

Cinélatino

Découvre l'univers de l'écologie et de l'animation à travers *Bosquecito*, le court-métrage attachant de Paulina Muratore dans la programmation Jeune Public 2021 du festival Cinélatino.



Une petite fille découvre un bourgeon dans la forêt. Dès lors, chacune de ses promenades sera l'occasion de veiller sur lui. Les jours et les années passent, elle et lui grandissent ensemble dans un monde de plus en plus fragile et menacé. Une histoire simple qui nous rappelle l'importance de prendre soin, même des plus petites choses...

Pourquoi l'animation ?

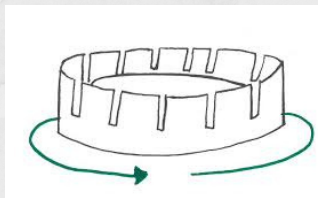
Pour poursuivre l'expérience du cinéma, nous te proposons maintenant de découvrir comment bougent les images ! Et oui, le dessin animé que tu viens de voir utilise plein de techniques différentes pour te donner l'illusion d'un mouvement naturel mais pourtant tout est artificiel ! Les trois activités au choix ci-contre te permettront de reproduire le mouvement des images pour comprendre comment marche le cinéma, comme un(e) vrai(e) pro !

¡Es tu turno ahora!

¡Pasátelo bien!

(C'est à toi de jouer maintenant ! Amuse toi bien !)

L'ancêtre du dessin animé : le zootrope



Malgré son nom plutôt étrange, le **zootrope** n'a rien à voir avec les animaux... Et oui ! cet objet presque magique tourne sur lui-même et donne l'**illusion du mouvement**. Comme dans un dessin animé !

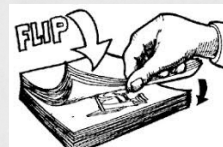
Fabrique ton propre zootrope avec de jolies images tout droit sorties du dessin animé *Bosquecito*. Retrouve toutes les instructions et le matériel dont tu auras besoin sur [l'annexe 1](#).

¡Hasta luego! (A toute à l'heure !)

Fabrique ton dessin animé : le flipbook



Une autre technique bien connue dans le domaine de l'animation : le **flipbook** ! Crée ton film et **donne vie à tes dessins**. Apprend à dessiner des éléments du court-métrage, tourne les pages très vite entre tes doigts et regarde les images s'animer !

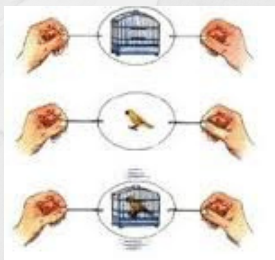


¡Es mágico!

(C'est magique !)

Rendez-vous à [l'annexe 2](#) !

Comprends la superposition des images : le thaumatrope



La dernière activité du jour est le **thaumatrope**. Cette fois-ci, amuse toi avec cette « roue à miracle ».

¡Ven conmigo,
vamos a disfrutar!

(Viens avec moi, on va bien s'amuser !)

C'est un petit jouet optique qui donne l'**illusion** que **deux images** alternées très rapidement **se superposent**.

Pour réaliser ton thaumatrope, direction [l'annexe 3](#).



Annexe 1

Malgré son nom plutôt étrange (bizarre se dit *extraño* en espagnol) le zootrope n'a rien à voir avec les animaux... Et oui ! cet objet presque magique tourne sur lui-même et donne l'illusion du mouvement. Comme dans un dessin animé !

Le matériel qu'il te faut

- Une boîte de camembert
- Une feuille de papier canson foncée (ou du papier un peu épais)
- Un capuchon de stylo
- Une pique à brochette
- Une boîte d'œufs
- Des ciseaux
- La bande d'images en bas de la page à imprimer et à découper
- De la colle

En cas de difficultés, cette vidéo pourra t'aider

Tape sur YouTube : FABRIQUER UN ZOOTROPE.

Sinon voici un lien !

<https://www.youtube.com/watch?v=prmkJxW3oXo>

Petite info sur le cinéma

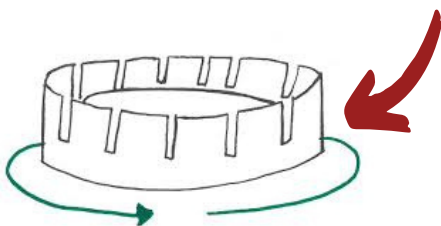
Le zootrope, considéré comme l'un des ancêtres du cinéma qui permet de donner l'illusion de mouvement d'un personnage ou d'une scène. Le cinéma est l'art de faire bouger des images. En faire l'expérience permet donc de comprendre ce qui a transformé des hommes curieux au départ en spectateurs par la suite...

L'ancêtre du dessin animé : le zootrope

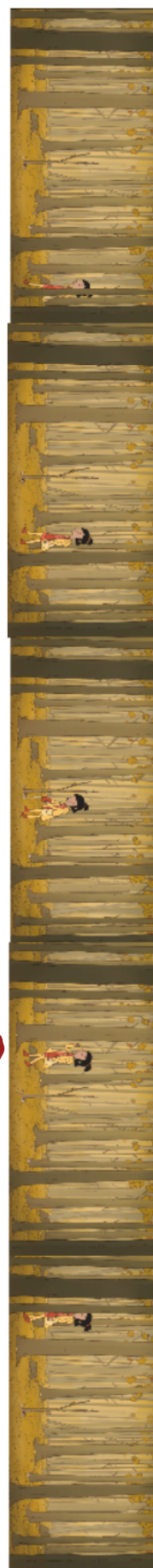
Les étapes de la fabrication du zootrope :

- Fixe la pique de brochette dans le socle (boîte d'œufs ou autre) en veillant à ce qu'elle tienne bien tout en pouvant tourner.
- Fais un trou au centre de la boîte à camembert pour pouvoir laisser passer le capuchon de stylo.
- Munis toi de la feuille de papier canson foncée (de préférence noire) et découpe une bande d'environ 14/15 cm de largeur. Ensuite, découpe des encoches à intervalles réguliers (tous les 4 ou 5 cm à peu près) d'une épaisseur d'1 cm environ, et d'une longueur de 5 cm environ.

Voilà ce à quoi ton découpage dois ressembler !



- Fixe la bande de papier avec les encoches dans la boîte à camembert.
- Découpe la bande de photogrammes et faites rejoindre les bords pour constituer un cercle avec les dessins visibles sur la face interne.
- Fixe la bande de photogrammes sur la feuille de papier cartonné, en veillant bien à ce qu'elles soient toutes les deux bien alignées.
- Place la boîte à camembert avec le capuchon du stylo au centre, sur la pique de brochette pour la fixer.
- Fais tourner le zootrope et regarde ! les images défilent à toute vitesse !
Profite bien de ton visionnage !



Annexe 2

Crée ton film et donne vie à tes dessins. Apprend à dessiner des éléments du court-métrage, tourne les pages très vite entre tes doigts et regarde les images s'animer !

Le matériel qu'il te faut

Un bloc de papier avec beaucoup de pages (comme un cahier ou un bloc de post-it par exemple)

Crayons de couleur, crayon à papier, feutre... Peu importe !

Si tu n'aimes pas dessiner ou que tu veux jouer avec des images...

Des ciseaux (demande à un adulte de t'aider au besoin...)
¡Cuidado! (Attention !)



Petite info sur le cinéma

Le cinéma repose sur le même principe que le flipbook.

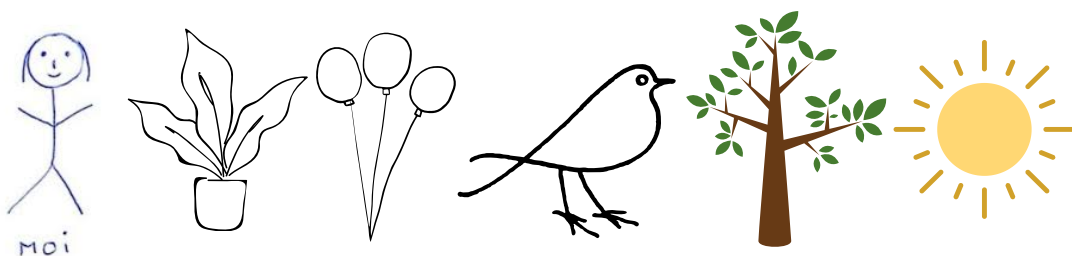
Un film, c'est une succession très rapide d'images qui défilent et s'animent sur ton écran : des photos pour les films, et des dessins pour les dessin-animés.

Cela est si rapide que tu ne vois que du mouvement, et non des photos. En 1 seconde de film, c'est 24 images défilent !

Fabrique ton dessin animé : le flipbook

Crée tes propres dessins

- Munis toi de tes crayons et du support en papier que tu as choisi.
- Choisis ensuite un coin de la dernière page.
- Pour commencer, dessine quelque chose de simple, comme un personnage ou une plante par exemple. **Ci-dessous, quelques exemples pour te guider...**



- Une fois ton dessin terminé, passe à la page précédente.
- Reproduis le même dessin, mais cette fois, continue de modifier une partie de ton dessin. Chaque fois que tu as fini de dessiner sur une page, passe à la précédente, et recommence ! Mais attention ! Fais en sorte que ces changements soient progressifs pour que ton dessin soit fluide au moment de l'animer !
- Une fois que tu as fait assez de dessins à la suite (au moins une douzaine), place ton bloc de papier sur une table. Avec ton pouce, soulève toutes les feuilles du dessus : seul ton premier dessin doit être visible. Alors, il ne te reste plus qu'à les faire défiler rapidement ! **Bravo ! Tes dessins s'animent !**

Joue avec les images du film !



Retrouve la petite fille de *Bosquecito* pour deux scènes à animer de la même façon, sur la page qui suit.

Il suffit de découper les images, empilent les les unes sur les autres et tout en appuyant avec un doigt sur le bord blanc de la première image, fais défiler les autres avec ton pouce !



Même découpage pour toutes les feuilles !

.....
BANDES
À
GARDER
.....

//

//

//

//

//

//

//

IDEM

//

//

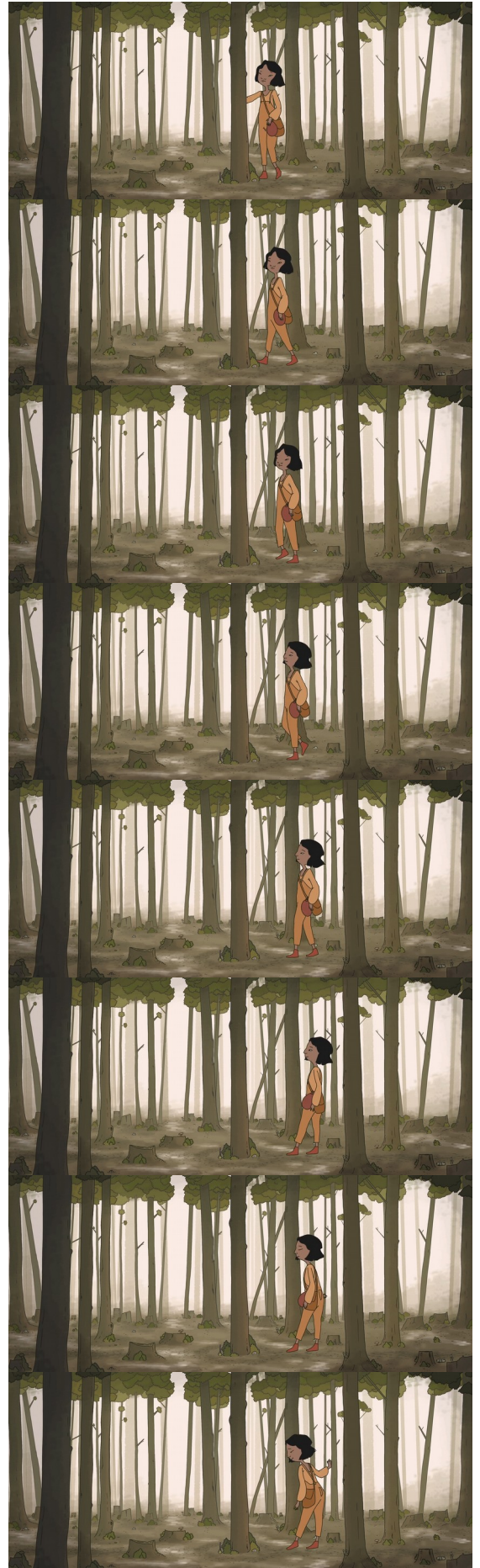
//

//

//

//

//







Annexe 3

¡Hola! Cette fiche va t'apprendre à faire un ancien objet d'animation : un thaumatrope. Les différents modèles vont te permettre d'accompagner l'arbre dans sa vie.

Le matériel qu'il te faut

Du carton (*cartón*), tu peux prendre celui d'une boîte à céréales.

Du papier (*papel*)

Des ciseaux (*tijeras*)

De la colle (*pegamento*)

Deux élastiques (*gomas elásticas*) ou une baguette en bois (*un palito de madera*)

Une imprimante (*impresora*)

Crée plusieurs thaumatropes

Il faut d'abord l'arroser pour qu'il puisse grandir correctement et en bonne santé. (annexe 3.1)

Ensuite il sera un de tes meilleurs compagnons de jeu. Tu peux t'y accrocher, y grimper pour voir le monde comme personne d'autre ! (annexe 3.2)

Mais avant tout, il faut que tu prennes soin de ton arbre. Sans lui on ne pourrait pas respirer, alors il faut bien lui montrer à quel point on l'aime. *¡Como se dice en español, hay que ser cariñoso con la naturaleza!* (annexe 3.3)

Maintenant, attrape feutres et crayons, et crée tes propres histoires ! (annexe 3.4)

Comprend la superposition des images : le thaumatrope

Avant de commencer le montage du thaumatrope...

- Imprime les images qui sont à la fin de ce document.
- Découpe les cercles
- Dans le carton, découpe un cercle de la même taille que le cercle des images.

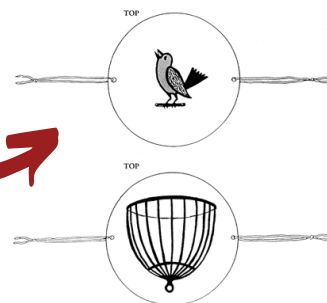
Si tu utilises deux élastiques, voilà la marche à suivre !

- Colle l'image 1 sur une face du carton.
- Colle l'image 2 à l'envers, sur l'autre face du carton.

Il faut qu'une des deux images ait la tête en bas, comme tu peux le voir ici.

- Fais ensuite un trou de chaque côté.
- Noue un élastique dans chaque trou.

- Pour que ça fonctionne, garde bien les élastiques dans tes mains, fais tourner l'image sur elle même. Une fois que les élastiques sont bien entortillés, laisse le bout de carton tourner tout seul et regarde les images défiler !



Si tu utilises une baguette en bois, voici les instructions

- Colle l'image 1 sur une face du carton.
- Colle la baguette sur l'autre face du carton.
- Colle l'image 2 par dessus, dans le même sens que l'image 1.
- Maintenant il faut juste faire rouler la baguette très vite entre tes mains pour voir les images s'animer !

Ça y est, tu sais maintenant faire de la magie en faisant bouger les images !

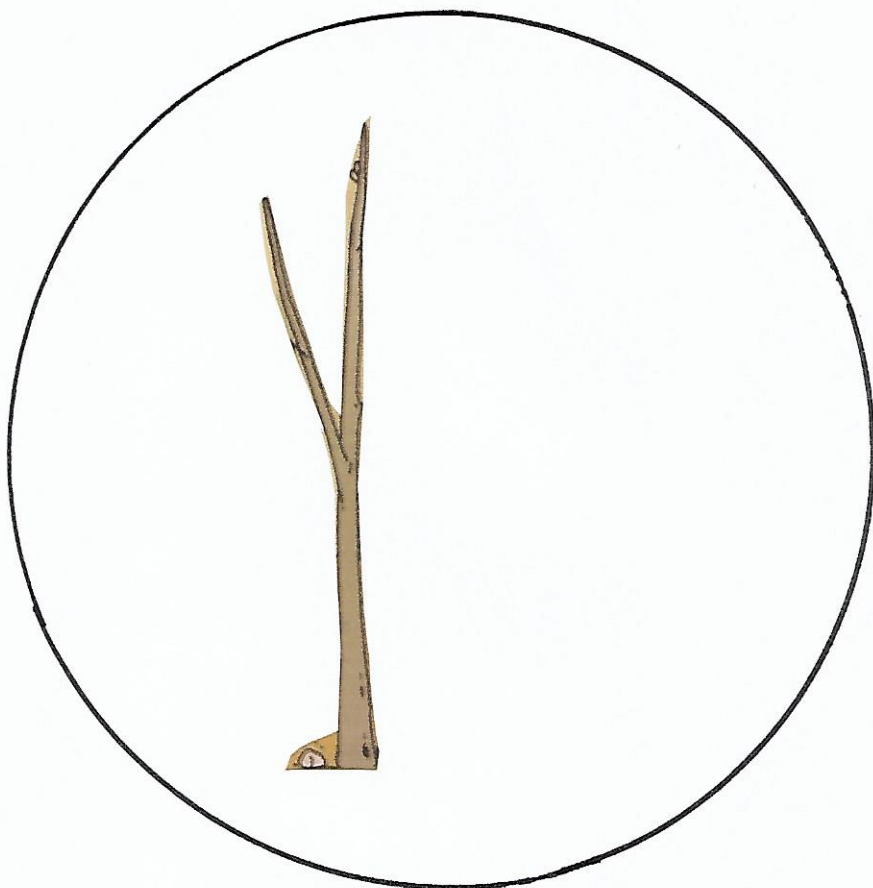
¡Eres un mago!
Tu es un magicien !



¿Lo sabías? / Le savais-tu ?



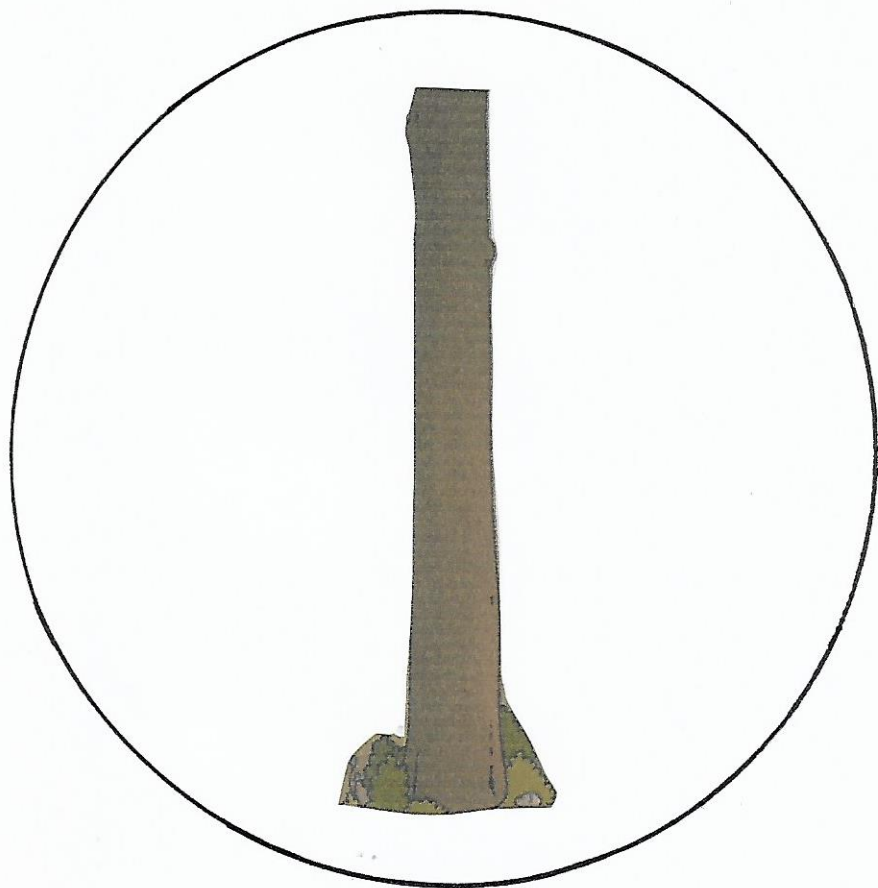
Des archéologues ont découvert que le thaumatrope avait été inventé pendant la préhistoire, avant d'être redécouvert en 1825 par un physicien anglais. Tu as fabriqué un des objets les plus anciens au monde !



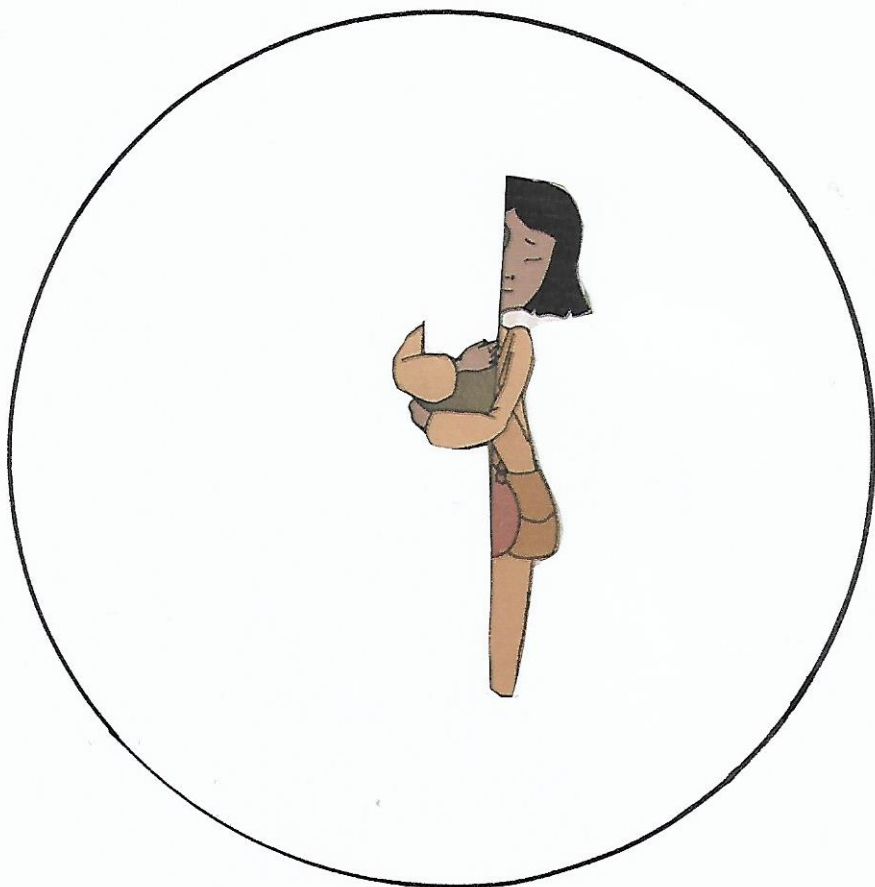
1



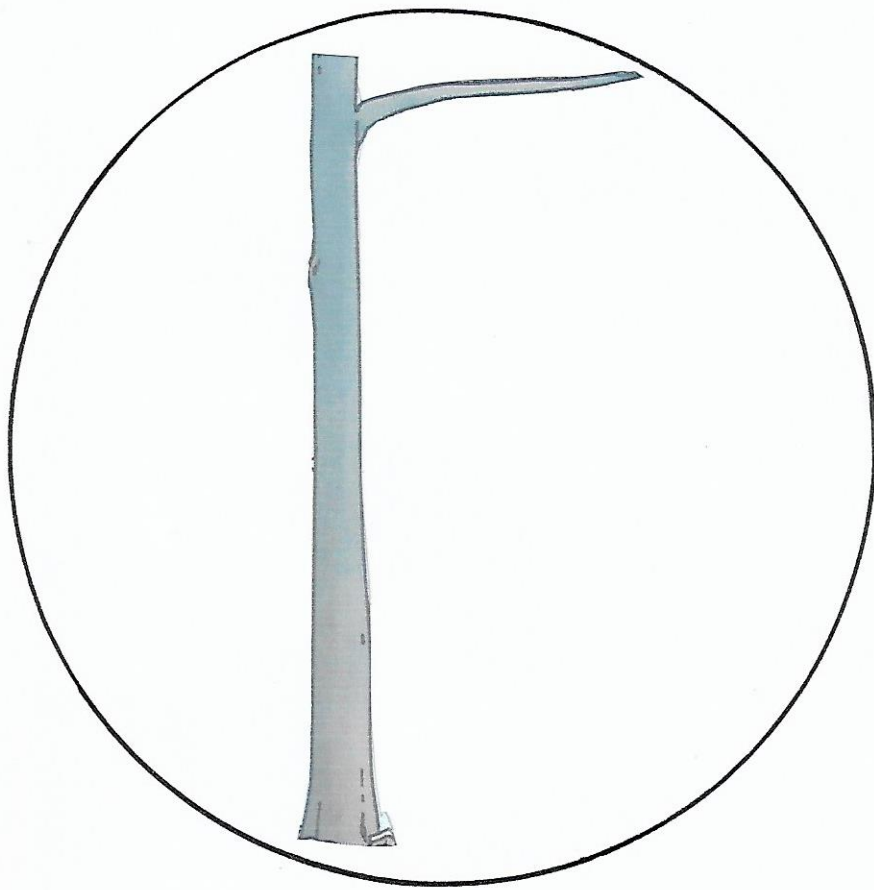
2



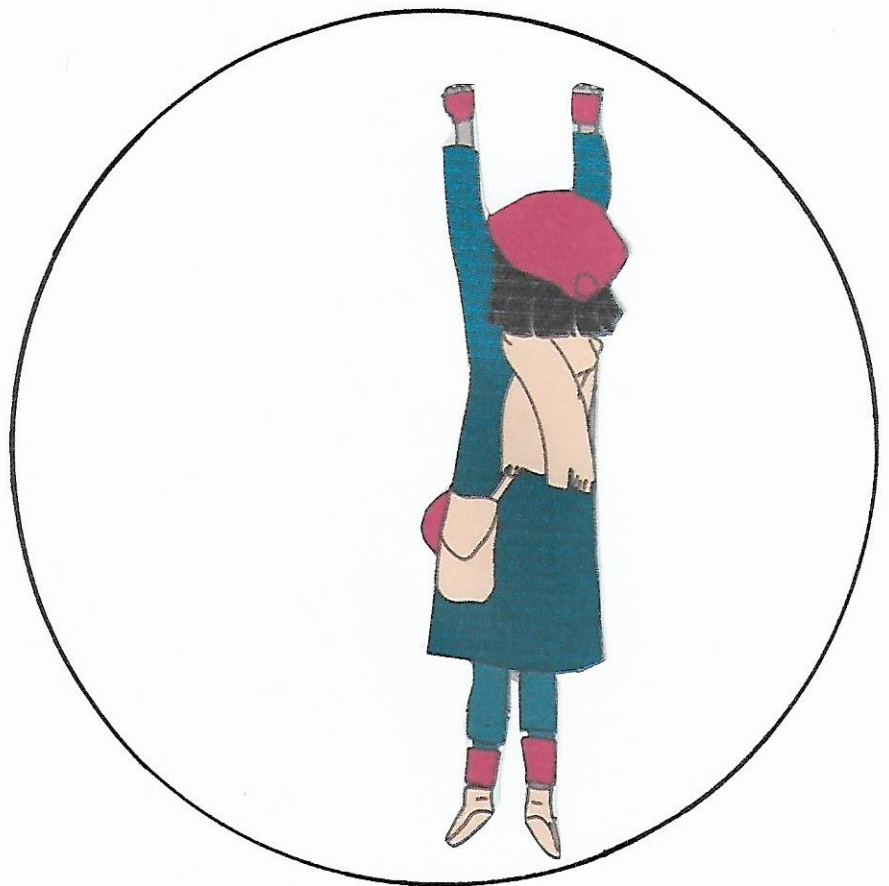
1



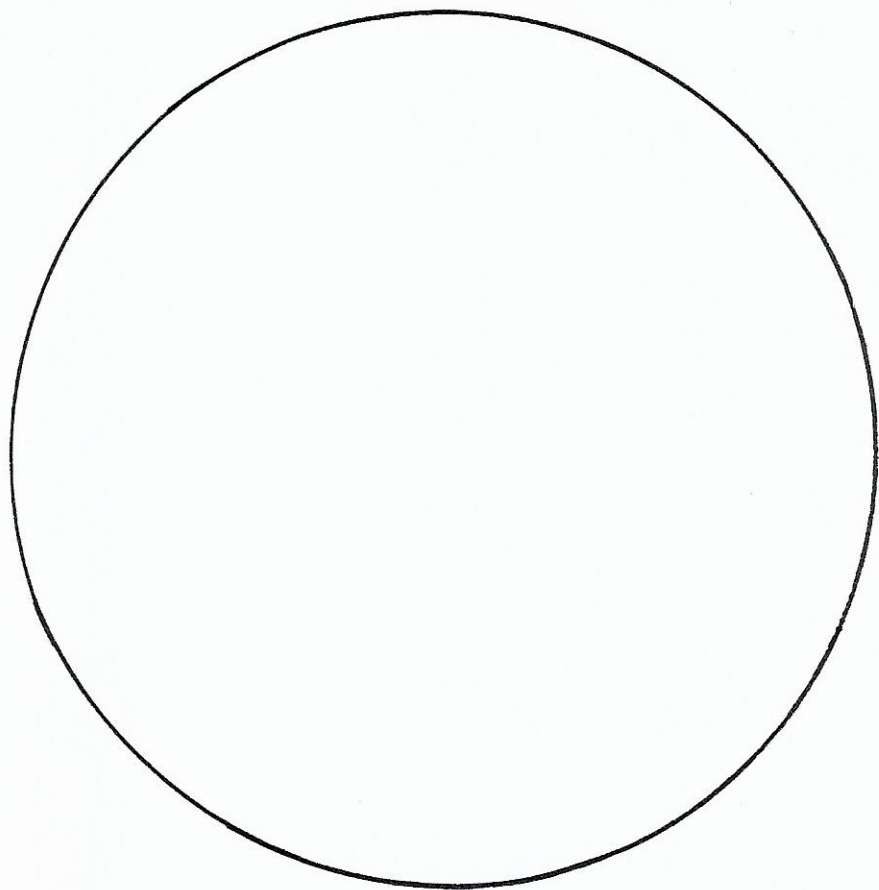
2



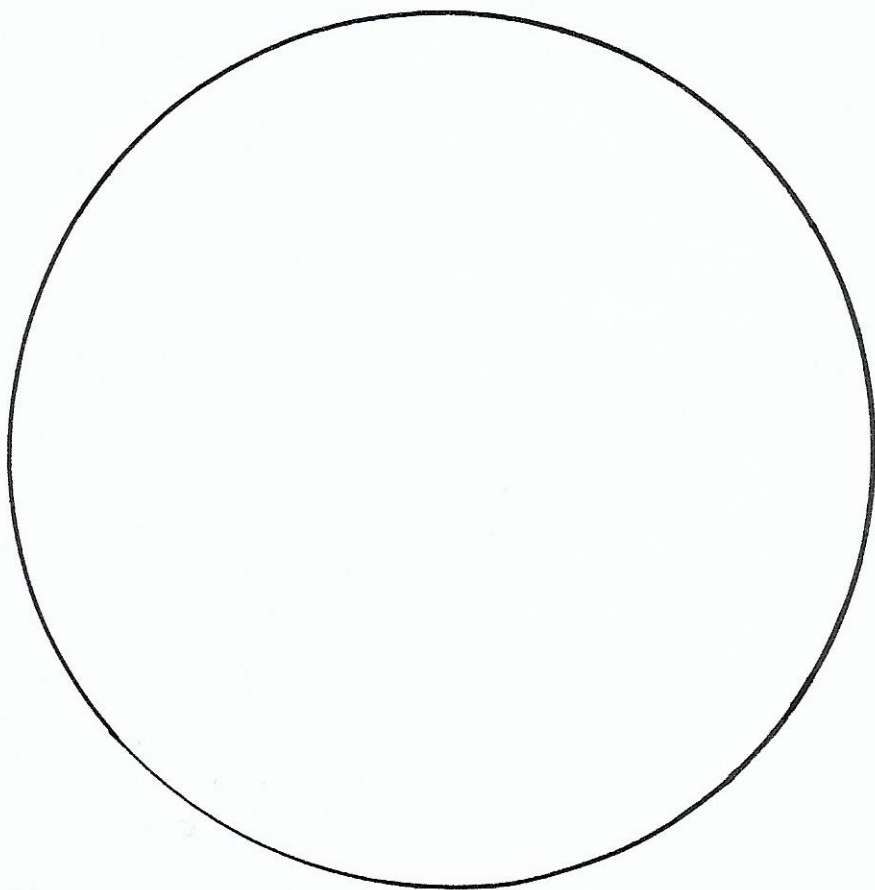
1



2



1



2