



ET L'IMAGE FIT DU BRUIT

Cycle 2 et 3

ET L'IMAGE FIT DU BRUIT

UN VOYAGE À TRAVERS LE CINÉMA D'ANIMATION



Imaginez un monde où une multitude d'objets du quotidien viennent redonner vie et son à quatre films d'animation, datant de la fin du XIXe siècle au milieu du XXe siècle.

Des objets détournés avec malice, des inventions ingénieuses qui se transforment en instruments de musique, le tout orchestré par un duo burlesque qui tente tant bien que mal de nous raconter la naissance de l'animation et l'impact du son au cinéma.

Loin d'une simple illustration sonore, Acousmatic Theatre tisse un véritable dialogue entre les images et les sons.

Entre humour, poésie et pop culture, cette ode à l'imagination, invite les petits autant que les grands à un voyage cinématographique unique.

Un spectacle où le silence prend voix et où l'image fait du bruit.

ACOUSMATIC THEATRE

Région Normandie

Site acousmatic-theatre.fr

YouTube [@acousmatictheatre](https://www.youtube.com/@acousmatictheatre)

Texte Cédric Carboni

Mise en scène Juliette Didsch

Jeu Cédric Carboni et Maxime Villeléger

Régie Pierre Daniel

Aide à la création Département de l'Eure

Soutien DRAC Normandie • Théâtre Yolande Moreau / Snac de Vernon • Ville de Saint-Marcel • La Source-Garouste - La Guéroulde • Centre culturel Juliobona de Lillebonne • Le Moulin de Louviers • Centre culturel Les Pierres Blanches de Saint-Jean-de-Boiseau

Année de création 2025

Public Tout public à partir de 6 ans

Séance scolaire cycle 2 et 3

Durée 50min

LA COMPAGNIE

ACOUSMATIC THEATRE

Mais d'abord, Acousmatic... ça veut dire quoi ?

Ce mot bizarre vient du grec ancien et veut dire « **ce que l'on entend sans voir la source** ». Imaginez un bruit mystérieux derrière un rideau : votre imagination se met aussitôt en marche ! C'est exactement le terrain de jeu de cette compagnie de théâtre.

Leur super-pouvoir : donner vie aux sons !

Leur mission, c'est de créer des spectacles de théâtre originaux en se servant principalement du son, des bruits et de la musique qu'on peut faire avec... à peu près n'importe quel objet !

Ils se demandent : Et si on écoutait le monde comme on le regarde ? Comment un simple son peut-il changer notre perception de l'espace, raconter une histoire ou encore créer une émotion ?

Du son, mais pas que !

Même si le son est leur star, ils ne suppriment pas le visuel pour autant. Au contraire ! Ils mélangent tout : le jeu d'acteur, la vidéo, la marionnette, le dessin et bien sûr, la création sonore ! Ils inventent des histoires où ce que vous entendez est aussi important que ce que vous voyez.

Partager leur passion !

La compagnie aime aussi aller à la rencontre des gens ! Elle propose des ateliers pour initier les plus jeunes (mais aussi les plus grands !) à plein de disciplines passionnantes, comme écrire des histoires, créer ses propres bruitages ou même réaliser un véritable film d'animation !



LES ARTISTES

PLONGEZ DANS LES COULISSES DE LA CRÉATION



Qui est Juliette Didtsch ?

Metteuse en scène

Toute première spectatrice de ce projet, Juliette a apporté son regard aiguisé de comédienne pour en sculpter la mise en scène.

Elle a été l'oreille attentive et bienveillante à chacune des propositions sonores, orchestrant avec finesse la partition entre le bruitage en direct des films et le jeu des comédiens.

C'est elle qui assure l'harmonie et la fluidité du spectacle, guidant le public entre le cinéma et le théâtre sans jamais perdre le fil de l'histoire.



Qui est Cédric Carboni ?

Auteur et comédien

Auteur, metteur en scène, créateur sonore et désormais comédien : Cédric a de nombreuses casquettes.

Géotrouvetout dans l'âme, c'est un touche-à-tout à la fois rêveur et inventeur !

Avec « Et l'image fit du bruit », il a réussi le pari fou de mêler tout ce qu'il aime faire et d'en produire une oeuvre totale : un peu de technique, beaucoup de magie, mais surtout, cette envie profonde de raconter des histoires.



Qui est Maxime Villeléger ?

Comédien

Curieux et inventif, Maxime a pleinement participé à la conception du spectacle. Son œil de cinéphile a guidé le choix des films, pour qu'ils soient tous différents et surprenants à regarder !

Il a aussi pris part à l'élaboration et à la création des univers sonores qui redonnent vie et profondeur à chacun des films projetés.

Sur scène, il passe, avec énergie, du jeu d'acteur aux bruitages pour faire renaître, aux côtés de Cédric, la magie intemporelle du cinéma d'animation.

SECRETS DE CRÉATION

Pourquoi créer un spectacle sur la naissance du cinéma d'animation ?

Notre premier spectacle s'intéressait aux contes de fée et nous avons décidé de créer une pièce autour des sons. Que le spectateur puisse suivre l'histoire tout en fermant les yeux. Un théâtre pour les oreilles ! Cette fois-ci nous avons envie de travailler sur le son mais aussi sur l'image car elle est omniprésente dans le monde qui nous entoure. Nous avons donc réfléchi à quel langage visuel était le plus universel. Le cinéma évidemment ! Mais en plongeant dans nos recherches, nous avons fait une découverte stupéfiante ! Avant même le cinéma tel que nous le connaissons, il y avait déjà l'animation ! Et les différents dessins animés que nous avons découverts étaient incroyables. Tous étaient très différents les uns des autres. Ils venaient de différents pays et avaient des techniques de création et des esthétiques très variées. De vrais trésors oubliés. On est restés bouche bée devant leur inventivité et leur poésie. On s'est alors dit "Il faut absolument partager ça avec le public !" C'était trop beau pour rester dans l'ombre. Et voilà ! C'est comme ça que cette aventure a commencé !

Comment vous y êtes-vous pris pour choisir les 4 dessins animés que l'ont voit dans le spectacle ?

Tout d'abord, nous avons regardé beaucoup de dessins animés, la plupart d'entre eux datant de la fin du 19ème siècle et du début du 20ème. Le choc, c'est de se rendre compte que ces films ont plus de 100 ans, mais qu'ils sont toujours aussi drôles, émouvants et modernes. C'est ça qui est incroyable ! Après les avoir visionnés, nous avons beaucoup discuté. Ce fut des débats passionnés ! « Celui-là, il est trop beau ! », « Oui, mais regarde celui-ci, l'ingéniosité est géniale ! ». On voulait montrer à la fois ceux qui nous touchaient le plus et ceux qui nous semblaient les plus originaux. Notre fil rouge a donc été de créer un vrai voyage dans le temps. Que les spectateurs puissent se rendre compte de l'évolution des techniques mais aussi de l'évolution esthétique du cinéma d'animation. On commence avec le théâtre optique (qui n'est pas encore du

cinéma !), puis on continue avec les premiers films muets en noir et blanc, pour arriver enfin au tout début du cinéma sonore et en couleur. Un vrai road-trip cinématographique !

Comment s'est construit le spectacle ?

Le spectacle s'est monté en deux temps. Il y a d'abord eu l'étape de la création sonore, lors de laquelle nous avons imaginé une nouvelle bande-son pour chacun des films. La plupart étaient muets et seulement accompagnés de musiques. Il s'agissait pour nous d'imaginer, de toutes pièces, l'univers sonore qui pouvait les accompagner. Tout était à créer ! Puis, en parallèle, Cédric a commencé à imaginer une histoire pour relier tous ces films entre eux. Car on ne voulait pas juste montrer des images et faire du bruitage, on voulait vous raconter une histoire : celle de la naissance du cinéma d'animation ! Qui est, en fait, celle du cinéma tout court ! Puisque c'est bien l'animation qui a donné l'idée aux inventeurs de l'époque de faire des films avec de vraies personnes.

Était-ce difficile de créer ces univers sonores ?

Difficile, non ! Parce que c'était super amusant ! Chacun de nous ramenait des objets - des percussions, des jouets, des ustensiles de cuisine - et faisait des propositions. Tout en regardant les films, on essayait nos trouvailles en direct. Parfois, ça collait parfaitement et c'était incroyable ! Et parfois, c'était des gros flop. Mais c'est ça qui était chouette ! On passait nos journées à chercher, à expérimenter, à se demander quel son était le mieux pour reproduire le bruit des vagues ou encore la vibration d'une perceuse. C'était vraiment un travail à l'aveugle ! Tu sais pas trop où tu vas mais tu sais que tu y vas ! Et quand enfin tu trouves LE son parfait, c'est extraordinaire ! Mais le meilleur moment, ça a été quand on a regroupé tous nos objets (un peu comme un orchestre !) et qu'on a bruité ensemble le tout premier film en entier. D'un coup le film prenait vie. C'était vraiment magique !

OUVERTURE SUR LE MONDE

APPROCHE TRANSVERSALE DU SPECTACLE

1. À la découverte des premiers dessins animés !

Depuis la nuit des temps, les humains aiment se raconter des histoires et reproduire le monde qui les entourent. Pendant des siècles, ils ont essayé de capturer le mouvement et de donner vie à leurs dessins.

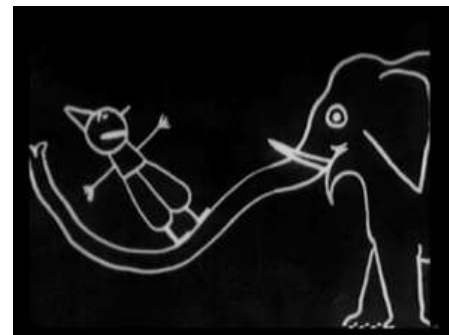
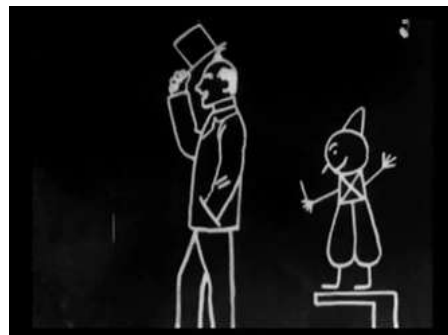
Après de nombreuses expériences et découvertes, ils sont parvenus à créer d'ingénieux jouets optiques, véritables machines à illusion ! À mi-chemin entre la science et la magie, ces objets transformaient la lumière et jouaient avec nos yeux pour donner l'impression que les images s'animaient.

Sans le savoir, ces inventeurs posaient les toutes premières pierres de ce qui allait devenir le cinéma ! On n'y racontait pas encore de longues histoires, mais on s'émerveillait déjà devant un personnage qui bouge, comme par enchantement.

Des inventeurs du monde entier ont perfectionné ces jouets. Leur secret ? Il repose sur deux principes fascinants :

- **La persistance rétinienne** : ton œil continue de voir une image pendant une très courte durée après qu'elle ait disparu.
- **La décomposition du mouvement** : si l'on enchaîne très rapidement une série d'images presque identiques, ton cerveau les relie et croit voir un seul mouvement continu.

Petit à petit, ces jouets astucieux se sont améliorés et ont évolué pour finalement donner naissance au tout premier dessin animé de l'histoire : **Fantasmagorie**, créé par le génial Émile Cohl en 1908 !



... C'est l'occasion de :

- Voir et comprendre les principes de l'animation en fabriquant en classe des jouets optiques simples comme un thaumatrope ou un praxinoscope !
- Analyser des films pionniers en classe (Émile Cohl, Winsor McCay, Émile Reynaud) et identifier les techniques utilisées : dessin sur pellicule, papier découpé, animation de pantins.
- S'amuser à décomposer un mouvement simple (un ballon de baudruche qui s'envole, un bonhomme qui salue) en une série de dessins successifs : création d'un flipbook..
- Créer un film en stop-motion avec de la pâte à modeler, des figurines ou des objets du quotidien, pour expérimenter l'animation image par image.

Pour aller plus loin...

→ Quelques films pionniers à voir absolument !

- **Les pantomimes lumineuses** d'Émile Reynaud, 1892.
- **Fantasmagorie** d'Émile Cohl, 1908.
- **Gertie le Dinosaur** de Winsor McCay, 1914.

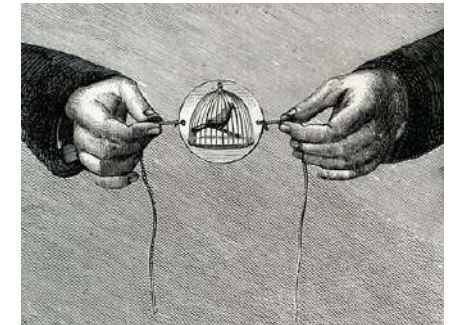
→ Quelques bons livres !

- **100 ans de cinéma d'animation**, de Olivier Cotte, Éditions Dunod, 2023
- **Le grand livre des techniques du cinéma d'animation : écriture, production, post-production**, de Olivier Cotte, Éditions Dunod, 2024
- **Cinéma d'animation, la French Touch**, de Laurent Valière, Sébastien Laudenbach et Michel Ocelot, Éditions de La Martinière, 2017
- **Crée ton film d'animation : 10 étapes pour réaliser un film en stop-motion ou un dessin animé** de Will Bishop-Stephens, Éditions Fleurus, Collection Puissance 10 2017

→ Quelques vidéos éducatives (disponibles sur YouTube) !

- **C'est pas sorcier ! : "Il était une fois... le dessin animé"**, France 3, 1997.
- **Récit Arts : Cinéma d'animation**, Service national RÉCIT du domaine des arts, en collaboration avec le Musée des Beaux-Arts de Montréal, 2021.

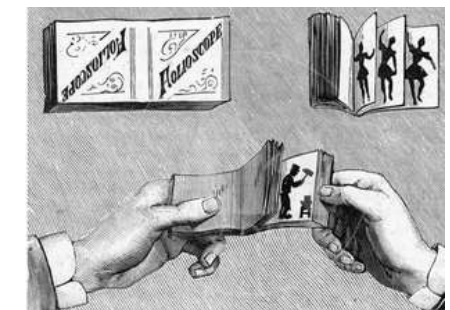
Un thaumatrope



Un praxinoscope



Un flipbook



OUVERTURE SUR LE MONDE

2. L'art invisible du bruitage et du doublage !

Savais-tu que dans les films, les dessins animés, à la télé et même à la radio, il y a des personnes qui travaillent dans l'ombre pour que tout semble vrai ? Ce sont les bruiteurs et les doubleurs

Le bruitage, c'est l'art de fabriquer des sons !

Imagine : dans un film, un personnage marche dans la forêt. On entend crac-crac sous ses pas. Mais en réalité, c'est une personne dans un studio qui écrase une poignée de chips ou s'amuse avec de la bande magnétique ! Être bruiteur, c'est comme être un super-inventeur de sons ! On utilise des objets du quotidien pour imiter des bruits qui paraissent réels à l'écran ou à la radio.

Exemples de magie sonore :

- Pas dans la neige ❄️ → Écrase de la fécule de maïs dans tes mains !
- Les sabots d'un cheval 🐎 → Utilise deux pots de yaourt et fais les claquer sur une table très rapidement, l'un après l'autre.
- Le vent 🌬️ → Froisse en continu un sac en plastique
- Orage et tonnerre ⚡ → Secoue une grande plaque de métal ou fais rouler des billes dans une boîte de conserve..
- Feu de cheminée 🔥 → Froisse une couverture de survie, tout en faisant exploser les bulles d'un papier bulle.

👉 À toi de jouer : Devine avec quel objet on pourrait imiter le bruit de la pluie ? (Réponse : en faisant tomber du riz sur une table !)

Le doublage, c'est l'art de prêter sa voix !

Tu as déjà regardé un film en version française ? Et bien, quand le film ou le dessin animé est réalisé dans une autre langue, ce sont des comédiens et comédiennes spécialisés qui interviennent pour prêter leur voix aux personnages. Ils remplacent les dialogues originaux pour nous permettre de comprendre et de profiter de l'histoire.

De même, dans les dessins animés, les personnages, qui sont créés de toutes pièces, n'ont pas de voix, ce sont alors ces artistes de la voix qui leur donnent vie. Il arrive même que certains comédiens prêtent leur voix à plusieurs personnages d'une même histoire !

À la radio, c'est lui qui donne vie aux personnages des histoires que tu entends !

Comment ça marche ?

- Le doubleur regarde l'image et synchronise ses répliques sur le mouvement des lèvres du personnage.
- Il doit également exprimer ses émotions : joie, tristesse, colère !

👉 À toi de jouer : Lance ton dessin animé préféré, coupe le son et essaye de parler à la place que ton personnage favori ! Pas si facile, hein ?

... C'est l'occasion de :

- Comprendre et expérimenter le bruitage en fabriquant en classe des objets sonores pouvant reproduire les sons que tu entends dans la nature comme l'orage ou la pluie !
- Écouter des fictions sonore adaptées à ton âge et être à l'écoute des sons que tu entends en imaginant comment ceux-ci sont fabriqués.
- S'amuser à prendre des objets de la maison (ou de la classe) et à en écouter les sons en fonction des mouvements que tu leur donne (rythme, intensité)
- Créer une bande son pour illustrer une histoire qui te plaît ! Par exemple, **Le Petit chasseur de bruits** d'Eric Battut est parfait pour s'essayer au bruitage ! (idéal pour le cycle 2)

Pour aller plus loin...

→ Quelques bons livres !

- **Instruments de musique en verre et plastique / Instruments de musique en papier et cartons**, de Max et Basile Vandervorst, Éditions Gallimard, Collection Tout beau tout bio - Alternatives. *Pour apprendre à fabriquer ses instruments de musique en classe !*

→ Quelques vidéos éducatives (disponibles sur YouTube) !

- **Le bruitage à Radio France, c'est quoi ?**, France Inter, 2025.
- **Bruiteur de cinéma : Pascal Mazière**, Cinéastuces, Les Métier du cinéma, 2016.
- **Bruit-collage : atelier des apprentis bruiteurs**, la Philharmonie des enfants en partenariat avec BayaM, Philharmonie de Paris, 2022.
- **Le Labo du Bruiteur**, Livertivi, Jospeh Sardin, 2011 à aujourd'hui.

→ Quelques fictions sonores à écouter les yeux fermés !

- **Autoradio**, de Jérémie Nureni Banafunzi, Arte Radio, 2005 (cycle 2)
- **La Mission**, du collectif Résiste, Arte Radio, 2005 (cycle 3)

→ Un podcast documentaire pour les plus grands !

- **Écouter le cinéma**, de Laetitia Druart, Arte Radio, 2019 (5 épisodes de 20 minutes)

Le bruitage



Le doublage



Silence ! On enregistre !



CRÉER ET EXPÉRIMENTER

TUTOS EXPRESS : CRÉE TON PROPRE JOUET D'OPTIQUE !

LE THAUMATROPE

Qu'est-ce que c'est ?

C'est un jouet optique super simple et vieux de plus de 200 ans ! Il utilise la persistance rétinienne : ton œil et ton cerveau continuent de voir une image très brièvement après qu'elle ait disparu. En faisant tourner deux images très vite, elles semblent se superposer et n'en former plus qu'une.

Matériel nécessaire

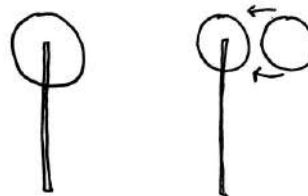
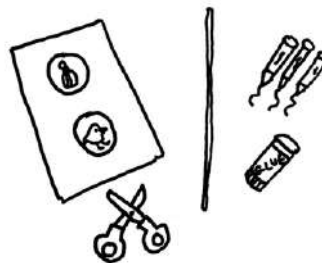
- Une feuille blanche épaisse avec les modèles imprimés
- Des ciseaux
- De la colle en bâton
- Une fine baguette en bois type pic à brochette
- Des crayons de couleur ou des feutres

Étape 1 : Créer ta base

- Découpe les deux cercles (modèles à la fin du dossier !)
- Colorie les images avec des feutres ou des crayons !

Étape 2 : Fixe la baguette

- Encolles le dos d'un des cercles et viens y placer la baguette.
- Encolles le dos du second cercle et pose le délicatement et parfaitement aligné sur le premier cercle, la baguette est maintenant bien collée entre les deux cercles.
- Attends que ça sèche et assure toi que cela tienne bien !



Étape 3 : Que la magie opère !

- Maintenant, place la baguette en bois entre tes mains et fais-la rouler entre tes doigts pour faire tourner l'image dans un sens puis dans l'autre.
- Regarde l'image au centre pendant la rotation. Les deux dessins se superposent comme par magie !



🔍 Pourquoi ça marche ? Ton œil et ton cerveau sont un peu lents ! Quand le thaumatrope tourne très vite, ils n'ont pas le temps de voir chaque image séparément. Ils les mélangent pour n'en former qu'une seule. C'est le secret de l'animation !

🚀 N'hésite à fabriquer un thaumatrope avec tes propres dessins !

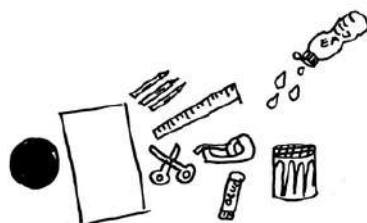
LE PRAXINOSCOPE

Qu'est-ce que c'est ?

C'est un jouet optique inventé par Émile Reynaud en **1877**. En faisant tourner une bande d'images à l'intérieur d'un cylindre dans lequel sont disposés de petits miroirs, les images fixes semblent s'animer de manière fluide et sans interruption.

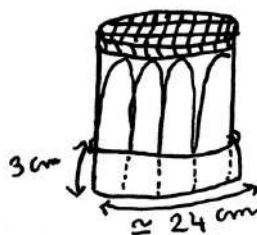
Matériel nécessaire

- Une feuille de papier A4
- Une règle
- Des ciseaux
- Du scotch
- Un crayon à papier et des feutres
- Un pot de confiture (important : de type Bonne Maman !)
- Une feuille de canson noire épaisse
- De la colle en bâton
- Un hand spinner
- De l'eau



Étape 1 : Crée ta bande d'images

1. Entoure ton pot avec une feuille A4 et mesure 3 cm de largeur à partir de la base de ton pot.
2. Tends bien ta bande autour de la base de ton pot et fixe-la avec du scotch.
3. Fais des repères au crayon sur chaque arête pour créer chaque espace pour tes images. Ainsi chaque image sera centrée sur une facette du pot.
4. Tu obtiens une bande avec 12 espaces pour 12 images.

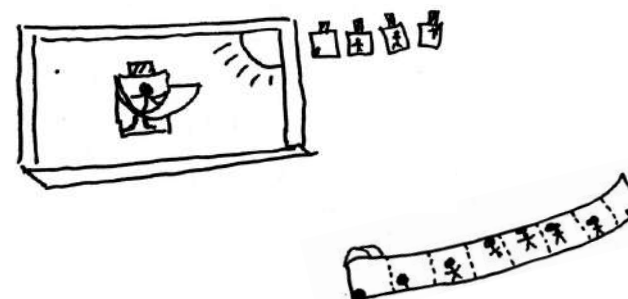


 **L'avais-tu remarqué ?** Les 12 facettes du pot sont creuses à l'extérieur et lisses à l'intérieur. Elles vont agir comme les petits miroirs au centre du praxinoscope. C'est cette forme qui va permettre l'effet optique nécessaire à l'animation.

Étape 2 : Dessine tes images

Pour tes dessins, deux méthodes !

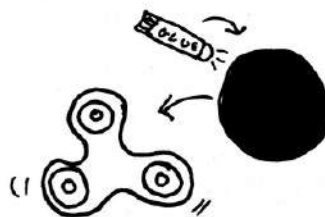
- **Soit directement sur la bande** en imaginant l'enchaînement d'un dessin à l'autre.
- **Soit en découpant chaque espace de ta bande** et en dessinant tes dessins sur la vitre d'une fenêtre. Tu n'auras plus qu'à superposer tes images les unes sur les autres pour faire évoluer ton action. Cela te permettra aussi d'être plus précis dans ton enchaînement image par image. C'est ce qu'on appelle la **méthode "peau d'oignon"**. Drôle de nom, non !
- **Attention !** : N'oublie pas de recoller tes images entre elles (et dans le bon ordre !) avec du scotch pour recréer ta bande.



 **Astuce :** Dessine une action simple comme un bonhomme qui saute ou encore une balle qui rebondit !

Étape 3 : Maintenant, faisons tourner le pot !

1. Saisis-toi de ton hand spinner et démonte la base d'un côté.
2. Prends ta feuille de carton noire épaisse et pose le haut de ton pot dessus.
3. Crée un disque en dessinant le contour de ton pot avec un crayon.
4. Découper soigneusement ton disque
5. Colle le sur ton hand spinner.

**Étape 5 : Que le spectacle commence !**

- Remplace ta bande de dessins à la base de ton pot (Attention ! : tes dessins doivent placés vers l'intérieur du pot)
- Enfin pour un meilleur rendu des images, remplis ton pot au $\frac{3}{4}$ avec de l'eau !
- Fais tourner ton praxinoscope ! Incroyable, n'est-ce pas ?

 **Pourquoi ça marche ?** Ce sont les arrêtes entre chaque facette du pot qui permettent l'obturation d'une image à l'autre et donne l'illusion du mouvement !

 **Et maintenant, à toi de jouer !**

**TUTOS VIDÉOS !****LE THAUMATROPE**

Proposé par Le Vaisseau,
le musée des sciences
de la ville de Strasbourg

LE PRAXINOSCOPE

Proposé par le Réseau
des médiathèques de
Montpellier Méditerranée
Métropole

CRÉER ET EXPÉRIMENTER

TUTOS EXPRESS : CRÉE TON PROPRE OBJET DE BRUITAGE

L'AGITOPHONE

Qu'est-ce que c'est ?

L'agitophone (que nous apellons aussi "**bouteille frangée**") peut reproduire plusieurs sons en fonction de comment tu le manipules. Tour à tour, il peut servir à bruiter le vent dans les feuilles (en l'agitant tout doucement et en continu) ou encore la pluie qui tombe sur le velux de la maison. Ton agitophone peut également accompagner la boîte à tonnerre que tu auras fabriqué pour créer une tempête !

Matériel nécessaire

- Une grande bouteille d'eau en plastique
- Un cutter (Attention ! demande de l'aide à un adulte pour son utilisation)
- Des ciseaux
- Du scotch de peintre
- Un bâton rond (type manche à balais), d'une longueur de 20cm environ et au diamètre un peu plus petit que le goulot de la bouteille.



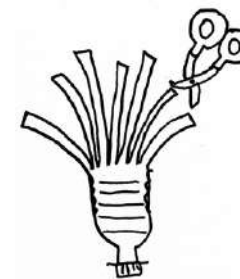
Étape 1 :

- Décolle l'étiquette
- Coupe le fond de la bouteille avec un cutter



Étape 2 :

- Sur le corps de la bouteille, découpe des franges parallèles les unes aux autres et d'une largeur maximale de 1 cm.
- C'est la longueur des franges qui détermine la fréquence de l'instrument. Plus les franges seront fines, plus fluide sera le son.



Étape 3 :

- Retire le bouchon et place le bâton dans le goulot (5cm à peu près à l'intérieur de la bouteille).
- Scotche à la base du goulot pour le maintenir en place !



Pour aller plus loin !

- Tu peux superposer plusieurs bouteilles sur le même manche ! L'agitophone produira un son plus fort !
- Amuses toi à varier les longueurs de les franges pour avoir un son plus ou moins grave !
- Avec toute ta classe, vous pourrez maintenant reproduire une grosse averse !

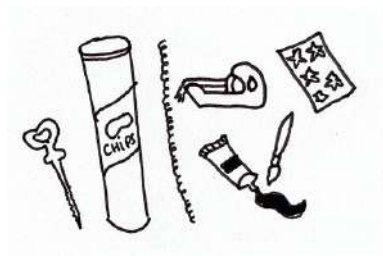
LA BOÎTE À TONNERRE

Qu'est-ce que c'est ?

Comme son nom l'indique, la boîte à tonnerre te permettra de reproduire le son de l'orage qui gronde au loin ! Tu peux aussi en acheter une toute faite en magasin de musique mais c'est quand même bien plus rigolo d'en fabriquer une soi-même ! En plus c'est très facile !

Matériel nécessaire

- Une boîte de chips cylindrique (type Pringles) avec son couvercle !
- Une vrille (l'ancêtre de la perceuse !)
- Du scotch
- De la peinture et des gommettes
- Un long ressort d'un diamètre d'environ 1 cm.



Étape 1 :

- Avec la vrille, perce un petit trou dans le couvercle de ta boîte de chips ! Attention à tes doigts !



Étape 2 :

- Peints ta boîte avec de la peinture
- Customise-la avec des gommettes ! Wouah !



Étape 3 :

- Glisse le ressort dans le petit trou du couvercle.
- Scotche le ressort en formant une petite croix avec le scotch !

👉 Astuce : Si tu as un pistolet à colle, ça tiendra encore mieux !



Pour aller plus loin !

- Tu peux également utiliser une grosse boîte de conserve (vide bien sûr et sans son couvercle !). Le son sera encore plus fort !
- Pour varier l'orage, tu peux aussi utiliser une grande plaque métallique (ou en plexiglass) et l'agiter en la maintenant fermement par un des côtés les plus courts !

🌩 J'entends déjà l'orage gronder au loin, ils annoncent une sacrée tempête !

REGARDER ET ANALYSER

LES FILMS PIONNIERS DU CINÉMA D'ANIMATION

PAUVRE PIERROT D'ÉMILE REYNAUD (1892)

Résumé

Par une nuit claire, Arlequin rend visite à sa bien-aimée Colombine. Mais peu après, Pierrot frappe à la porte et se met à chanter une sérénade. Colombine et Arlequin se cachent. Pour l'effrayer et le chasser, Arlequin se met à lui lancer divers projectiles en prenant l'apparence d'un fantôme ou simplement en restant dans l'ombre. Terrifié par ces attaques mystérieuses, le pauvre Pierrot prend la fuite.

Analyse

Et si on te disait que le premier dessin animé au monde date de... **1892** !

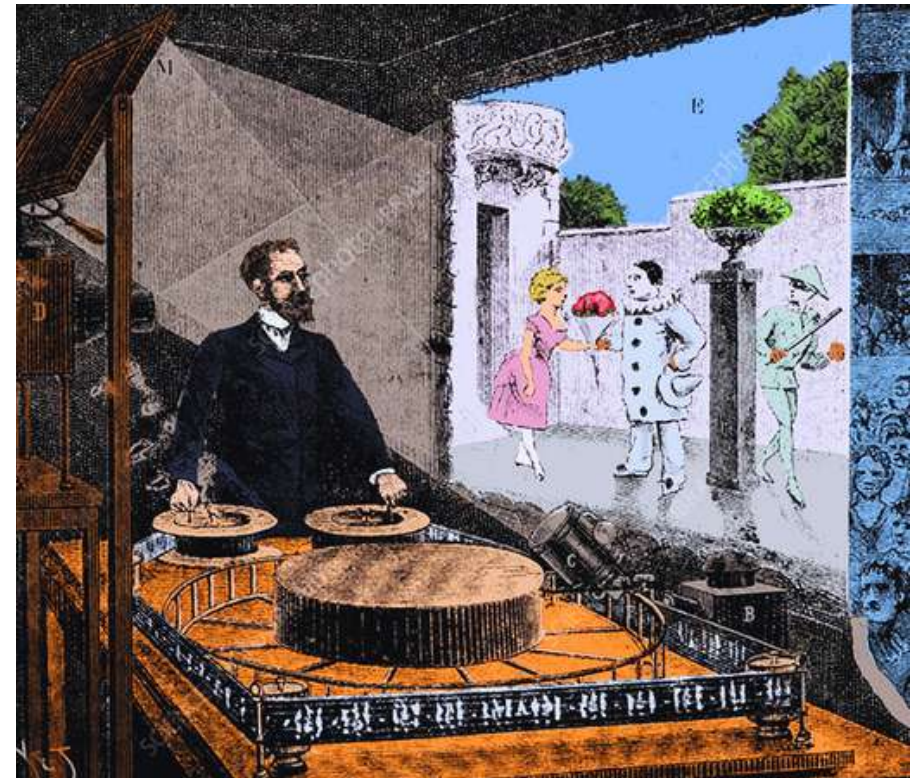
Cette courte comédie romantique d'environ 5 minutes met en scène trois célèbres personnages de la commedia dell'arte : Arlequin, Colombine et le malheureux Pierrot.

Mais attention, ce n'est pas encore du cinéma ! Le génial Emile Reynaud invente un spectacle unique : **la pantomime lumineuse**, projetée grâce à une machine incroyable : le **Théâtre Optique**.

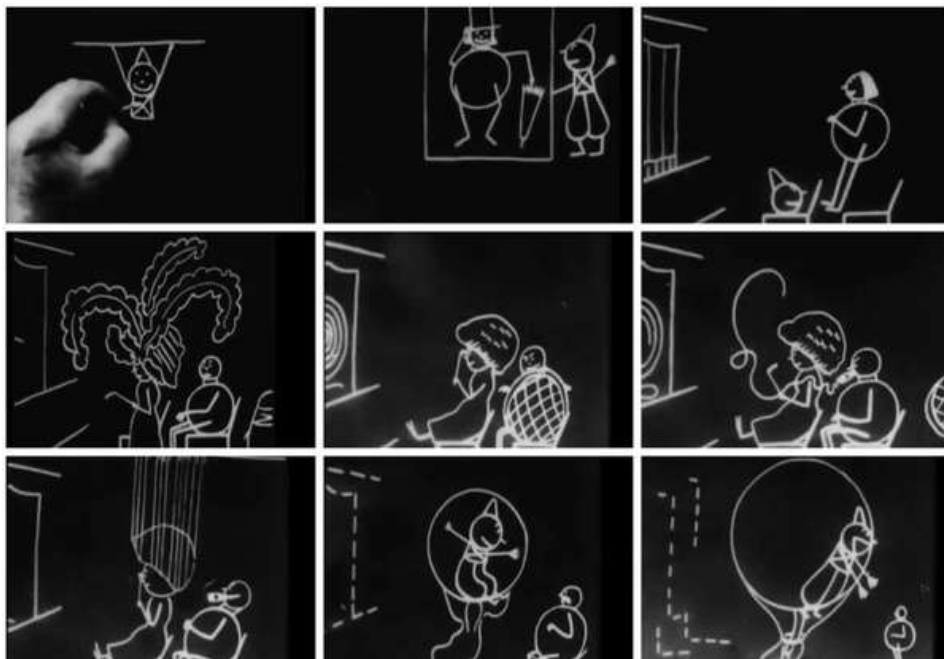
Le principe ? Des bandes de dessins perforées défilent dans un cylindre et sont réfléchies par un jeu de miroirs.

Pour la première fois une véritable animation est projetée sur grand écran et devant un public ! Mais surtout, elle est en couleurs ! Car oui, chaque image a été méticuleusement peinte à la main sur une plaque de verre ! Imagine le travail colossal !

Cette œuvre pionnière, antérieure de trois ans au cinéma des frères Lumière, reste dans l'histoire comme la première projection d'un dessin animé. Un projet fou et absolument visionnaire qui marqua la naissance de l'animation.



FANTASMAGORIE D'ÉMILE COHL (1908)



Le secret de son animation : le calque !

- Emile Cohl dessinait une image sur une feuille qu'il glissait sur un support en verre, sous lequel il plaçait une lampe.
- Il posait une nouvelle feuille blanche sur son dessin, et comme la lumière passait à travers, il pouvait voir très précisément, par transparence, le dessin juste dessous.
- Il pouvait alors recopier les parties qui ne bougeaient pas et redessiner juste la petite partie qui devait bouger (un bras, une jambe, un objet).
- Il photographiait ensuite chaque image, l'une après l'autre, avec une caméra placée au-dessus de la table.
- Enfin, il faisait défiler les photos très rapidement, donnant l'illusion que ses dessins prenaient vie ! C'est comme un flipbook, mais en beaucoup plus complexe !

Résumé

Un petit personnage clownesque, semblable à un bonhomme-allumette, entre en interaction avec son environnement, lequel change constamment.

Analyse

Ce court métrage d'animation, aussi bizarre qu'amusant, est considéré comme **le tout premier dessin animé de l'histoire du cinéma.** 🎬

Ici, pas vraiment d'histoire avec un début et une fin, Le film fonctionne un peu comme un rêve : les images s'enchaînent de manière surprenante et sans logique. C'est ce qu'on appelle un **cut-up visuel** : une forme se transforme en une autre, un objet devient un personnage, qui à son tour devient autre chose. Tout change tout le temps ! C'est absurde, imprévisible, et très drôle en même temps !

Entre **métamorphoses** et **transformations**, son style onirique et chaotique rappelle les anciens spectacles de "lanternes magiques" et ouvre la voie au surréalisme

Pour créer cette magie, Émile Cohl a effectué un travail de titan. **Il a dessiné à la main plus de 700 images**, une par une, pour à peine 1 min de film. C'est énorme ! 🤯

Avec ce film, Émile Cohl a prouvé une chose essentielle : le cinéma peut s'affranchir du monde réel. Il suffit juste d'un crayon, de beaucoup de patience et d'une imagination sans limites.

C'est d'ailleurs lui qui a inventé le mot "**dessin animé**" et qui a offert au monde entier l'une des plus belles inventions artistiques !

🔍 **Le savais-tu ?** La technique d'animation utilisée par Emile Cohl s'appelle l' "**image par image**" (ou stop-motion en anglais). Chaque dessin est légèrement différent du précédent, et quand on les fait défiler très vite, notre œil voit un mouvement fluide.

GERTIE LE DINOSAURES DE WINSOR MCCAY (1914)

Résumé

Lors d'une visite au musée américain d'histoire naturelle, Winsor McCay parie qu'il peut faire revivre un dinosaure grâce à des dessins animés. Plus tard, il organise une projection cinématographique mettant en scène Gertie, une dinosaure avec laquelle il interagit en direct. Le numéro culmine lorsque McCay, lui-même, entre dans le dessin animé, devenant le dresseur de sa propre créature.

Analyse

Gertie n'est pas le premier dessin animé, mais c'est le premier à **donner vie et expressivité à un personnage animé**. Avant lui, les films d'animations étaient de simples pantomimes ou gags visuels. Les personnages bougeaient, mais on ne savait pas vraiment qui ils étaient ou ce qu'ils ressentaient. Gertie a tout changé !

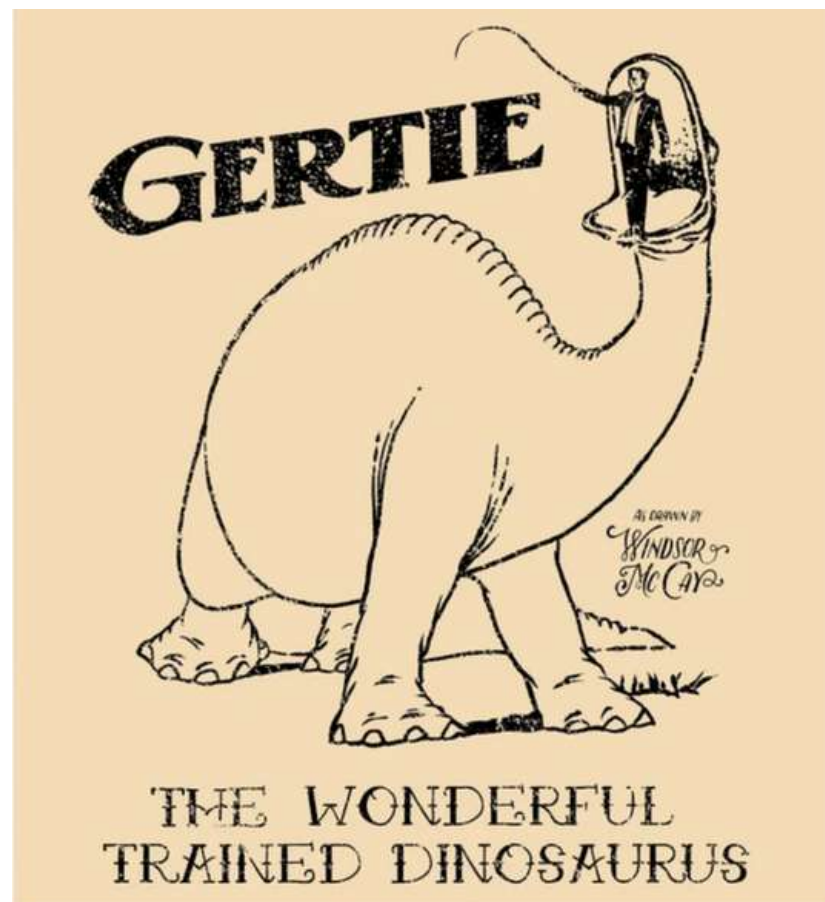
Pourquoi Gertie est-elle si spéciale ?

- **Elle est crédible !** Ses mouvements sont lourds, comme une vraie dinosaure, pas comme un simple dessin.
- **Elle interagit avec le monde extérieur !** McCay lui donne des ordres et Gertie lui répond.
- **Elle a des sentiments !** Elle prépare ses actions (comme éternuer) et on devine ce qu'elle ressent.
- **Elle a une personnalité !** Elle n'obéit pas toujours à son créateur et peut se montrer têtue, sensible et drôle.

L'autre chose incroyable de ce film est d'avoir **mélanger le monde réel et le monde du dessin**. En interagissant avec Gertie, McCay brouille les frontières et crée l'illusion qu'on peut communiquer avec des personnages dessinés. C'était magique pour le public de l'époque ! Cette idée a d'ailleurs été reprise bien plus tard dans plusieurs films comme **Qui veut la peau de Roger Rabbit**.

Gertie nous a prouvé qu'un dessin animé était bien plus qu'une simple curiosité technique et qu'il pouvait nous faire rire, nous attendrir, nous faire peur aussi et par dessus tout **nous raconter des histoires**.

En inspirant directement une génération de grands animateurs comme les frères Fleischer (Betty Boop, Popeye), Ub Iwerks et le célèbre Walt Disney, Gertie a ouvert la voie à tous les personnages d'animation à venir (de Mickey Mouse à Simba) et leur a donné une âme.



AVEC LES ARTISTES

JOUER AVEC LE SON ! JOUER AVEC L'IMAGE !

Des projets d'actions culturelles avec les artistes

- Enrichir l'expérience de spectateur des enfants
- Initier les enfants à une pratique collective transmise par des professionnels

Des ateliers en lien avec le spectacle

- Découverte du cinéma d'animation, initiation au bruitage.
- Réalisation d'un film en stop-motion, création d'une bande sonore.

Différents formats

2H à 3H

Ateliers d'initiation : séances ponctuelles accompagnant le spectacle, en amont ou en aval des représentations. Les élèves découvriront l'art du bruitage, puis seront invités à créer la bande sonore d'un court extrait de dessin animé proposé par l'intervenant.

→ Les films **Gertie le Dinsaure** et **Fantasmagorie** sont à visionner et étudier en classe en amont de l'atelier !

2 à 3 semaines

Ateliers de création d'un court-métrage d'animation :

→ 1ère semaine : écriture d'un scénario, création d'un storyboard, fabrication des personnages et des décors, initiation au bruitage.

→ 2ème semaine : tournage du film et création des bruitages.

→ 3ème semaine : répétition des bruitages face au film monté puis présentation du court-métrage en première partie d'**Et l'image fit du bruit**.

VIVRE LE SPECTACLE

CHECK LIST !

EN CLASSE

- Je découvre l'affiche
- J'étudie le dossier pédagogique
- Je regarde des photos et des vidéos
- Je rencontre les artistes en atelier

AVANT LE SPECTACLE

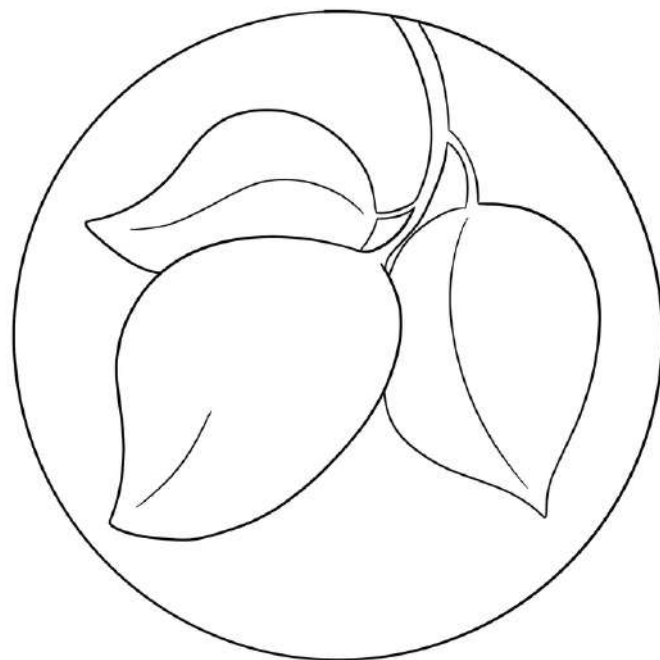
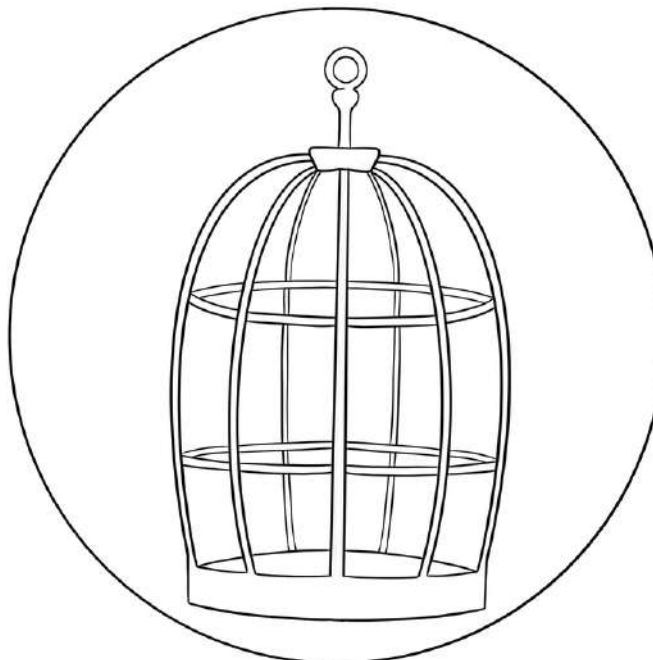
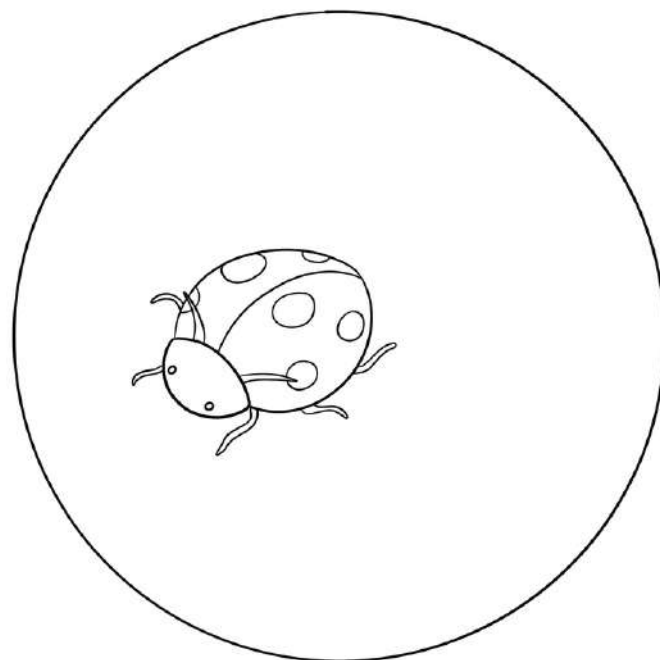
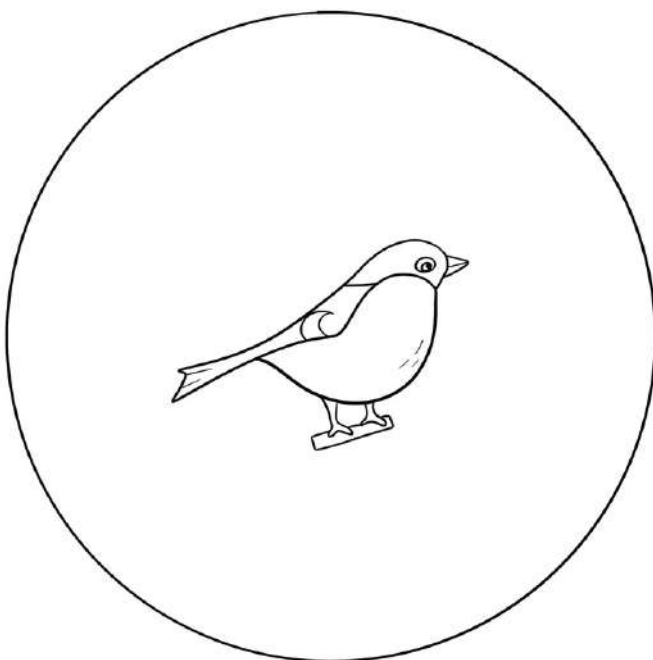
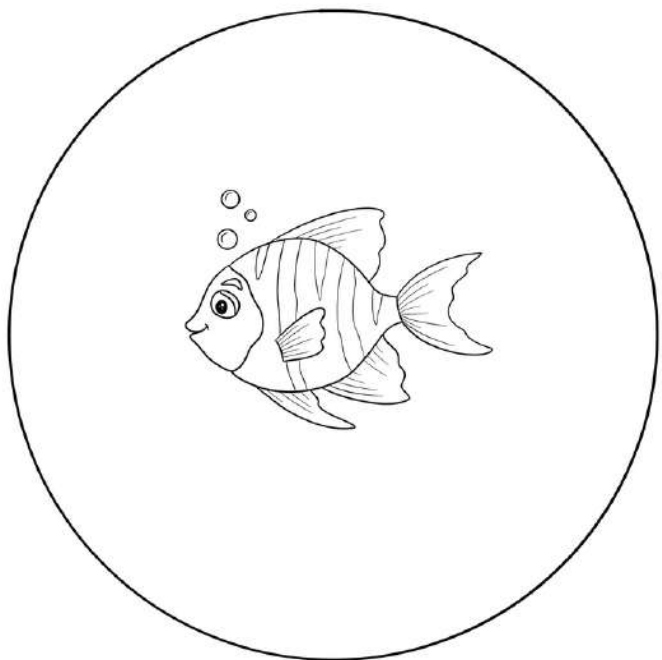
- Je vais aux toilettes
- Je range boisson et nourriture dans mon sac
- Je m'assois à ma place
- J'éteins mon portable
- Je découvre la salle

PENDANT LE SPECTACLE

- Bien assis, les yeux (et les oreilles !) grand ouverts, je suis concentré sur le spectacle.
- J'observe, je découvre, je rêve, je laisse venir mes émotions.
- Je respecte le silence.

APRÈS LE SPECTACLE

- J'échange avec les artistes. Je peux même leur poser des questions !
- Je partage ce que j'ai vécu et senti avec ma famille et mes amis.
- J'écris et je dessine mes souvenirs.



CONTACTS

