

# Jouons avec les mots

1

## Vocabulaire du cinéma d'animation

Replace les syllabes dans le bon ordre pour former les mots correctement.

1. na – kis – phé – sco – ti – pe (jouet d'optique)

---

2. que – né – thè – ma – ci (organisme qui conserve les films)

---

3. pe – sco – le – to – feuil (jouet d'optique)

---

4. ren – mc – la (réalisateur de **Il était une chaise**)

---

5. la – xil – tion – pi (technique de cinéma d'animation)

---

6. lu – cel – loïd (matériel utilisé par le cinéaste d'animation)

---

7. rion – tes – net – ma (objets à manipuler)

---

8. que – a – ma – ni – ti (technique nécessitant un ordinateur)

---

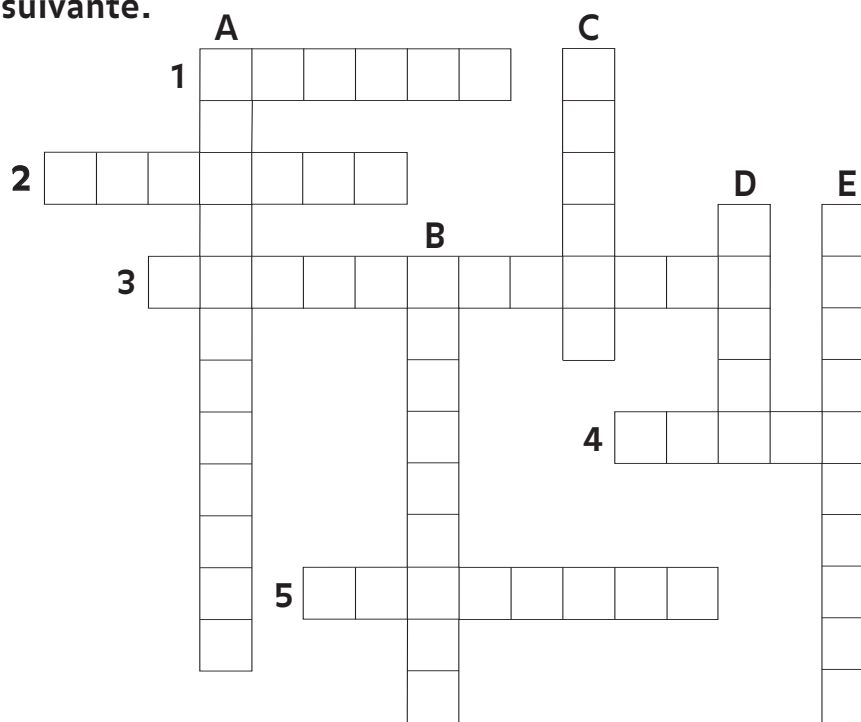
9. ry – a – ve (réalisateur américain, père de **Droopy**)

---

10. tion – ni – a – ma (genre cinématographique très populaire)

---

Complète la grille suivante.



1. Avant l'apparition des celluloïds, les personnages des films d'animation étaient dessinés sur cette matière.
  2. Au cours de sa carrière, il a expérimenté et développé plusieurs techniques (papiers découpés, peinture et gravure sur pellicule, pixillation, effets d'optique). Sa table de travail est exposée à la Cinémathèque.
  3. Organisme qui conserve et diffuse des films de toutes les époques, de tous les pays et de tous les genres.
  4. Point minuscule sur l'écran d'un ordinateur correspondant à la plus petite unité d'une image électronique.
  5. Il y en a 10 000 sur le petit écran de Jacques Drouin qu'on voit dans l'exposition.
- A. Jouet d'optique fabriqué avec des miroirs. On en voit un géant à l'entrée de l'exposition.
  - B. Ce type de cinéma est à l'honneur dans l'exposition **Formes en mouvement – Regards sur l'animation.**
  - C. Il en faut 24 pour faire une seconde au cinéma.
  - D. C'est la mascotte de la Cinémathèque.
  - E. Expression anglaise qui désigne la fiche d'identité des personnages de dessins animés.

# Mot mystère

## Indice :

Les films d'animation en sont composés : \_\_\_\_\_

C	I	N	E	M	A	P	O	O	B
Y	N	O	I	T	A	M	I	N	A
E	R	E	E	S	I	A	H	C	C
R	L	E	L	I	S	G	M	E	K
I	A	Y	V	G	R	E	G	M	E
R	U	E	T	A	N	I	D	R	O
O	N	F	V	S	E	I	S	O	M
S	T	U	D	I	O	G	P	F	I
E	R	E	I	M	U	L	A	E	A
E	L	U	C	I	L	L	E	P	F

animation  
Avery  
back  
Boop  
chaise  
cinéma  
dessin

épingle  
faim  
forme  
gravure  
lumière  
ONF  
ordinateur

page  
pellicule  
rire  
studio  
style

# Rappel des techniques

Relie le titre du film à la technique utilisée.

- |                        |                       |
|------------------------|-----------------------|
| 1. Tom et Jerry        | animatique            |
| 2. La Rue              | pixillation           |
| 3. Le Château de sable | peinture sur verre    |
| 4. Il était une chaise | marionnettes          |
| 5. La Faim             | dessins sur celluloïd |

# Qui suis-je ?

1. Elle a réalisé **La Rue**, un film qui s'est classé en deuxième place au palmarès des Olympiades de l'animation en 1984 à Los Angeles.
2. Il a perfectionné plusieurs techniques d'animation innovatrices et a remporté un Oscar avec son film **Voisins**. Il a coréalisé **Il était une chaise**.
3. À l'Office national du film du Canada, il est un spécialiste de la technique des marionnettes avec laquelle il a créé **Le Château de sable**.
4. Fine feuille d'acétate utilisée dans l'une des plus fréquentes techniques de cinéma d'animation.
5. C'est l'un des premiers personnages de cinéma d'animation créé entièrement par ordinateur. On peut voir 12 images de sa tête dans l'exposition **Formes en mouvement – Regards sur l'animation**.
6. On peut le voir sur plusieurs produits dérivés exposés dans la zone 2 de l'exposition et même sur une débarbouillette. C'est la mascotte de la Cinémathèque.
7. Guidées par la main du cinéaste, elles donnent l'illusion d'être en vie une fois projetées sur l'écran.
8. Un des premiers cinéastes à utiliser l'ordinateur pour faire du cinéma d'animation. Il a réalisé le film **La faim**.
9. Je suis un point minuscule sur l'écran d'un ordinateur correspondant à la plus petite unité d'une image électronique.
10. C'est la technique utilisée pour le film **Il était une chaise**.

## Choix de réponses :

Co Hoedeman – Norman McLaren – pixel – Caroline Leaf – pixillation – marionnettes – Peter Foldès – celluloid – Tony de Peltrie – Félix le chat

# Où, quand, comment ?

1. Quel siècle constitue la plus grande période de développement pour les **jouets d'optique**?  
a) XVIII<sup>e</sup> siècle                      b) XIX<sup>e</sup> siècle                      c) XX<sup>e</sup> siècle
2. Quelle est la nationalité d'**Émile Reynaud**, créateur du praxinoscope et inventeur du Théâtre optique?  
a) Belge                                  b) Canadienne                      c) Française
3. Dans quel pays est né le cinéaste **Norman McLaren**?  
a) Angleterre                          b) Écosse                              c) Canada
4. À quelle occasion le cinéaste **Jacques Drouin** découvre-t-il la technique de l'écran d'épingles?  
a) L'Exposition mondiale sur le cinéma d'animation en 1967 à Montréal  
b) Le Festival du film de Cannes en 1976  
c) Les Olympiades de l'animation de Los Angeles en 1984
5. Quelle est l'origine des musiciens qui ont fait la musique du film de Norman McLaren et Claude Jutra **Il était une chaise**?  
a) Afrique                                b) Inde                                 c) Chine
6. Dans quelle ville le Montréalais **Raoul Barré** fonde-t-il l'un des premiers studios d'animation?  
a) Paris                                    b) Montréal                          c) New York
7. Quel animal nommé **Gertie** est en vedette dans l'un des plus célèbres films de Winsor McCay?  
a) Un dinosaure                        b) Une souris                        c) Un chat
8. En quelle année **Félix le chat** est-il apparu sur les écrans?  
a) 1914                                    b) 1919                                c) 1929
9. Quelle est l'origine du dessin animé **Goldorak**, l'ancêtre de **Sailor Moon**, **Dragon Ball** et **Pokemon**.  
a) La Belgique                        b) La Corée                          c) Le Japon
10. Dans quelle ville américaine se déroulent les aventures de la famille **Simpson**?  
a) Orlando                                b) Gotham City                      c) Springfield

# Le cinéma d'animation se compte en images

## 1. Beaucoup d'images

Sachant qu'il y a 24 images dans 1 seconde de film, combien faut-il faire de dessins pour réaliser un film d'animation de 2 minutes et 30 secondes ?

## 2. Le temps est compté

On propose à Marco de Blois, conservateur du cinéma d'animation à la Cinémathèque québécoise, d'élaborer un programme en sélectionnant un certain nombre de films d'animation parmi cette liste :

<b>La Rue</b> de Caroline Leaf	09 min 25 s.
<b>La Faim</b> de Peter Foldès	10 min 38 s.
<b>Les Trois inventeurs</b> de Michel Ocelot	14 min 50 s.
<b>King Size Canary</b> de Tex Avery	06 min 32 s.
<b>Il était une chaise</b> de Norman McLaren	08 min 45 s.

Son programme ne doit pas dépasser 35 minutes. Compte tenu qu'il lui faut 2 minutes pour présenter sa sélection au public, quels sont les trois films qu'il doit programmer pour occuper le maximum de temps disponible ?

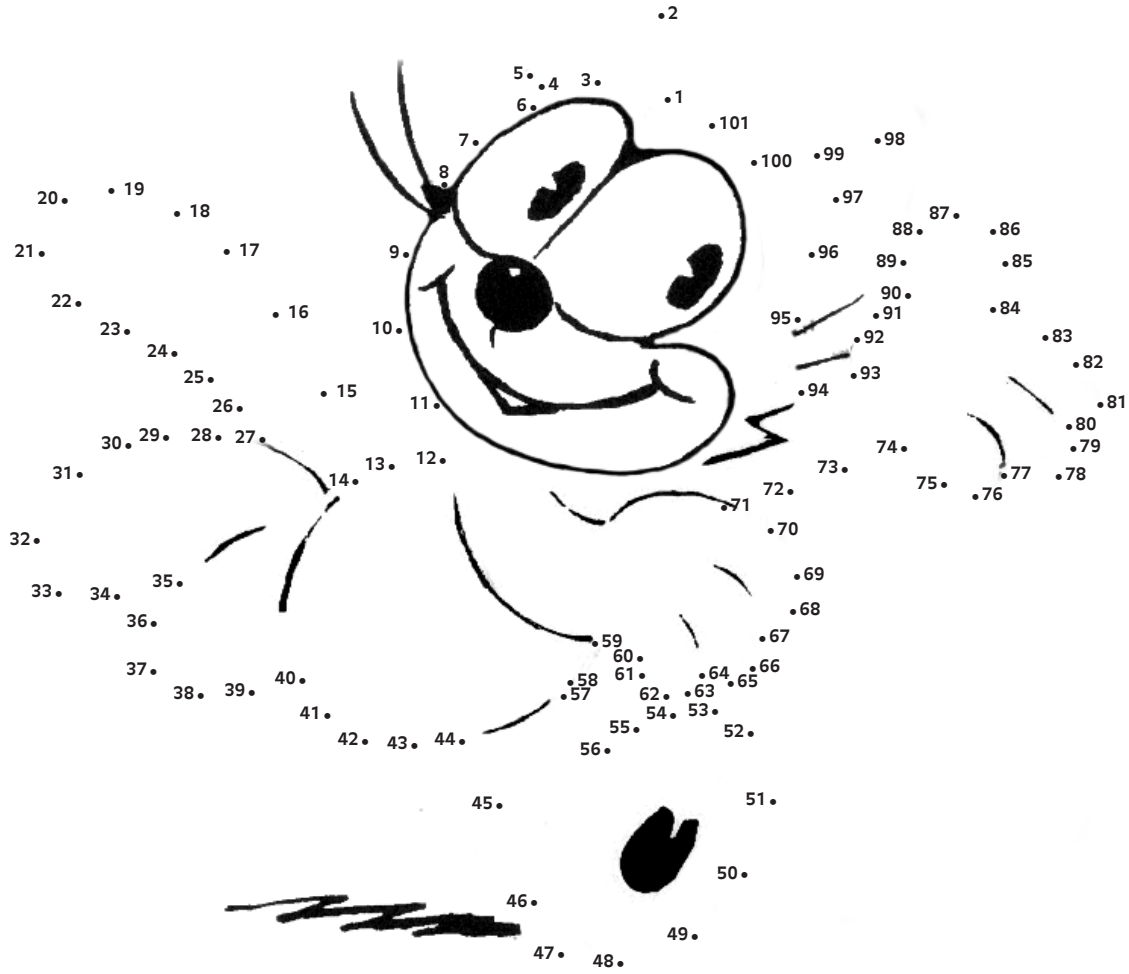
## 3. C'est long faire un film

Un producteur reconnaît ton talent de cinéaste d'animation et t'offre de réaliser un film. Après la rédaction du scénario, vous décidez d'utiliser la technique de pixillation.

Tu as deux ans pour réaliser ton film à raison de 225 jours de travail par année. Le quart de ce temps sera utilisé pour du tournage en studio avec des acteurs. Un autre quart sera utilisé en salle de montage et en post-production. Le reste servira au tournage des scènes d'animation. Si, dans une journée, tu captas 144 images sur la pellicule et qu'il en est ainsi pour toute la période de tournage, combien de temps (en minutes) durera le film lorsqu'il sera terminé ?

# La mascotte de la Cinémathèque

Relie les numéros pour découvrir la mascotte de la Cinémathèque.



— OTTO MESSMER —

La reproduction de cette fiche est autorisée pour les groupes inscrits au programme scolaire de la Cinémathèque québécoise.

# Énigmes et charades

## 1. Énigme

Je défile dans une boîte noire ;  
Invisible, je conserve la fraîcheur des aliments ;  
J'agace ceux dont j'envahis la tête.

Qui suis-je ?

---

## 2. Charade

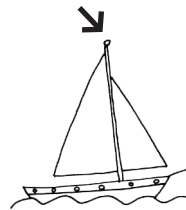
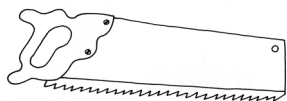
Mon premier est la onzième lettre de l'alphabet ;  
Mon deuxième est le cinquième mois de l'année ;  
Mon troisième fréquente les égouts et les dépotoirs ;

Mon tout sert à capter des images. Qui suis-je ?

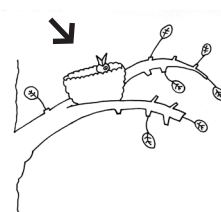
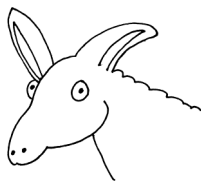
---

Décode les rébus suivants.

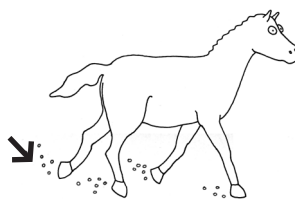
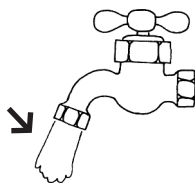
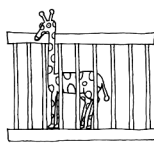
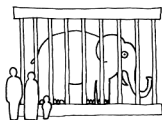
1.



2.



3.



UP



DOWN

# Fabrique un feuilletoscope

Il est possible de faire ton propre dessin animé, sans caméra, ni projecteur. Pour y arriver, il faut fabriquer un feuilletoscope.

1. Prends un petit carnet de notes ou broche ensemble une série de feuilles d'environ 2,5 cm de largeur et 5 cm de longueur.
2. Dessine un animal, un bonhomme, ou une simple ligne en bas, à droite sur **la dernière feuille** du carnet. Cela sert de calque.
3. Sur chaque feuille, au fur et à mesure qu'on se rapproche du début du carnet, il faut refaire le dessin en le modifiant un peu à chaque fois. Par exemple, modifier la position des jambes d'un personnage donnera l'illusion qu'il marche.
4. Il faut au moins 20 dessins (20 pages) pour avoir un mouvement. Au cinéma par exemple, il faut 24 images pour faire une seconde de mouvement sur le grand écran.
5. Quand les dessins sont terminés, laisse les feuilles glisser entre tes doigts : les images s'animent.