

# MUSÉE DU FILM D'ANIMATION

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



*Les Musées d'Annecy*

MUSÉE-CHÂTEAU  
PALAIS DE L'ÎLE  
MUSÉE DU FILM D'ANIMATION

**ANNECY**

# PISTES PÉDAGOGIQUES

## Thématiques pour préparer ou prolonger la visite guidée

### Histoire :

- La naissance de l'image en mouvement (de l'ombre à l'image projetée)
- Les jouets d'optique (thaumatrope, phénakistiscope, zootrope, praxinoscope, etc)
- La naissance du cinéma d'animation
- Les pionniers du cinéma d'animation : Emile Cohl, James Stuart Blackton, Winsor McCay
- L'histoire des différentes techniques d'animation (du dessin animé à l'image de synthèse, en passant par le papier découpé, la peinture animée, l'animation de marionnettes, etc.)

### Sciences et techniques :

- La persistance rétinienne et les illusions d'optique (principes et applications)
- Le fonctionnement des appareils de projection : lanterne magique, théâtre optique
- La fabrication d'un film d'animation : de l'idée à la projection
- Les techniques d'animation (du dessin animé à l'image de synthèse)

### Aspects critiques :

- Découverte d'œuvres internationales du cinéma d'animation, afin que les élèves partagent une culture
- Projections d'œuvres afin que les élèves exercent et se forment un esprit critique
- Le cinéma d'animation comme moyen d'expression (visionnage de films anciens et contemporains, débats, discussions, analyse sur l'impact politique, culturel et social de ces œuvres)

# Liens internet utiles

## Sites patrimoniaux et musées :

- <http://www.institut-lumiere.org/>
- <https://www.cinematheque.fr/musee.html>
- <https://www.cnc.fr/>
- <https://www.onf.ca/animation/>

## Vidéos :

- <https://www.youtube.com/channel/UCX2tGkGSi51ifZQfaZAqcsA>
- <https://www.youtube.com/channel/UCxEWAaSWGR6hIRL61pRtiUg>
- <https://www.filmsdelarlequin.com/>
- <https://www.youtube.com/user/LesFilmsArlequin?app=desktop>
- <https://www.youtube.com/channel/UCkVjoAP4Hg9vLYRdjbpstSg>



# Idées de lecture

## Pour les petits, dès 5 ans :

- *Au galop !*, Rufus Butler Seder, PLayer Bac Eds, 2008.

## Pour les plus grands, à partir de 8 ans :

- *Le petit studio d'animation*, Helen Piercy, Galimard jeunesse, 2013.
- *Crée ton film d'animation*, William Bishop-Stephens, éditions Fleurus, 2017.
- *Je dessine des personnages animés*, Denis Cauquetoux, éditions Fleurus, 2017.
- *Techniques d'animation pour débutants*, Mary Murphy, éditions Eyrolles, 2014.

# Idées d'ateliers à faire en classe

## Fabrication d'un jouet d'optique :

- Un thaumatrope : <https://www.teteamodeler.com/vip2/nouveaux/decouverte/fiche219.asp>
- Un phénakistiscope : <http://www.animage.org/index.php?page=ateliers&article=phenakistiscope>
- Un zootrope : <http://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-precinema/seance-3-le-zootrope>
- Un folioscope ou flipbook : <http://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-precinema/seance-4-le-folioscope>



# DÉROULEMENT D'UNE VISITE COMMENTÉE

## Objectifs pédagogiques

- Connaître l'histoire de l'image animée
- Découvrir la notion d'illusion du mouvement à travers les jouets d'optique
- Découvrir un mode d'expression artistique original
- Comprendre l'invention du cinéma d'animation
- Découvrir les différentes techniques d'animation
- Connaître le cinéma d'animation

Durée de la visite : 2 heures

Nombre d'enfants : 30 maximum

Public visé : primaire (à partir du CE1), collège et lycée

## Déroulement

Les élèves commenceront par découvrir comment les hommes ont réussi à mettre l'image en mouvement. À travers les jouets d'optique du pré-cinéma qui leur seront présentés, ils prendront connaissance des phénomènes de l'illusion du mouvement.

Après quelques manipulations, les élèves pourront se familiariser avec l'histoire du cinéma d'animation des pionniers, en passant par les studios et les étapes de création d'un film.

Enfin la classe découvrira certaines techniques d'animation grâce aux pièces originales présentes dans le musée. Cette étape permet d'enrichir leur connaissance au delà du mythique dessin animé.

Cette visite est accompagnée par les médiateurs culturels des Musées d'Annecy, qui adaptent leur intervention au niveau des élèves.

Cette présentation décrit une visite « type ». Néanmoins nous sommes à votre disposition pour toutes demandes spécifiques en rapport avec votre objectif pédagogique.



# PRÉSENTATION GÉNÉRALE

C'est en 1960 qu'ont eu lieu à Annecy les premières **Journées Internationales de Cinéma d'Animation** (JICA). Mondialement connu, ce **festival** est aujourd'hui le rendez-vous incontournable des réalisateurs, des producteurs et des amateurs d'images animées.

À la même époque a été constituée au Musée-Château une **collection** qui rassemble des appareils et des jouets d'optiques qui ont contribué à l'invention du cinéma (lanternes magiques, théâtres d'ombres, etc.) ainsi que des documents de travail qui ont servi à la création de film. Ce fonds unique en France se compose de plus de **6 000 documents originaux** (dessins, celluloses, storyboards, marionnettes...), précieux témoins de la réalisation de films d'animation.

Le **Musée du Film d'Animation** peut être un point de départ, un complément ou une conclusion d'un projet pédagogique visant à transmettre à vos classes des connaissances diverses et variées sur l'image en mouvement.

# LE PRÉ-CINÉMA

Le rêve de l'image en mouvement habite l'homme depuis que celui-ci a commencé à représenter le monde qui l'entoure. Les progrès de la science, notamment dans le domaine de l'optique, voient naître vers le 17<sup>e</sup> siècle l'invention de la **lanterne magique**. Cet appareil fascine les hommes de l'époque en offrant les premières projections publiques d'images sur écran. Les plaques de verre servent de supports à la créativité des artistes qui faisaient aussi bien danser les morts et apparaître des démons que représenter des scènes de la vie quotidienne.



C'est dans cette continuité que les scientifiques du 19<sup>e</sup> siècle ont développé une panoplie impressionnante de **jouets d'optique** qui, pour la première fois, permettent de voir les dessins s'animer. **Thaumatrope, phénakistiscope, zootrope, praxinoscope...** Si l'objectif de ces inventions, dont les noms, confirment leur vocation scientifique, est la démonstration des principes de la vision, elles posent les bases du développement du cinéma.

De l'image fixe à l'image animée, les principes au cœur de ces objets dits du « pré-cinéma », permettent de révéler les secrets, derrière l'illusion du mouvement, de l'art de l'animation.



# ZOOM SUR... LE PRAXINOSCOPE

En 1877, le français **Émile Reynaud** s'inspire du zootrope pour créer le **praxinoscope**. Comme le zootrope, il est composé d'un cylindre à l'intérieur duquel est fixé une **bande de douze dessins**. Reynaud place au centre ce qu'il nomme une « cage de glaces » (un tambour à facettes sur lequel sont placés des miroirs). Chaque miroir fait face à un dessin et permet de percevoir l'illusion du mouvement directement dans les miroirs, sans l'obstruction de fentes.

Chercheur infatigable, Reynaud fait évoluer son invention à plusieurs reprises, à commencer par le **praxinoscope théâtre** en 1879. Si jusqu'ici les dessins des jouets d'optique représentaient essentiellement des figures humaines ou animales sur un fond neutre, le nouvel appareil de Reynaud permet de les situer dans un décor.

L'idée de représenter le décor sur un plan séparé, et reprise également dans son **théâtre optique**, se révélera essentielle lors de l'industrialisation du dessin animé cinématographique et se généralisera grâce à l'introduction du celluloïd.





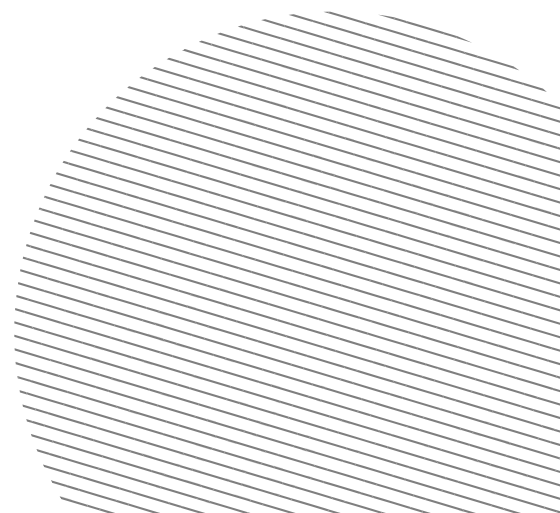
# LES PIONNIERS

Après Émile Reynaud, il faut attendre la mise au point des **techniques cinématographiques** pour voir réapparaître le dessin animé. Le cinéma d'animation naît d'un simple détournement de la caméra : à chaque tour de manivelle, une seule image est enregistrée et entre deux tours, il est facile de modifier un dessin ou de le remplacer par un autre. A la projection le dessin s'anime et fait croire à un tour de magie ! Les prétendants à l'invention sont nombreux. Mais du simple trucage ou mise en mouvement d'un dessin au film d'animation, il y a un pas important.

En 1906, **James Stuart Blackton**, un dessinateur de presse américaine d'origine anglaise, réalise un dessin animé à la craie mais ses techniques de trucage et ses performances de dessin sont trop nombreuses pour que son film soit considéré comme le premier du genre. Il faut attendre 1908 avec *Fantasmagorie*, réalisé par le français **Émile Cohl**, pour que ce cap soit franchi.



Les artistes du début du siècle n'ont de cesse d'explorer les possibilités contenues dans l'animation et mettent en place de nouveaux outils comme le **banc-titre**, la **barre à tenons** ou les feuilles de **cellulo**.



# ZOOM SUR... ÉMILE COHL

Quand il découvre l'animation, **Émile Cohl**, de son vrai nom Émile Courtet, a déjà une carrière bien remplie. Caricaturiste de presse, il a également tenu un atelier de photographe, s'est intéressé au théâtre, a imaginé des jeux pour les journaux auxquels il a collaboré... C'est un esprit inventif, curieux de toutes les nouveautés.

La filmographie impressionnante d'Émile Cohl (plus de 300 films !) montre qu'il a été pionnier dans les principales techniques d'animation. Entre ses mains, toute matière prend vie. Après l'animation de dessins, par exemple, il **gratte la pellicule, anime du sable, du papier découpé, joue avec les objets, fait vivre des marionnettes**, truque les prises de vues réelles dans de nombreux films... Il introduira même la couleur dans ses œuvres.



Voilà pourquoi cette deuxième vie en feu d'artifice fait de lui le pionnier et le premier grand maître du cinéma d'animation. Il meurt cependant oublié de ses contemporains, le 20 janvier 1938, tandis qu'en Amérique triomphe une petite souris nommée Mickey Mouse.



# LES STUDIOS D'ANIMATION

Dès les années 1910 aux États-Unis, s'opère une **industrialisation** de la production des dessins animés au sein de **studios**. Dans ce cadre, une division de la production définit de nouveaux métiers. Les producteurs et les artistes cherchent des moyens de simplifier et d'optimiser la création du dessin animé qui repose sur la réalisation d'un nombre extraordinaire d'images.

De nombreux **artistes**, faisant leurs premiers pas dans cette nouvelle industrie, participent au développement de méthodes de travail et d'outils. Ils apportent également leur sensibilité graphique et imaginent les premières « stars » dessinées qui marqueront l'histoire de l'animation : **Felix le chat**, **Betty Boop** ou encore **Mickey Mouse**.

Le modèle américain servira de référence pour les artistes en France qui l'adapteront à leurs pratiques et besoins tout en restant attachés à une vision artisanale et auteuriste de l'animation.

Ce sont enfin ces acquis obtenus entre le début des années 1910 et la fin des années 1930 qui vont permettre de se lancer dans la réalisation ambitieuse des premiers dessins animés de long métrage. Le nouveau parcours du Musée du film d'animation présente une **histoire croisée** des développements des studios aux États-Unis et en France, quelques-unes des figures qui ont mis en place les bases de l'animation moderne.



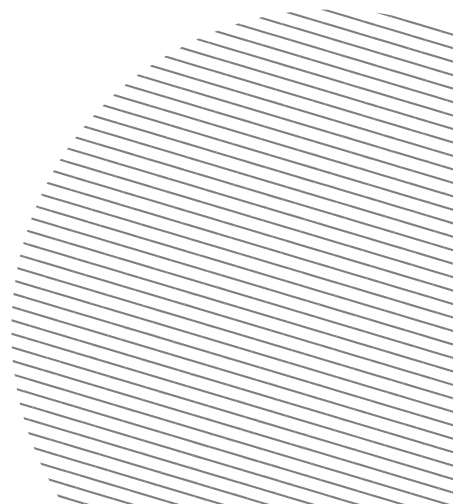
# ZOOM SUR... PAUL GRIMAULT



En 1936, **Paul Grimault** (1905-1994) et **André Sarrut** (1910-1977) fondent le studio d'animation **Les Gémeaux**. Ils se lancent d'abord dans la production de films publicitaires avant de réaliser des dessins animés de court métrage. La première collaboration de Grimault avec son ami Jacques Prévert donne naissance au court métrage **Le Petit soldat** qui obtient une reconnaissance internationale.

La qualité de l'œuvre de Grimault transparaît notamment dans la critique qui n'hésite pas à le comparer aux productions américaines. Ainsi, le critique Henri Agel écrit en 1960 que *Le Petit soldat* « impose le plus profondément ce rêve éveillé, ce monde ralenti et lunaire qui est aux antipodes de l'univers trépidant et souvent cruel du dessin animé américain dans son ensemble ».

Suite au succès du film, Paul Grimault se lance dans un nouveau projet avec Prévert pour réaliser un long métrage ambitieux adapté du conte d'Andersen, *La bergère et le ramoneur*. En 1953, sort en salle le film **La bergère et le ramoneur** malgré l'opposition de ses auteurs. Le film est néanmoins salué par la critique internationale pour la qualité de son animation et pour sa poésie. Il faudra attendre le 19 mars 1980 pour voir enfin le film dans une version qui satisfait Grimault, sous le titre **Le Roi et l'oiseau**.



# LES TECHNIQUES

Dès le début du 20e siècle, notamment à travers les réalisations d'Émile Cohl, différentes techniques d'animation sont expérimentées : **le dessin animé, l'animation d'objets ou de marionnettes, l'animation de papiers découpés...**

Alors que l'industrie du dessin animé émerge à partir des années 1910 et met en place de nouveaux modes de production, certains artistes explorent ces autres techniques et en développent de nouvelles. Malgré leur variété elles ont toutes en commun la création de **l'illusion du mouvement image par image.**

Pour présenter les techniques principales de l'animation, se pose la question de leur classification. L'exemple des marionnettes articulées en papiers découpés, qui pourraient être également associées avec l'animation de marionnettes ou les techniques d'animation directe sous la caméra, démontre la difficulté d'un classement bien délimité. C'est ainsi que leur classement est souvent fait autour de l'élément commun le plus large, avec la division entre les techniques d'animation en deux dimensions et celles en trois dimensions, comme c'est le cas ici.

Quel que soit le classement, il faut néanmoins garder à l'esprit que les animateurs ne se cantonnent pas toujours à une technique unique. En fait, nombreux sont ceux qui en expérimentent plusieurs, parfois au sein d'un seul et même film. Parmi ces artistes nous pouvons citer, **Norman McLaren, Robert Lapoujade, Walerian Borowczyk, Raoul Servais, Ishu Patel, Michel Ocelot** ou encore **René Laloux.**



# ZOOM SUR... L'ANIMATION EN PAPIERS DÉCOUPÉS



L'animation en **papiers découpés** trouverait ses origines dans la tradition du **théâtre d'ombres** d'une part et dans l'art du découpage (tableaux en papiers découpés) d'autre part. Au cinéma, le film *En route* (1910) d'Émile Cohl apparaît comme précurseur et comporte déjà des marionnettes articulées en papier dont la pose évolue image par image. Dans les années 1920-1930, cette technique s'enrichit et se diversifie sous le coup de ciseaux d'artistes tels que **Lotte Reiniger**, **Noburo Ofuji** et **Berthold Bartosch**.

Venant du monde du théâtre, la pionnière allemande Lotte Reiniger (1899-1981) met en scène des **silhouettes articulées**. En 1926, elle réalise l'un des premiers longs métrages d'animation en papiers découpés, ***Les aventures du prince Ahmed***. Ses films, d'une grande finesse, représentent des mondes féeriques auxquels la technique semble particulièrement adaptée. Faisant partie de la petite équipe ayant réalisé le film, Berthold Bartosch (1893-1968) opte pour l'animation en papiers découpés pour transposer à l'écran dans son film *L'idée* (1932) l'esthétique du recueil de gravures de Frans Masereel.

À la suite de ces pionniers, d'autres artistes, séduits par les possibilités offertes par cette technique, comme **Yuri Norstein** et **Michel Ocelot**, vont en marquer l'histoire.

# RÉSERVER VOTRE VISITE

En lien avec cette thématique, le service des publics des Musées d'Annecy, vous propose les animations suivantes :

- **Visite animée du musée** : Plonger dans l'histoire et la magie des collections uniques de cinéma d'animation. Expérimenter l'animation image par image grâce à des jouets d'optique et des maquettes. Créer un séquence d'animation sur le banc-titre.  
**Public** : primaire (à partir du CE1), collège, lycée.  
**Capacité d'accueil** : un groupe de 30 élèves maximum pour une médiatrice.  
**Salles du musée concernées** : les trois salles du musée, situé dans le Conservatoire d'art et d'histoire.  
**Intérêts de la visite** : découvrir les secrets de l'animation, observer des documents originaux, matière première des films d'animation, expérimenter l'animation image par image.
- **Atelier Comment créer le mouvement ?** : Créer un flip-book ou un phénakistiscope, jouets d'optique du pré-cinéma utilisant le phénomène de la persistance rétinienne.  
**Public** : primaire (à partir du CE1), collège, lycée.  
**Capacité d'accueil** : un groupe de 30 élèves maximum pour une médiatrice.  
**Salles du musée concernées** : la salle d'animation située dans le Vieux Logis.  
**Intérêt de l'atelier** : découvrir les secrets des jouets optiques, expérimenter l'animation image par image, créer un objet plastique.



# RÉSERVER VOTRE VISITE

## Informations et réservation

Contact : Service réservation

Tel : 04 50 33 87 34

Courriel : reservation.animations@annecy.fr

Inscriptions de 9h à 12h tous les matins sauf le mercredi et le week-end.

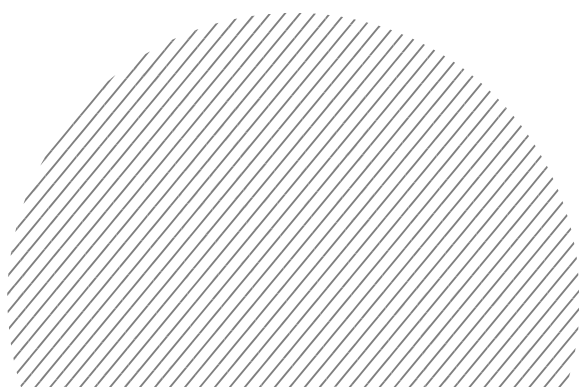
## Tarifs

Participation forfaitaire demandée par séance :

- Établissements scolaires situés sur le territoire d'Annecy commune nouvelle : 41€ (sauf écoles maternelles et primaires publiques : gratuit).
- Établissements scolaires hors Annecy commune nouvelle : 65€.
- Autres structures (centres de loisirs, MJC, ...) voir avec le service réservation.

## Sur place

- Après avoir procédé au règlement, le groupe est accueilli par une médiatrice culturelle professionnelle.
- Un vestiaire est mis à disposition du groupe.
- Le matériel nécessaire à la visite est fourni par la médiatrice.
- L'enseignant doit veiller au passage aux toilettes avant le début de la visite.
- Les consignes de sécurité ainsi que les règles de comportement dans un musée sont rappelées par la médiatrice, mais doivent être annoncées au préalable par l'enseignant.







**Conception :**

Service des publics des Musées d'Annecy - 2019

**Crédits photographiques :**

Page de couverture, pages 4, 6, 7, 8 (bas), 10, 12, 13, 14, 16

(centre), 4ème de couverture : Photos, Musées d'Annecy

Pages 2, 3, 16 : Photos, Gilles Piel

Page 8 (haut), 9, 11 : Photos, libres de droits

Château d'Annecy



@museesannecy



@museesannecy



Musée du Film d'Animation  
Conservatoire d'Art et d'Histoire  
18 Avenue du Trésum  
74000 Annecy Château  
74000 Annecy  
musees@annecy.fr  
04 50 33 87 30



**musée de France**