette simple) 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 le bloc dans l'exemple précédent) et on a l'illusion du mouvement.

Visualisez par exemple les Films d'animation Mimizan 2010 sur YOUTUBE.



کانون پرورش فکری کودکان و نوجوانان
تقدیم میکند

Ces films sont produits par l'Institut pour le Développement Intellectuel des Enfants et des Adolescents (Kanoon, Iran), créé en 1965. Il a d'abord édité des livres à caractère éducatif. Puis en 1969, sous l'impulsion d'Abas Kiarostami, il a créé sa section cinéma qui s'efforce, à travers ses productions de rendre compréhensible aux adultes le monde des enfants. Les films d'animation qu'il produit se distinguent par leur grande créativité artistique et par leur dimension poétique et philosophique.

On peut citer d'autres films d'animation iraniens : **Le Corbeau et un Drôle de Moineau**, **La Montagne aux Bijoux**, **Le Petit Monde de Bahador**, **L'Écureuil qui voyait tout en vert**, **Les Contes de la Mère Poule**, **Contes Persans**...

Dossier préparé par Nicole Montaron, bénévole de l'Association Atmosphères 53, dans le dispositif Ciné-Enfants. Février 2011.

Distributeur : Les Films du Whippet
www.lesfilmsduwhippet.com