THE PRESENT
Fiche Pédagogique

Rédacteur : Thibault Boussier

Niveaux possibles
6ème à la 3ème

Disciplines concernées
Français, Anglais, EMC, Arts plastiques, Physique Chimie

Séance inclusive
Chaque film offre la possibilité d'activer une audiodescription pour les malvoyants et les aveugles ou des sous-titres pour les sourds et malentendants ce qui permet d'animer des projections inclusives.

Fiche technique du film

Réalisateur : Jacob Frey

Allemagne - 2014 - 4 min

Production : Filmakademie Baden-Würtemberg

Scénariste : Jacob Frey

D'après l'œuvre originale de Fabio Coala : **voir documents artistiques et techniques du film**

Productrice : Anna Matacz

Sons : Marko Manzo

Musique : Tobias Bürger

Interprètes : Claudia Frey, Deborah Hubert, Rita Geis, Klaus Struwe

Genre : Film d'animation : dessin animé, assisté par ordinateur

Synopsis
Un jeune garçon passe son temps à jouer aux jeux vidéo plutôt que de découvrir son entourage extérieur.
Un jour, sa mère lui fait une surprise.

Genèse du projet
The Present est un film de fin de formation, il a été réalisé à la **Filmakademie Baden-Württemberg** à Ludwigsburg en Allemagne. Jacob Frey a réalisé le film en adaptant une bande dessinée du brésilien Fabio Coala qu'il avait trouvée sur Internet.

Récompenses

59 récompenses et présent dans 180 festivals !!

Réalisateur

Né à Hilden, en Allemagne, Jacob Frey était initialement intéressé par une carrière dans le design graphique, mais a changé sa voie vers l'animation après avoir vu *Finding Nemo* de Pixar Animation Studios. Il a réalisé plusieurs courts métrages d'animation. Il a réalisé *Going Home* aux Walt Disney Animation Studios pour Disney+. Il a commencé sa carrière aux Walt Disney Animation Studios en 2014, en tant que stagiaire en animation et est devenu assistant animateur sur le film primé aux Oscars, *Zootopia*. Il a ensuite travaillé comme animateur sur *Moana*, *Ralph Breaks the Internet*, *Frozen 2*, *Raya and the Last Dragon* et *Encanto*.

Il a également travaillé comme animateur de personnages pour Magic Light Pictures, basé à Londres, où il a animé *Room on the Broom* et supervisé *Revolting Rhymes*, tous deux nommés aux Oscars.

Source **https://www.jacob-frey.com/bio**

Les personnages

Le film est très simple avec seulement trois personnages : le petit garçon, la mère et le chien qui est le cadeau.

Pour comprendre le film

Avant d'avoir vu le film

Le film n'est pas très compliqué et ne mérite peut-être pas de préparation. Vous pouvez tout de même rappeler ce qu'est un court métrage, ainsi qu'un film d'animation.

Après avoir vu le film

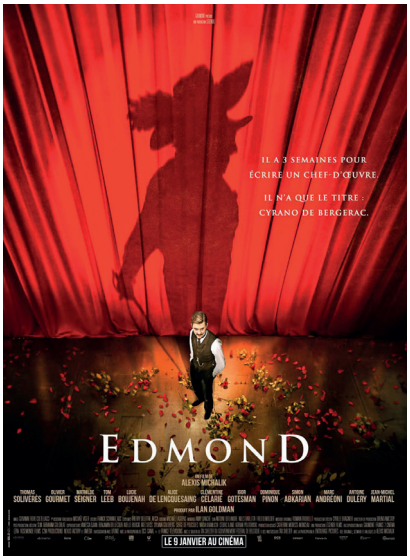
L'idée est de faire parler les élèves sur leur ressenti. Un dialogue peut s'engager pour voir si les élèves ont bien compris le film. Voici quelques questions possibles :

- Quel est le thème du film ?
- Pouvez-vous caractériser les personnages ?
- En quoi ce film traite-t-il du handicap ?
- Quelle image retenez-vous du film ?

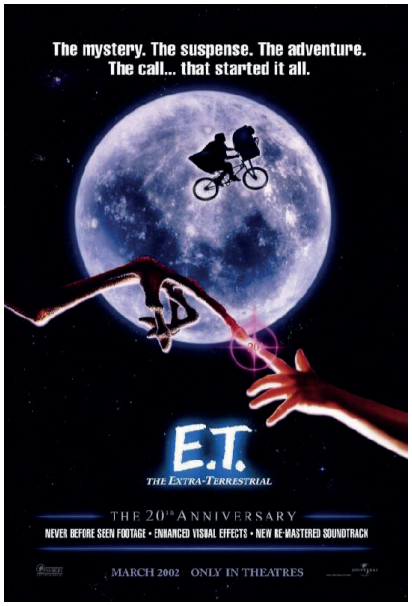
Création d'une affiche de film

Les élèves peuvent **créer une affiche du film**. Ils devront s'interroger sur les informations que doit contenir une affiche de film (réalisateur, producteur, slogan, distinctions…).

Avant leur travail de création ils pourront faire une recherche documentaire sur les affiches de cinéma. Voici quelques exemples d'affiches intéressantes qu'ils peuvent étudier :

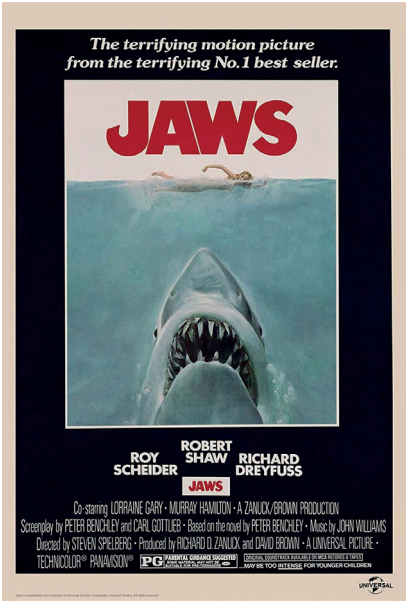


Edmond, Alexis Michalik, 2018



E.T., Steven Spielberg, 1982

Star Wars IV, George Lucas, 1977



Jaws, Steven Spielberg, 1975

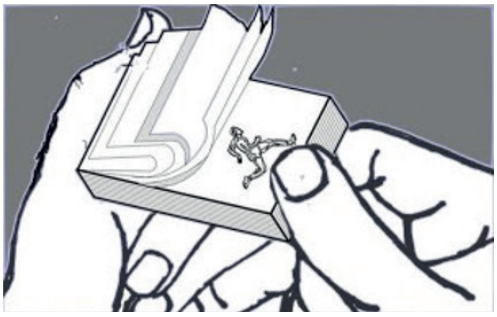
Zootopie, Howard & Moore, 2016

Mon Oncle, Jacques Tati, 1958

Possibilité de faire rédiger un slogan pour le film en français et en anglais.

Deuxième activité :

Travail sur l'animation et les jeux d'optique.



Zootopie, Howard & Moore, 2016

Le Flipbook ou Folioscope :

En arts plastiques les élèves peuvent créer un **Flipbook ou Folioscope**. Le folioscope est **un petit livret de dessins ou de photographies** qui représentent une scène en mouvement (par exemple, un personnage ou un animal). Feuilleté rapidement, un folioscope procure à l'œil l'illusion que le sujet représenté est en mouvement.

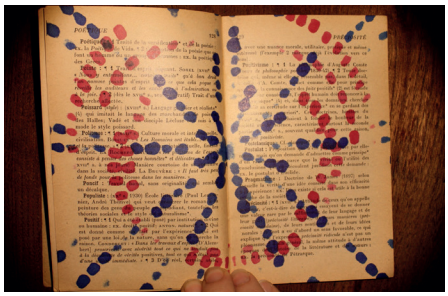
Voici quelques liens qui peuvent vous aider à construire cette activité :

https://lestrucsenscope.com/portfolio-view/le-folioscope/

https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-precinema/seance-4-le-folioscope

Une application pour fabriquer un flipbook à partir d'un film : https://flipbook-printer.fr.softonic.com/?

Et voici également un tutoriel très simple avec seulement deux dessins.



Enfin, pour vous ouvrir d'autres perspectives et pour un travail plus long, un exemple de travaux réalisés par Marie Paccou qui est une réalisatrice d'animation française et qui utilise de vieux livres sur lesquels elle dessine, puis qu'elle prend en photo avant de les animer. Cela pourrait vous inspirer et inspirer vos élèves.

Le Thaumatrope :

Le **Thaumatrope**, mot d'origine grec qui signifie « roue à miracle», est un petit jouet optique qui donne l'illusion que deux images alternées très rapidement se superposent.

Voici des liens pour vous aider à mener cette séance :

https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/le-precinema/seance-1-le-thaumatrope

https://upopi.ciclic.fr/sites/default/files/fichiers/thaumatropes_a_imprimer.pdf

https://lestrucsenscope.com/portfolio-view/le-thaumatrope/

Et un tutoriel très simple https://www.youtube.com/watch?v=Wy1bQftN7x4

Troisième activité :

Initiation aux notions de l'analyse filmique

Le film étant court (**53 plans**), il est possible de reprendre chaque plan et de le commenter. Pour cela nous avons copié un **photogramme** par plan afin que vous puissiez les imprimer ou les projeter. Vous pouvez ainsi demander à vos élèves de repérer les différents plans et points de vue (voir Annexe en fin de document).

Vous pouvez également attirer leur attention sur **l'utilisation des sons** dans la réalisation.

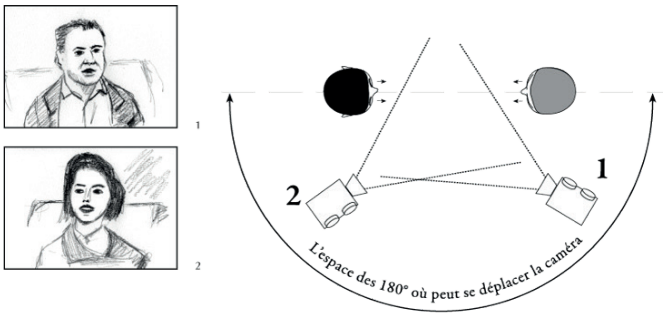
Mais plutôt que ce travail qui pourrait être long, nous vous proposons de repérer certaines notions d'analyse de l'image à partir des photogrammes issus du film. Bien prendre conscience que ce film étant composé en animation, chaque rendu des plans est une volonté affirmée du réalisateur.

- **Point de vue** : Le point de vue c'est l'endroit d'où l'on regarde donc l'endroit où l'on place la caméra. Ainsi sur le photogramme 5 on remarque que la caméra est posée à côté du garçon afin de l'avoir dans le cadre ainsi que sa mère à l'arrière-plan.

- **Plan au cinéma** : Chaque fois que la caméra est actionnée, de on à off, on parle de plan. Un plan a toujours un point de vue propre (d'où on regarde, où on place la caméra) et une durée. Ainsi le premier plan du film (photogramme 2) dure 3'', alors que le dernier (photogramme 55) dure 30''. Il existe des plans fixes (la caméra ne bouge pas, par exemple le ph. 4) et des plans en mouvement (par exemple le ph. 35)

- **Premier plan et arrière-plan** : Il peut y avoir dans une image une profondeur de champ. Cela signifie que nous allons pouvoir voir des choses au premier plan, à l'avant et d'autres à l'arrière-plan, c'est-à-dire à l'arrière. C'est le cas au photogramme 5 ou le fils est au premier plan mais est flou, et sa mère à l'arrière est nette. La netteté permet d'insister sur une action ou un élément important de l'image. Cela donne une profondeur à l'image.

- **Flou et net** : Lorsqu'il y a plusieurs plans à voir dans l'image il faut faire le point sur un plan de l'image. Il est rare que l'image soit nette au premier et à l'arrière-plan. Il y a donc une partie nette, et une partie floue. (ph. 5, 6, 9)

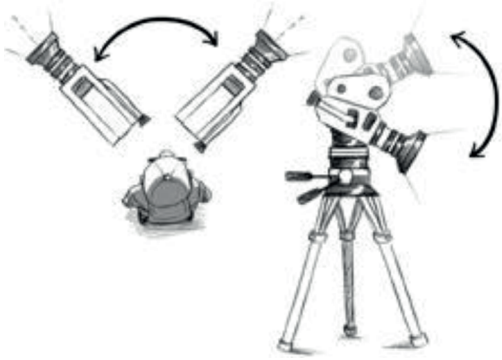


- **Champ / contre-champ** : On parle de champ / contre-champ lorsqu'il y a association au montage de deux plans qui montrent deux points de vue opposés. C'est ce que l'on remarque dans les photogrammes 49 à 52. Une caméra est sur le personnage A (le petit garçon) et une autre sur le personnage B (le chien). On alterne les plans en plongée et en contre-plongée, pour voir les réactions de l'un et de l'autre. C'est un dispositif très souvent utilisé lors d'un dialogue. Il s'agit ensuite de monter les plans ensemble pour créer le rythme de la discussion ou de l'échange.

- **Amorce** : On dit qu'un personnage est mis en amorce d'un plan lorsque l'on voit une petite partie de sa personne au premier plan, souvent floue, alors que le deuxième plan est net et permet de voir le personnage le plus important. Cela permet de rappeler la géométrie de la scène. C'est le cas souvent dans les champs / contre-champs du film par exemple aux photogrammes 6 et 9. Dans le champ, c'est la mère qui est en amorce (ph. 6), puis c'est le fils dans le contre-champ qui se trouve à son tour en amorce (ph.9).

- **Plongée/ Contre-plongée** : La plongée est un point de vue dans lequel la caméra regarde le personnage d'en haut. Cela écrase le personnage. C'est le cas au photogramme 49. La contre-plongée c'est évidemment l'inverse, on regarde d'en bas. Le personnage est alors magnifié. C'est le cas au photogramme 50. Nous pouvons remarquer que ces deux plans sont également des champ/contre-champ avec le personnage qui n'est pas filmé en amorce.

- **Caméra subjective** : Une caméra est dite subjective lorsqu'elle montre le point de vue d'un personnage. (Un peu comme la narration interne en littérature). C'est le cas au photogramme 13 où la caméra est à la place du garçon.



- **Panoramique** : Le panoramique est un mouvement de caméra dans lequel le pied de la caméra ne bouge pas contrairement à sa tête. Il peut être horizontal ou vertical. Il y a un panoramique aux photogramme 35.

Pour analyser le film

Vocabulaire

Persistance rétinienne : lorsque la lumière atteint la rétine, les cellules photosensibles déclenchent une réaction chimique. La persistance d'une durée d'environ 50 ms laisse une «trace» au fond de la rétine.

Petit rappel technique et historique

Ce film est un film d'**animation**, c'est-à-dire qu'il n'est pas fait en images réelles. Les élèves sont évidemment habitués et connaisseurs en cinéma d'animation que ce soit grâce aux films Disney, aux dessins animés pour la télévision ou aux animés japonais adaptés des mangas. Vous pouvez faire avec eux un rapide tour sur la question et voir ce qu'ils connaissent et ce qu'ils ne connaissent pas.

Vous pouvez trouver des renseignements utiles sur le site de l'**AFCA**, Association Française du Cinéma d'Animation.

Voici une sélection tout à fait personnelle et pas du tout exhaustive de 18 films d'animation qui marquent le genre, chacun à leur manière (lien vers la bande annonce, ou un extrait, de chaque film sur le titre) :

Les pionniers :

- ***Pauvre Pierrot*** (1892), Emile Reynaud
- ***Fantasmagories*** (1908), Emile Cohl

Les classiques :

- ***Blanche neige et les sept nains*** (1937), Walt Disney (1er long métrage animé, et la plupart des Disney)
- ***Le roi et l'oiseau*** (1980), Paul Grimault et Jacques Prévert
- ***Le voyage de Chihiro*** (2002), Hayao Miyazaki (et tous les films de Miyazaki et du studio Ghibli)
- ***Le tombeau des lucioles*** (1988), Isao Takahata
- ***Wall E*** (2008), Andrew Stanton (et tous les Pixar ou presque...)

Des dessins animés originaux et moins connus :

- ***Les enfants loups*** (2012), Mamoru Hosoda (et tous les films du même réalisateur)
- ***Brendan ou le secret de Kells*** (2009), Tomm Moore et Nora Twomey

Des dessins animés réalisés et produits en France :

- ***Le jour des corneilles*** (2012), Jean-Christophe Dessaint
- ***Kirikou*** (1998), Michel Ocelot
- ***Les triplettes de Belleville*** (2003), Sylvain Chomet
- ***La jeune fille sans mains*** (2016), Sébastien Laudenbach

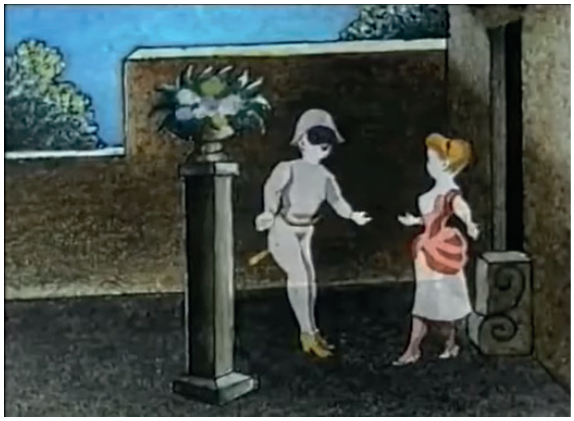
De l'animation en stop-motion :

- ***L'étrange Noël de Mr Jack*** (1993), Tim Burton
- ***Fantastic Mr Fox*** (2009), Wes Anderson
- ***Wallace & Gromit : The Wrong Throusers*** (1993), Nick Park (court métrage, et tous les films de Nick Park)
- ***Ma vie de courgette*** (2016), Claude Barras

Des dessins animés pour adultes (en tout bien tout honneur...) :

- ***Persépolis*** (2007), Marjane Satrapi
- ***Valse avec Bachir*** (2008), Ari Folman
- ***La tortue rouge*** (2016), Michael Dudok De Wit
- ***Ghost in the Shell*** (1995), Mamoru Oshii

Il faut rappeler aux élèves que l'animation est à **l'origine du cinéma**. Animer, c'est en effet donner **l'illusion du mouvement à partir d'une suite d'images fixes**. On décompose un mouvement en une série de dessins qu'on projette ensuite tellement vite que l'œil ne perçoit pas séparément chaque phase du mouvement, mais un mouvement continu. C'est le principe de la **persistance rétinienne**. C'est sur ce principe qu'ont été inventés les **jouets optiques**, puis les *Pantomimes Lumineuses* d'Émile Reynaud et enfin les photographies animées des frères Lumière. Rappelons qu'un film est toujours composé d'une suite d'images fixes (**24 images par seconde**).



Pantomimes Lumineuses, Émile Reynaud, 1892

Au fond, tous les films sont donc des films d'animation. Les frères Lumière et leurs successeurs ont laissé tourner la caméra, mais quelques artistes patients ont continué de fabriquer leurs films image par image, avec diverses matières premières : papier, poupées, peinture, pâte à modeler... jusqu'aux pixels des PC.

Vous pouvez vous référer à **la fiche Wikipédia sur l'animation** qui est particulièrement complète.

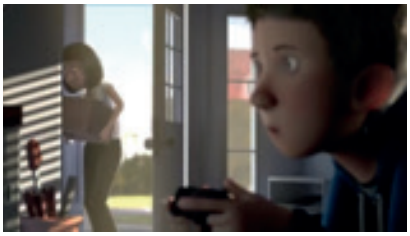
Annexe : Plan par plan

1

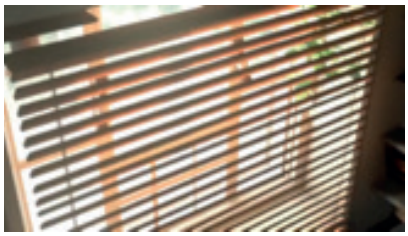
2

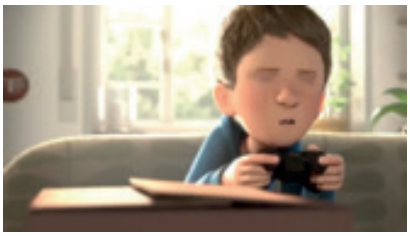
3

4

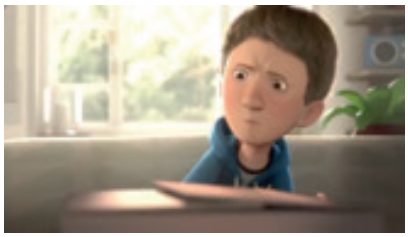

5

6

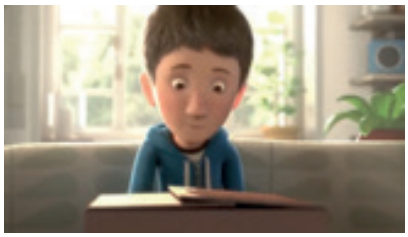

7


8

9


10

11


12

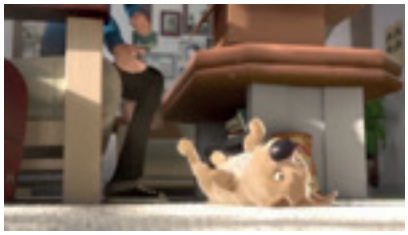
13

14

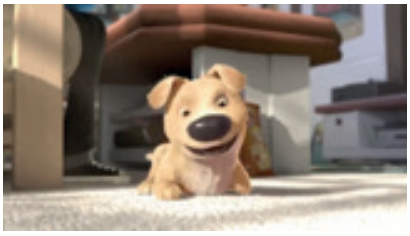
15

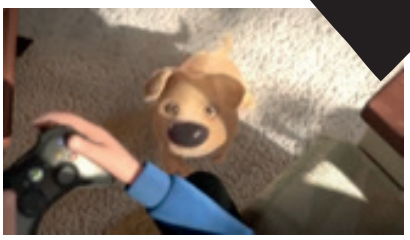
16

17


18

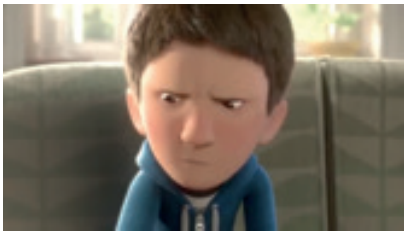
19


20


21

22

23


24

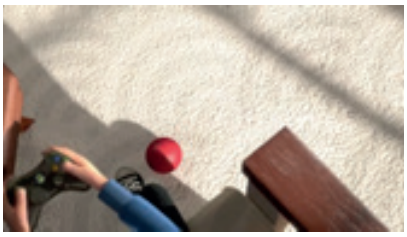
25

26

27

28

29


30

31

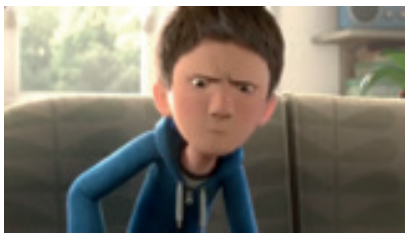
32

33

34

35

36


37

38

39

40

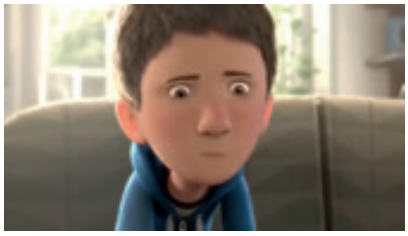
41

42

43

44

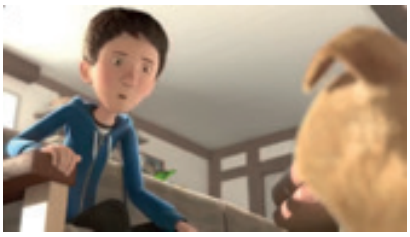
45

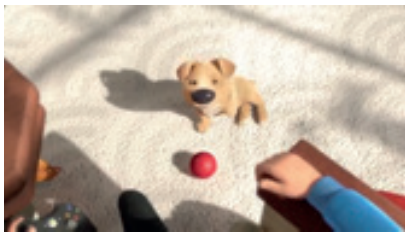

46

47

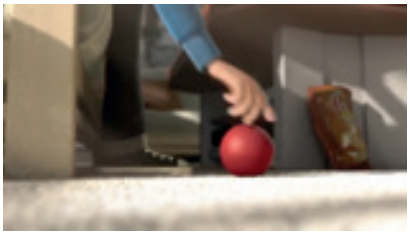
48

49


50


51

52


53

54

55

55 bis

55 ter