

Parcours pédagogique

Le cinéma d'animation

Séance 1 : un peu de technique, un peu d'histoire

Pour bien se lancer dans ce parcours, entendons-nous d'abord sur ces mots qui désignent une multitude d'images : cinéma d'animation.

Demandons aux enfants s'ils connaissent l'expression "cinéma d'animation" et si oui, ce qu'elle désigne. Sans doute évoqueront-ils le dessin animé, peut-être la pâte à modeler, voire l'image de synthèse... Mais quel est le point commun entre tous ces films ? Ils ont tous été fabriqués **image par image**.

Pour comprendre la notion d'image par image, il faut rappeler qu'au cinéma, ce qu'on croit être de l'image en mouvement, n'est qu'une succession d'images fixes. Quand la caméra tourne, c'est en fait comme si elle photographiait très vite, prenant 24 images par seconde. Ces images sont ensuite projetées très vite aussi, de sorte que notre œil ne voit pas chaque image fixe, mais une image continue et en mouvement.

Au lieu de laisser tourner la caméra, les réalisateurs du cinéma d'animation fabriquent les images une par une. Pour une seconde de film, ils doivent donc fabriquer 24 images (ou 12 images, photographiées chacune deux fois). Pour réaliser un film d'animation de 90 minutes, il faut donc fabriquer, une par une, 129 600 images (ou 64 800) !!!

La vidéo [Comment réaliser un film d'animation](#) explique les différentes étapes de création (valables pour toutes les techniques) et montre bien la prise de vues image par image.

Une diversité de techniques

On peut animer image par image de bien des façons. On distingue plusieurs familles de techniques, aux contraintes et aux rendus très différents, que l'on découvrira tout au long de ce parcours :

- l'animation sans caméra (séance 2)
- l'animation plane, par exemple le dessin animé (séances 3, 4, 5)
- l'animation en volume, par exemple la pâte à modeler (séances 6 et 7)
- et, pour finir quelques techniques hybrides (séances 8 et 9)

Atelier d'initiation au cinéma d'animation

Pour que les enfants prennent bien conscience de cette capacité du cinéma à animer des images fixes, et pour faire un peu d'histoire, le mieux est de leur faire réaliser un des jouets optiques qui ont précédé l'invention du cinéma. Choisissons le **praxinoscope**, parce qu'il a été inventé par le créateur du dessin animé : Émile Reynaud.

Ce jouet optique a été décrit lors de notre [parcours précinéma](#). La fabrication d'un praxinoscope miniature est très accessible.

Matériel nécessaire :

- un pot à confiture ou un verre (à facettes)
- des bandes de papier
- des crayons de couleur
- un plateau tournant



La démarche pour réaliser votre praxinoscope miniature est présentée et illustrée [ici](#).

Si on veut aller plus loin dans l'histoire du cinéma d'animation, qui se confond avec celle du cinéma tout court, on pourra consulter les premiers textes de la [frise Histoire du cinéma d'animation](#), ainsi que ceux de la [frise Généalogie du cinéma](#).

Avant-goût

Pour conclure cette première séance et pour donner un aperçu des possibilités infinies du cinéma d'animation, regardons le film [Art](#) réalisé par des enfants dans le cadre d'ateliers de pratiques artistiques. On y découvre plusieurs des techniques d'animation qu'on retrouvera tout au long de ce parcours : dessin animé, pâte à modeler, papier découpé, pixilation, animation d'objet...