

Le cinéma d'animation

Ecole et cinéma 2010/2011

Septembre 2010

Documents en prêt à la médiathèque du CDDP du Haut-Rhin

Les documents du réseau CNDP, CRDP et CDDP suivis d'une référence Scéren peuvent être achetés auprès du service commercial de votre académie.

DVD-vidéo

Festival Vidéo scolaire : compilation Film d'animation. OCCE 67, 06/2006. 1 DVD-Vidéo de 68 min.

11 films d'animation réalisés par des élèves du 1er et du 2nd degré dans le cadre du 19ème festival de vidéo scolaire organisé par l'OCCE.

Cote : CD791.437 FVS / CD741.437 FVS

Bergala, Alain / Bony, Isabelle. **Le cinéma d'animation.** SCEREN, 2005. EDEN Cinéma, ISBN 2-240-01593-4

Réf. Scéren : 755B0666

Le cinéma d'animation est le terme générique qui inclue l'ensemble des formes cinématographiques dites « image par image », dessin animé compris. Ce DVD vidéo propose un choix de 30 films de cinéma d'animation depuis la toute fin du XIXe siècle jusqu'à nos jours. Les aspects techniques, stylistiques, narratifs, historiques et contemporains ont été considérés. Deux thèmes ont guidé les choix car ils apparaissent comme des caractéristiques de l'histoire du cinéma d'animation : celui du créateur et de la créature et celui de la métamorphose.

Cote : DVD791.43 ANI

Secaz, Thomas / Paturel, Cécile / Jamin, Alban. **En matières d'animation.** Lyon cedex 04 : CRDP Lyon, 2007.

Réf Scéren : 690L7036

Ce DVD contient six films d'animation dans leur intégralité («Collège au cinéma») accompagnés, entre autres, d'analyses, de rencontres avec des réalisatrices, d'une rubrique «à la loupe» pour une étude fine des films, de démonstrations des techniques d'animation et de fiches pratiques imprimables. Les films inclus dans le DVD : «Harvie Krumpet» de Adam Elliot (23 mn), «Father and Daughter» de Michael Dudok de Wit (8 mn 30s), «Le Portefeuille» de Vincent Bierrewaerts (10 mn), «Histoire tragique avec fin heureuse» de Regina Pessoa (7 mn 46 s), «Un jour, un homme acheta une maison» de Piotr Sapegin (8 mn), «Un premier dimanche d'août» de Florence Mialhe (10 mn).

Cote : CD791.4 SEC

Cédéroms

Atelier Flip books. **Toboclic. 10/2008, 081**, ISSN 1773-0872

Pour apprendre à fabriquer des flip books rigolos.

La pierre de Wakan. Coktel, 1995. 1 cédérom ; 3 catalogues. 5. ISBN 2-84226-027-9

Histoire interactive que les enfants inventent, animent, enregistrent, sonorisent, impriment...

Cote : CD372.4 PIE

Le secret du château. Coktel, 1995. 1 cédérom ; 1 poster ; 2 catalogues. Playtoons, 3.

ISBN 8-542-01067-1

Histoire interactive que les enfants créent, animent, sonorisent, impriment, enregistrent...

Cote : CD372.4 SEC

Spider-Man : mon studio de cartoon. Edusoft, 1995. 1 cédérom ; 1 livret.

Ce logiciel permet de créer son propre dessin animé, en mariant illustration, animation, narration et musique. A l'aide des nombreux outils de peinture, on peut créer des maquettes originales, ajouter des animations, des décors, de la musique et des effets spéciaux. On peut aussi intégrer ses propres dessins. Il n'y a pas de limitation de durée pour le film créé.

Cote : CD372.5 STU

Livres

De Tron à Matrix : réflexions sur un cinéma d'un genre nouveau. Toulouse cedex : CRDP de Midi-Pyrénées, 2006. 220 p. : ill. Documents, actes et rapports pour l'éducation.

ISBN 2-86565-046-4, ISSN 1159-6538

Réf. Scéren : 31000Z03

Un état des lieux d'un pan de la cinématographie populaire actuelle et des clés de compréhension pour mieux appréhender l'hybridation des images et constater qu'aujourd'hui certains films tissent des liens étroits avec les jeux vidéo, les bandes dessinées ou les films d'animation japonais.

Cote : 791.437 TRO

Atabekian, Caroline d' / Bourguignon, Jean-Marie / Daguet, Laetitia. **Du texte à l'image.** SCEREN, 2009. 149 p. : ill.. WebLettres in Folio. ISBN 978-2-240-02685-9, ISSN 1952-2304,

Réf. Scéren : 755A3145

Pour faire la transition entre anciens et nouveaux programmes sur l'étude de l'image, l'ouvrage propose : des réflexions pour enrichir sa pratique, mettre en place le nouvel enseignement d'histoire des arts, découvrir l'art numérique ; des séquences et activités de français au collège et au lycée, éprouvées sur le terrain, à partir de films « Un long dimanche de fiançailles », « Le Pianiste » ou du dessin animé « Le Voyage de Chihiro ». Sont aussi abordés l'effet de l'image de presse à travers le journal télévisé, la peinture de Delacroix confrontée à la poésie de Rimbaud ou des idées pour illustrer un blog de classe.

Cote : 704.9 DUT

Génin, Bernard. **Le cinéma d'animation : dessin animé - marionnettes - images de synthèse**. CNDP (Autres) / Cahiers du cinéma, 2003. 96 p. , ill.. Les petits cahiers. ISBN 2-240-01037-1, Réf. Scéren : 755D0041

Le cinéma d'animation est aussi ancien que le cinéma lui-même et cet ouvrage permet d'en redécouvrir l'évolution. A côté des géants comme Walt Disney, il nous fait découvrir l'univers des marionnettistes comme le tchèque Trnka, les gratteurs de pellicule, l'animation par ordinateur ou encore les techniques utilisant la pâte à modeler. En parallèle à l'évolution des techniques, le public-cible du cinéma d'animation a aussi évolué, s'élargissant vers les adultes.

Cote : 791.436 GEN

Williams, Richard. **Techniques d'animation : pour le dessin animé, l'animation 3D et le jeu vidéo**. Paris cedex 05 : Eyrolles, 2003. 339 p. : ill. ISBN 2-212-11261-0

L'auteur révèle les secrets de son expérience acquise auprès des plus grands noms des studios Disney, à tout animateur traditionnel, 3D ou numérique désireux d'acquérir une méthode et une réflexion qui lui permettront de se surpasser.

Cote : 791.436 WIL

Périodiques

Burn, Andrew. Les machinimas, Second Life et la pédagogie de l'animation. **Les Dossiers de l'ingénierie éducative, 03/2009, 065**, p.38-49. Bibliographie, webographie. ISSN 1244-6548

Réf. Scéren : 755A3331

Présentation, en 2009, d'extraits de l'ouvrage anglais "Making New Media : Creative Production and Digital Literacy", qui témoigne de la création de films d'animation en 3D dans le cadre de projets pédagogiques et artistiques : description du travail de Britta Pollmuller, enseignante d'arts et artiste britannique, et de sa participation au projet d'enseignement à distance "Schome" (contraction de "school+home"). La notion de "machinima". Interrogation sur la place de l'art face à la production massive d'images numériques. Rappel des observations de Walter Benjamin sur la création artistique par des moyens mécaniques. Réflexions sur l'identité adolescente et le rôle de l'avatar. Possibilités et contraintes des mondes virtuels 3D ("Second Life"). Caractéristiques de l'enseignement dans un environnement virtuel. Éléments moteurs de la créativité. Intérêt du travail créatif et collaboratif avec des "machinimas" et des avatars pour l'éducation artistique et l'éducation aux médias.

Contassot, Florent. Des bulles d'imaginaire à la maternelle. **La classe maternelle, 12/2006, 154**, p.34-38. Adresse. ISSN 1162-6976

Présentation, en 2006, du projet d'école, la création d'une bande dessinée et de dessins animés, de l'école maternelle Marcel Pagnol à Peypin : les objectifs, la genèse du projet, les séquences et la répartition du travail, le résultat. Encadrés : le synopsis des histoires ; témoignage.

Lafargue, Marie-Pierre. Les "dimensions de l'image". **Nouvelle revue pédagogique, 02/2006, 4/1990**, p.35-38.

Apprentissage en classe de 5e et en classe de 4e, des notions de cadre de l'image, de champ, de profondeur de champ et de hors champ à travers l'analyse de séquences de films d'animation, de fiction et d'aventure : définition des notions et étude de la structure de l'espace ; étude du récit initiatique, des figures du héros et de ses transformations.

Thibon, Hervé. Créer des films d'animation en classe. **La Documentation par l'image, 11/2006, 2006-160**, p.16. ISSN 0046-0478

Conseils, en 2006, pour créer des films d'animation avec des élèves : présentation du thaumatrope, du folioscope ou flip book ; matériel et logiciels nécessaires pour fabriquer des gifs animés.

Thibon, Hervé. Le dessin animé. **La Documentation par l'image, 11/2006, 2006-160**, p.2-16. DVD, lexique, séquence pédagogique.. ISSN 0046-0478

Dossier, réalisé en 2006, sur le dessin animé : comment est fabriqué un dessin animé. Analyse, à partir d'un DVD, de l'épisode "Monstre à modeler" du dessin animé "Creepschool" réalisé par Philippe Balmossière : découpage du film en séquence ; étude du synopsis, du scénario et du story-board ; point sur les personnages et les décors ; la bande-son. Des activités pour créer des films d'animation en classe.

Thibon, Hervé. Lire l'image animée. **La Documentation par l'image, 11/2006, 2006-160**, p.5. DVD, lexique, séquence pédagogique. ISSN 0046-0478

Comment on analyse un dessin animé : l'importance de l'image fixe ; les notions de plan, de séquence, d'ellipse ; l'importance des mouvements de caméra ; l'analyse de la bande son.

Thibon, Hervé. Une histoire à faire entendre : la bande son. **La Documentation par l'image, 11/2006, 2006-160**, p.14-15. DVD, séquence pédagogique. ISSN 0046-0478

Point, en 2006, sur la création de la bande son dans un film d'animation : comment les dialogues, la musique et les bruitages sont synchronisés.

Thibon, Hervé. Une histoire à montrer : les personnages et les décors. **La Documentation par l'image, 11/2006, 2006-160**, p.12-13. DVD, séquence pédagogique. ISSN 0046-0478

Comment les personnages et les décors sont créés dans un dessin animé. Présentation des personnages de l'épisode "Monstre à modeler" du dessin animé "Creepschool".

Thibon, Hervé. Une histoire à raconter : le scénario et le story-board. **La Documentation par l'image, 11/2006, 2006-160**, p.10-11. DVD, séquence pédagogique. ISSN 0046-0478

Présentation, en 2006, des éléments fondamentaux d'un film d'animation : le synopsis, le scénario et le story-board.

Vidéocassettes

Briday, Philippe / Andréi, Christophe / Marie, Michel. **Les Enquêtes du Moutard. 04.** 2001. Le dessin animé, sa fabrication dans une petite entreprise, 6 min.

Le Moutard parle de la fabrication d'un dessin animé. Les différentes étapes du story board à l'animation des images plan par plan (lay out) sont expliquées avant le traitement informatique pour la saisie des dessins au scanner et le montage sur magnétoscope.

Cote : V600 ENQ

Fréling, Philippe. **Faiseurs d'images. 02.** Paris cedex 05 : CNDP, 2000. Jean-Pierre Jeunet, 1 vidéocassette VHS, 39 min + livret.

Une rencontre avec Jean-Pierre Jeunet et ses personnages semblant sortis d'un inventaire à la Prévert. Il resitue dans une perspective historique, plus ou moins explicite, son cheminement personnel, les influences familiales, sociales, politiques, culturelles (le cinéma d'animation et les westerns de Sergio Leone) qui l'ont conduit à s'intéresser aux images, à la création.

Cote : V791.43 FAI

Loubeyre, Nathalie. / Ferlet, Maurice. **D'images et de sons 5. L'Afrique dans le champ / Animer les dessins.** Paris cedex 05 : CNDP, 1999. 2 x 13 min + livrets. Galilée

Le 1er film montre l'évolution du documentaire depuis le début du siècle. Actuellement, le cinéma du réel est un art à part entière, avec son écriture, son point de vue, ses problématiques et sa recherche esthétique. Le 2ème film nous présente les dessous de la réalisation d'un dessin animé, de l'écriture du script au doublage de la bande-son. Le travail sur écran n'intervient qu'après d'autres étapes, tantôt intellectuelles, tantôt manuelles.

Cote : V791 IMA

Internet

Coujard, Dominique. Panorama des effets spéciaux : aux sources de l'image numérique. In **Le quai des images** [en ligne]. Ministère de l'Education Nationale, 02/2000, Date de mise à jour 02/2005 [consulté le 26/04/2010]. [env. 20p.].

Disponible sur Internet : <http://www.ac-nancy-metz.fr/cinemav/fx/fxi.htm>

Origine de l'image numérique (mosaïque, broderie), points de départ possibles en infographie. La fabrication de l'image numérique : la modélisation (la modélisation "fil de fer" ou wireframe, l'apport des fractales). L'habillage et l'éclairage de l'objet. Le point de vue sur l'objet. L'animation issue du dessin animé. Numérisation de l'animation d'un objet réel : "motion capture". Animation synthétisée totalement par ordinateur.

VinCy, Thomas. Aardman, la main à la pâte. In *Dossiers de l'écran* [en ligne]. Ecran noir, 2001, Date de mise à jour 2001 [consulté le 26/04/2010]. [env. 7p.]. Disponible sur Internet : <http://www.ecrannoir.fr/dossiers/aardman/index.html>

Historique et présentation de la société de production cinématographique Aardman qui produit les films d'animation "Wallace et Gromit" entre autres. Techniques de réalisation des films d'animation en 3D grâce à la pâte à modeler spéciale employée pour fabriquer personnages et décors. Filmographie.