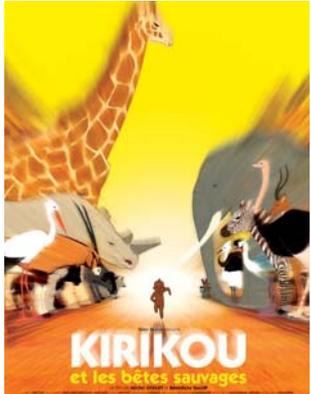


KIRIKOU et les bêtes sauvages

POUR LA CLASSE



au cinéma le 7 décembre

Les étapes de fabrication d'un film d'animation

Toute l'histoire n'avait pas été racontée... Aussi, avant la sortie du film *Kirikou et les bêtes sauvages*, pourquoi ne pas transformer votre classe en studio de création de dessin animé ? Vos élèves, en fonction de leur âge, peuvent, sous votre direction, imaginer et rapporter toutes les belles et bonnes actions que l'enfant Kirikou avait accomplies. Ce document vous aidera à les orienter en dévoilant quelques uns des secrets de fabrication d'un film d'animation.

Petit historique de l'animation

Qu'on se le dise, l'animation est née avant le cinéma ! Plusieurs années avant la présentation du **cinématographe** par les frères Lumière à la fin du XIX^{ème} siècle, Emile Reynaud projetait déjà des images animées sur l'écran d'un petit théâtre parisien grâce à sa machine, le **praxinoscope**. En 1908, Emile

Cohl fut le premier à fixer des dessins sur une pellicule de film. Les premiers dessins animés parlants apparaîtront dans les années 1930. Les longs métrages d'animation n'ont pas cessé, depuis, de compter parmi les productions cinématographiques les plus populaires à travers le monde. Aujourd'hui, l'image de synthèse (ou animation 3D) occupe une place de plus en plus importante dans le cinéma d'animation, mais les formes d'animation traditionnelle restent encore bien présentes dans la production actuelle.

Comment crée-t-on un dessin animé ?

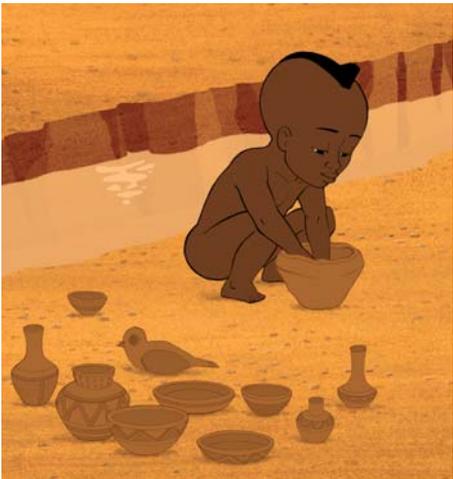
Tout le monde a vu un dessin animé et pourtant, on réalise mal le travail considérable qui se cache derrière cette simplicité apparente. Créer des dessins animés demande beaucoup de patience et de précision

et occupe souvent des dizaines de personnes durant plusieurs années. Cela peut paraître étonnant, mais quand on sait qu'une minute d'animation demande 1200 dessins, et qu'un film comme *Kirikou et les Bêtes sauvages* dure une heure et quart, on comprend mieux l'ampleur du projet. ■



Préproduction

Ecriture et conception



Le scénario

Tout commence par une **idée originale**. Qu'elle prenne la forme d'une image, d'une émotion ou d'un personnage, elle s'ancre dans la tête du réalisateur, se développe peu à peu et lui donne envie de la transformer en histoire.

La phase d'**écriture** débute alors. Pour cela, le réalisateur met sur papier toutes les idées et les scènes qu'il gardait en tête. Afin que d'autres personnes puissent travailler avec lui, il doit organiser son histoire et écrire un **synopsis** : un résumé rapide présentant les grandes scènes de son film et l'ordre dans lequel elles se déroulent. Une fois satisfait, le réalisateur peut commencer l'écriture du **scénario**. En s'appuyant sur le **synopsis**, il détaille le descriptif de chaque scène et précise où, quand, comment et avec qui elle se passe. C'est également à ce moment qu'il écrit les **dialogues** et donne vie et caractère à ses personnages.

LE COIN DU STUDIO

L'écriture est la partie la plus intime de la création. Les réalisateurs travaillent donc souvent seuls ou aidés d'un scénariste. Une fois la trame de l'histoire bien établie, il arrive parfois que d'autres scénaristes ajoutent leurs idées et leurs répliques à l'ensemble.

A VOTRE TOUR D'ESSAYER...

Tout au long des explications, nous allons vous proposer des pistes et des jeux pour vous lancer, à la suite de Kirikou, dans la création d'un dessin animé.

A chacun son Kirikou

Dans sa nouvelle aventure, Kirikou va sauver son oncle des griffes d'une terrifiante bête sauvage. Extrait du scénario "*Vite Kirikou saisit une motte de terre et la jette dans les yeux du monstre*"

A votre tour, essayez d'imaginer puis d'écrire ce qui peut se passer à partir de cette phrase. Quelle va être la réaction de la bête ? Qu'arrive-t-il à l'oncle ? Comment Kirikou va-t-il lui échapper ? N'hésitez pas à proposer et à mélanger pleins d'idées avant de mettre par écrit celle qui vous plaît le plus.

L'arbre à dialogues

En Afrique, les hommes et les femmes se réunissent sous un **arbre à palabre** afin de débattre et de régler les problèmes du village.

Dessinez-en un à votre tour, cachez dans son tronc des bouts de papier sur lesquels vous aurez rédigé les différents problèmes que les villageois pourraient rencontrer (sécheresse, attaque de bêtes sauvages, incendie, vol de nourriture...) et placez à son pied les personnages de *Kirikou et la Sorcière*.

Choisissez-en deux, piochez un problème et écrivez le dialogue que l'on entendrait, caché dans les hautes branches.

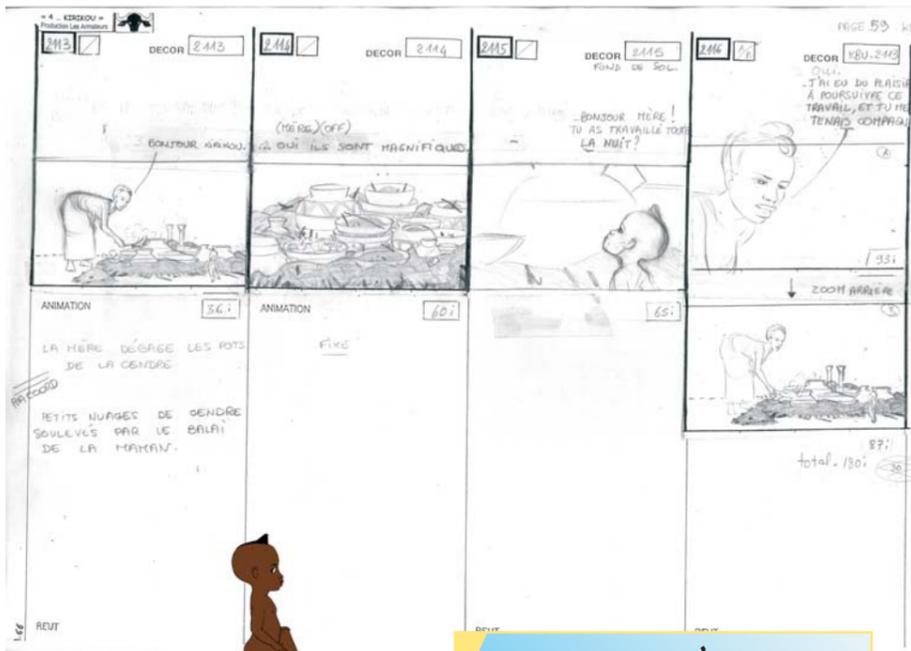


La bible du film

Une fois le scénario achevé, le réalisateur n'en a pas pour autant fini avec la phase d'écriture. Afin que tous ceux qui travaillent sur le film en aient la même vision, il doit rédiger une **bible scénaristique**. Ce gros livre, qui fait souvent plusieurs centaines de pages, réunit l'ensemble des informations concernant les personnages, leurs expressions, leurs habits ou leur évolution au cours du film. Elle contient également une partie dessinée, appelée **bible graphique** qui définit le dessin des personnages, des décors et de tous les accessoires.

LE COIN DU STUDIO

La création de cette bible prend beaucoup de temps et fait l'objet de longs débats entre le réalisateur et l'équipe de dessinateurs-crétateurs qui l'illustrent.



Le story-board

Le **story-board** ou **scénarimage** est l'étape où l'on planifie une grande partie de la mise en scène du film. A partir du scénario dialogué et de la bible, les **story-boarders** ont pour mission de retranscrire visuellement l'intensité dramatique des scènes imaginées par les scénaristes. Ils déterminent par la succession de dessins, comme dans une BD, les **moments-clés de l'action** des personnages ainsi que le choix des **cadres** et des **ambiances**.

Une fois le story-board terminé et validé par l'équipe de réalisation, il s'ajoute à la bible graphique et finit de constituer la base de travail des animateurs et de l'ensemble de la chaîne de production.

LE COIN DU STUDIO

Le story-board, tout comme le scénario, est confié à un petit nombre de personnes. Il arrive même qu'un seul story-boarder se charge, pour des raisons de cohérence visuelle, de mettre en image l'intégralité d'un long métrage. Le story-board est corrigé et modifié suivant l'évolution de la bible graphique et les intentions du réalisateur, son écriture s'étale souvent sur plusieurs semaines, voire plusieurs mois.

A VOTRE TOUR D'ESSAYER...

A chacun son Kirikou

En vous appuyant sur le scénario que vous avez écrit, composez la mini-bible de votre scène. Déterminez : à quel moment se passe l'action (jour, nuit, petit matin...) ? Où (la forêt, le village, la rivière...) ? A quoi ressemble la bête sauvage (est-ce un fauve ? un crocodile ? un croisement de différents animaux ?...) ? Quels accessoires vont être nécessaires à Kirikou pour s'en sortir ?

Une fois que vous serez d'accord sur les différents éléments de la mini-bible, procédez alors à leur recherche graphique et à leur illustration.

Le safari-photo

Afin de nourrir au mieux leur inspiration, les scénaristes et les dessinateurs-crétateurs font des recherches documentaires dans des bibliothèques ou sur Internet pour rassembler un maximum d'informations et d'images sur leur sujet.

A votre tour, faites une recherche documentaire sur le thème de l'Afrique, des animaux, des costumes. En vous inspirant ainsi de photographies ou de récits, vous rendrez votre bible plus originale et plus précise.



A VOTRE TOUR D'ESSAYER...

A chacun son Kirikou

Créez sur 3 ou 4 feuilles et en essayant de vous limiter à un maximum de 5 ou 6 plans, un story-board correspondant à la scène évoquée plus haut (servez-vous de l'illustration ci-dessus comme modèle).

Choisissez vos cadrages en fonction de l'intensité dramatique de la scène. En l'occurrence, une scène d'action comme celle-ci devra comporter d'une part des **plans rapprochés** permettant d'accentuer l'impression de danger et de bien retranscrire l'émotion des personnages, et d'autre part des **plans moyens** permettant de visualiser au mieux l'action. Enfin, pour être utile, un story-board doit comporter plusieurs indications importantes : la durée du plan, une description succincte de l'action et les dialogues correspondants...

Comme au cinéma

Quelqu'un frappe à la porte de votre classe. "C'est Kirikou !" Essayez d'imaginer la scène sur quelques feuilles de story-board, en essayant d'y inclure quelques éléments de base du langage cinématographique : un **panoramique**, un **plan large**, un **zoom** et une série de plans en **plongée / contre-plongée** (autrement dit, vue d'en haut/vue d'en bas).

Production et Animation

L'animation

L'œil humain est capable de "mémoriser" une image pendant une fraction de seconde. On appelle cela la persistance rétinienne. Les films sont projetés dans les salles de cinéma à une fréquence de **24 images par seconde**. Cette cadence nous donne l'illusion d'un mouvement continu, alors qu'il ne s'agit en fait que d'une succession d'images fixes. En deçà de 12 images par seconde, l'œil perçoit par saccades. Il faut donc prévoir entre 12 et 24 dessins pour parvenir à une seconde d'animation !

LE COIN DU STUDIO

Un **animateur**, dans une production de long métrage, n'est souvent en charge que d'un seul personnage. Il n'est d'ailleurs pas rare que le réalisateur effectue un véritable casting et choisisse ses animateurs en fonction de leur capacité à incarner un personnage, comme s'il s'agissait de véritables acteurs ! L'animateur doit, à partir des indications du story-board, déterminer les moments les plus importants de l'action, les **poses-clés**. Il passe ensuite l'ensemble de ses dessins aux **intervallistes**, dont le travail consiste à crayonner les poses intermédiaires. Avant d'être coloriés, les dessins obtenus, qui ne sont souvent que des brouillons, doivent encore être mis au propre par l'équipe chargée du **Clean**.

A VOTRE TOUR D'ESSAYER...

Un livre animé

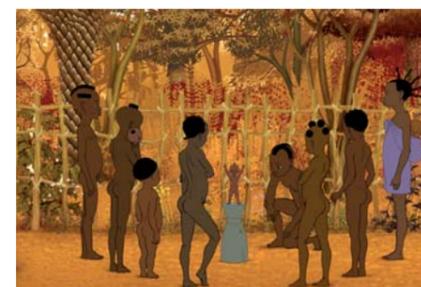
Il existe quelques moyens simples de créer sa propre séquence d'animation sans l'aide d'une caméra. En voici un : le **folioscope** ou **flip-book**. Pour ce faire, divisez une feuille de papier en 32 vignettes de taille égale et numérotez-les. Prenez l'exemple d'un visage exprimant une émotion. Décomposez le mouvement de ce visage et dessinez chaque expression sur une vignette. Assemblez-les dans l'ordre avant de les agraffer ensemble sur un côté. Et voilà ! Il ne vous reste plus qu'à feuilleter votre petit livre pour voir le visage prendre vie !

A chacun son Kirikou

Choisissez un plan de votre story-board que vous souhaitez animer (le plus simple de préférence). Déterminez sa durée (pas plus de 2 secondes). Prévoyez à peu près 12 dessins par seconde d'animation. N'hésitez pas à mimer l'action, le résultat n'en sera que meilleur ! Dessinez ensuite les poses-clés. Pour un personnage sautant par exemple, vous dessinerez d'abord la prise d'élan, puis le point culminant du saut et enfin la réception. Dessinez ensuite les phases intermédiaires. Pour tester le résultat de votre animation, vous pouvez soit filmer vos dessins et les assembler à l'aide d'un ordinateur, soit utiliser le principe du flip-book.

La mise en couleurs et le tournage

La production du film touche à sa fin. Mais il manque encore quelque chose pour que les personnages prennent définitivement vie : beaucoup de **couleurs** ! Les décors de Kirikou n'en manquent pas : des tons chauds du village et de la savane (ocre et rouge flamboyant) aux tons froids de la grotte du sorcier d'un bleu de cristal, en passant par les nuances de gris du royaume de Karaba... Contrairement aux décors, par souci de gain de temps, les personnages, et plus généralement tous les éléments animés, sont peints le plus souvent par **aplats**, c'est-à-dire par zones de couleurs unies



LE COIN DU STUDIO

Auparavant, l'étape de la mise en couleur nécessitait l'intervention d'un très grand nombre de personnes. Les **coloristes** devaient porter des gants de coton pour ne pas laisser de traces sur les **cellulos**, ces feuilles transparentes qui permettent de poser les personnages sur les décors. Le tournage s'effectuait à l'aide d'une machine imposante, le **banc-titre** composé d'une caméra fixée à la verticale et de plusieurs plans permettant de superposer décors et cellululos. Aujourd'hui, l'ordinateur simplifie ces opérations : les dessins sont numérisés, coloriés et assemblés beaucoup plus rapidement.



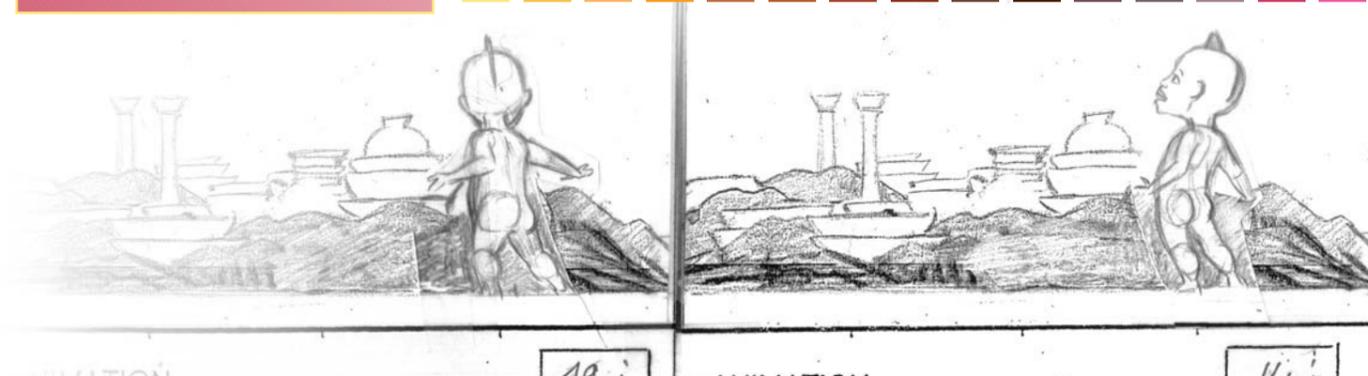
A VOTRE TOUR D'ESSAYER...

A chacun son Kirikou

Peignez sur une solide feuille de papier un décor tiré de votre story-board ou plus librement inspiré des aventures de Kirikou. Essayez de repérer les éléments propres au style graphique de Michel Ocelot. Ensuite, sur une feuille transparente, calque ou film plastique, décalquez à l'aide d'un feutre fin l'un des dessins tirés de votre animation. Retournez la feuille de manière à peindre au verso. Lorsque tout est sec, posez la feuille transparente sur le décor. Le tour est joué !

Ambiance de la brousse

Pour comprendre à quel point le choix des couleurs peut influencer sur l'atmosphère d'une scène : choisissez l'une de vos recherches de décors. Photocopiez-la en 3 exemplaires : peignez le 1^{er} comme si l'action se déroulait par une belle nuit étoilée, peignez le 2^{ème} aux couleurs du royaume de Karaba, peignez le 3^{ème} avec les nuances de votre choix. Les possibilités sont infinies !



Postproduction et Finalisation



Le bruitage et le doublage

Si la partie graphique est terminée, il ne faut pas oublier de l'accompagner de **son**. D'une **musique** tout d'abord, pour porter et accentuer l'émotion de chaque scène. D'**effets sonores** ensuite, pour donner corps aux animaux, aux objets, aux pas des personnages et pour créer l'ambiance sonore des différents lieux. De **dialogues** enfin, car Kirikou ne serait pas tout à fait lui-même s'il lui manquait la parole !

LE COIN DU STUDIO

C'est à ce moment que les vrais **acteurs** interviennent. Dans une pièce capitonnée, isolée des bruits extérieurs, ils déclament leur texte à mesure que celui-ci défile sous leurs yeux en même temps que le film. Le **bruiteur** crée ses effets sonores dans les mêmes conditions à l'aide d'une batterie d'objets hétéroclites servant à reproduire ou à créer n'importe quel son. L'**ingénieur du son** (qui veille à la qualité de l'enregistrement) et le réalisateur (qui n'hésite pas à corriger l'intonation et le jeu des comédiens) assistent aux séances de doublage et de bruitage.

A VOTRE TOUR D'ESSAYER...

Le grand saut

Visionnez une séquence de film en coupant le son du téléviseur et essayez, en suivant les attitudes et le mouvement des lèvres des acteurs, de vous lancer dans un doublage improvisé.

A chacun son Kirikou

Etudiez attentivement votre story-board afin d'en imaginer l'habillage sonore : expérimentez différents bruitages en vous aidant d'objets usuels, essayez de trouver une musique adéquate, en tenant compte de l'intensité dramatique de la scène.



Le montage

À ce stade, le film est presque terminé. Pourtant, il reste encore un travail très important à effectuer avant de pouvoir le montrer aux spectateurs. Quasi invisible à la projection, l'étape du **montage** est en effet incontournable : c'est elle qui va donner son **rythme** et sa **continuité** au film. Effectué à l'ancienne, avec une paire de ciseaux et du ruban adhésif, ou assisté par ordinateur, le montage consiste à visionner toutes les scènes et à les coller les unes aux autres pour qu'elles s'enchaînent au mieux. C'est un moment délicat où le réalisateur choisit de raccourcir certaines scènes ou d'en rallonger d'autres. Ainsi, au fil des coupes et des collages, le film prend peu à peu son aspect final.

LE COIN DU STUDIO

Après la frénésie des précédentes étapes de création, le montage est un dernier retour au calme. Uniquement accompagné d'un **monteur**, le réalisateur visionne toutes les scènes qui ont été dessinées, appelées **rushes** et essaie différentes versions pour affiner le rythme.

A VOTRE TOUR D'ESSAYER...

A chacun son Kirikou

À ce stade de la réalisation de votre film, il ne vous reste plus qu'à monter les différents plans de votre séquence. Pour cela, aidez-vous du story-board et repérez les parties de la scène animée que vous allez utiliser. Une fois ce travail effectué, vous pouvez alors commencer le montage proprement dit sur un logiciel approprié.

L'expérience de Koulechov

Au début de l'histoire du cinéma, le réalisateur russe Koulechov fit une expérience sur le montage et montra comment l'enchaînement de 2 plans permettait d'en créer un 3^{ème} par l'addition de leurs sens. Pour la réaliser, effectuez les 3 montages suivants :

- un plan sur le puits asséché du village
- + un gros plan sur le visage impassible de Kirikou,
- un plan sur la mère de Kirikou
- + le même plan sur le visage de Kirikou,
- un plan sur un bol de manioc
- + le même plan sur le visage de Kirikou.

Vous verrez alors que la simple succession des plans nous fait interpréter l'attitude de Kirikou de 3 manières différentes : attristé face au puits, heureux face à sa mère et affamé face au bol.

Et maintenant ?

Maintenant que vous savez tout sur les coulisses d'un dessin animé et que vous en avez expérimenté les différentes étapes, il ne vous reste plus qu'à découvrir ce que Michel Ocelot a imaginé pour les nouvelles aventures de Kirikou. Qui sait, peut-être a-t-il eu les mêmes idées que vous ?



MILAN
PRESSE

Dès le mois d'octobre, des fiches pédagogiques seront mises en ligne sur le site de Milan Presse (www.milanpresse.com) dans un espace spécial Kirikou.

Vous y trouverez des pistes de travail adaptées à chaque niveau pour la classe : de la grande section de maternelle au CM2.

Vous pouvez contacter votre cinéma de proximité pour étudier la possibilité d'une projection de ce film dont la sortie est prévue le 7 décembre 2005.