

# Du Tableau Noir A l'Écran Blanc

de Paul Dopff • France • 1997 • 55 minutes



*Programme de films d'animation  
créés dans des écoles et des collèges  
sous la supervision de Paul Dopff  
Musique originale de Jérôme Baur*

## FICHE TECHNIQUE

**Réalisation et montage** Paul Dopff  
avec la participation  
d'élèves d'écoles  
élémentaires,  
collèges et centres  
de loisirs de France.

### Distribution

### Dopffilm

### FILMOGRAPHIE

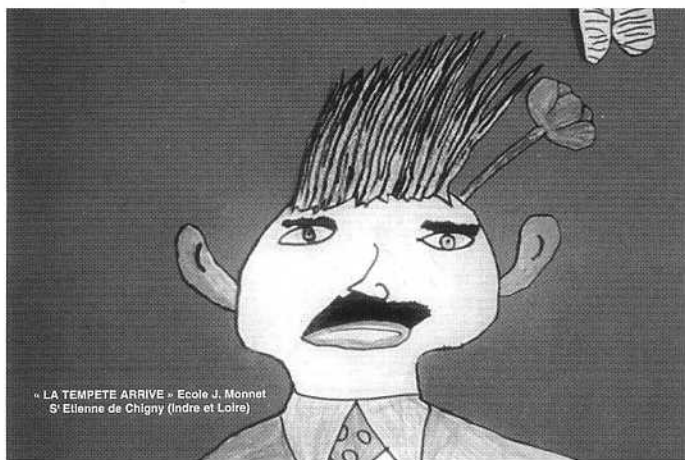
- |                                       |   |
|---------------------------------------|---|
| • 1970 - <i>Le cri</i>                | • 1983 - <i>Pedibus</i>                         |
| • 1972 - <i>Sourire</i>               | • 1984 - <i>Paysage de rêve</i>                 |
| • 1972 - <i>La chute</i>              | • 1985 - <i>Triple zéro, agent double</i>       |
| • 1973 - <i>La version originelle</i> | • 1987 - <i>Joyeux anniversaire</i>             |
| • 1975 - <i>La Rosette arrosée</i>    | • 1987 - <i>Cocktail-minute</i>                 |
| • 1977 - <i>Le phénomène</i>          | • 1987 - <i>Élégance</i>                        |
| • 1978 - <i>La traversée</i>          | • 1989 - <i>La planète des salades</i>          |
| • 1979 - <i>Supermouche</i>           | • 1991 - <i>Le roman d'un truqueur</i>          |
| • 1980 - <i>5 x 1 = 5</i>             | • 1997 - <i>Du tableau noir à l'écran blanc</i> |
| • 1981 - <i>Voyage dans ma tête</i>   |   |
| • 1983 - <i>Compte courant</i>        |   |

## Synopsis

Dans **Du Tableau Noir à l'Écran Blanc**, Paul Dopff explore les différentes approches du cinéma d'animation en atelier.

L'alphabet est le thème de départ qui sert de lien aux différentes séquences. Cependant, sous ce prétexte se cachent plusieurs pistes pour traiter le sujet.

- A comme Arbre
- B comme Bateau
- C comme Caméléon, Camion, Cinéma
- D comme Dinosaur, Danger
- E comme Eléphant
- F comme Fusée, Folioscope, Film
- G comme Gâteau, Gymnastique
- H comme Halles
- I comme Immeuble
- J comme Journal, Jongleur
- K comme Kangourou
- L comme Livre, Lettre
- M comme Maison, Musique
- N comme Nager
- O comme Œuf
- P comme Poule, Paquebot, Publicité
- Q comme Question
- R comme Rébus
- S comme Spectacle
- T comme Téléphone, Tempête
- U comme Usine
- V comme Vautour, Vol, Vacances
- W comme Wagon
- X comme ?
- Y comme Yeux
- Z comme Zoo, Zapping.



« LA TEMPÊTE ARRIVE » Ecole J. Monnet  
St Etienne de Chigny (Indre et Loire)

«La tempête arrive» Ecole J. Monnet  
St Etienne de Chigny (Indre et Loire)



«Mr Click» Collège Camille Claudel  
Montreux-Château (Territoire de Belfort)

## Principe de base

Le montage choisit d'enchaîner systématiquement les travaux par la visualisation de chaque lettre comme initiale d'un mot. Les 26 lettres de l'alphabet sont figurées ainsi à l'écran dans une animation métamorphique allant du symbole à l'objet/animal associé ou, au contraire, du mot dessiné à la lettre. Deux métamorphoses peuvent également se suivre pour effectuer un va-et-vient entre lettre, dessin et lettre ou encore, la lettre peut se contenter d'une contorsion entre différentes calligraphies.

Cette animation se suffit parfois à elle-même pour composer une séquence comme pour le E et le K. Mais le plus souvent, elle est une introduction à une ou plusieurs saynètes de durée variable. Pour le B,

par exemple, deux propositions. L'une très graphique utilise la technique du dessin animé pour créer des personnages à partir de la forme de la lettre et l'autre en prise de vue réelle propose un extrait de *Traversées*, un film ayant pour décor un bateau.

Pour le C, une double transformation en caméléon et camion, puis une séquence dédiée au cinéma et à son écran magique. De l'achat du ticket à l'installation dans la salle, du film sur l'écran au spectateur dans son fauteuil, toute une description de l'instant, rendue avec fraîcheur grâce à l'alternance des univers propres à chaque enfant ou groupe d'enfants.

Le D, quant à lui, annoncé par un dinosaure sympathique, se multiplie sous le signe du danger, occasion pour nous de découvrir les situations associées à travers la vitesse, la guerre, le sport. Le R amène une idée très simple et très efficace, à la fois ludique et complète grâce au concept du rébus.

Chaque mot décomposé présente des devinettes animées pour retrouver ses syllabes ou groupe de syllabes. Les exemples choisis étant particulièrement surprenants et drôles.

Les lettres se succèdent ainsi les unes aux autres diversifiant sujets et techniques. On découvre alors les variantes qui peuvent être adoptées suivant l'âge des participants et la durée de l'atelier : du folioscope filmé au véritable court-métrage.

## Le choix des techniques

Quatre techniques se partagent l'essentiel des séquences animées par les enfants à savoir le dessin animé, le papier découpé, la pâte à modeler et la pixillation.

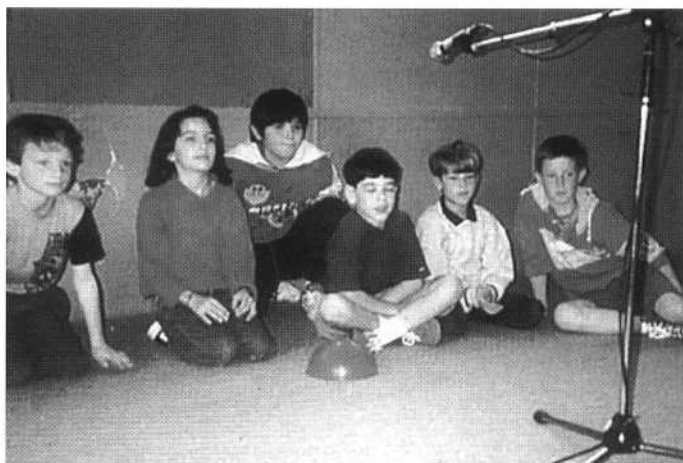
Le dessin animé est le plus employé pour les séquences de présentation des lettres. Très exigeant étant donné le nombre de dessins à exécuter, il est difficile à utiliser pour un court-métrage. Par contre, pour le folioscope filmé où l'action et les décors sont réduits tout comme le nombre de dessins, il reste un outil pédagogique simple et amusant.

Le papier découpé possède de gros avantages pour les réalisations de groupe, car il permet à la fois de différencier décors et personnages et d'animer très rapidement.

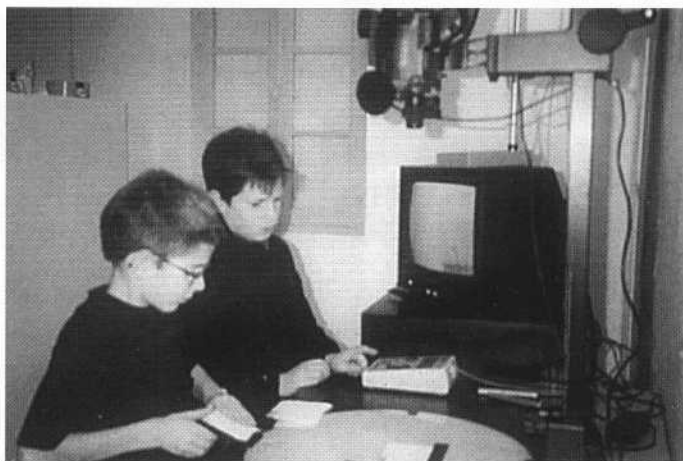
Les dessins sont découpés dans du carton ou des feuilles métallisées. Chaque partie du corps est séparée, puis toutes sont reliées par des fils pour former une sorte de pantin qu'il est alors facile de faire bouger image par image.



*Tournage de pâte à modeler à Belfort. Un été au ciné/Cinémas d'aujourd'hui.*



*"Cinéma-Cinémots" Ecole Jean Macé, Chinon (Indre-et-Loire). Séance de bruitage.*



*"Rébus" Ecole de Bégoux à Cahors (Lot).*

La pâte à modeler présente les mêmes atouts que le papier découpé, mais la conception des personnages et des décors est plus longue notamment à cause des squelettes ou armatures indispensables à l'animation des marionnettes. De plus, le tournage en volume ajoute des difficultés propres à l'éclairage et à la mise en scène tout comme pour le cinéma en prises de vues réelles.

La pixillation allie les avantages et les inconvénients des autres techniques. Utilisant les objets et les



acteurs comme personnages, elle supprime les difficultés de créations graphiques, mais elle présente toujours les problèmes de lumière et de réalisation en y ajoutant ceux de la direction d'acteur. Si les participants s'amusent tout d'abord à grimacer et caracoler, ils s'aperçoivent rapidement des performances à accomplir lorsque l'on veut obtenir l'effet escompté. Avec son effet comique sans égal, la pixillation fait beaucoup d'adeptes, pourtant elle nécessite de véritables talents pour prendre toute sa dimension.

Paul Dopff en maître incontesté depuis de nombreuses années parvient, de ce tableau noir à cet écran blanc, à en transmettre toute la finesse, même à ces réalisateurs en herbe.

## Comprendre, créer, s'émerveiller

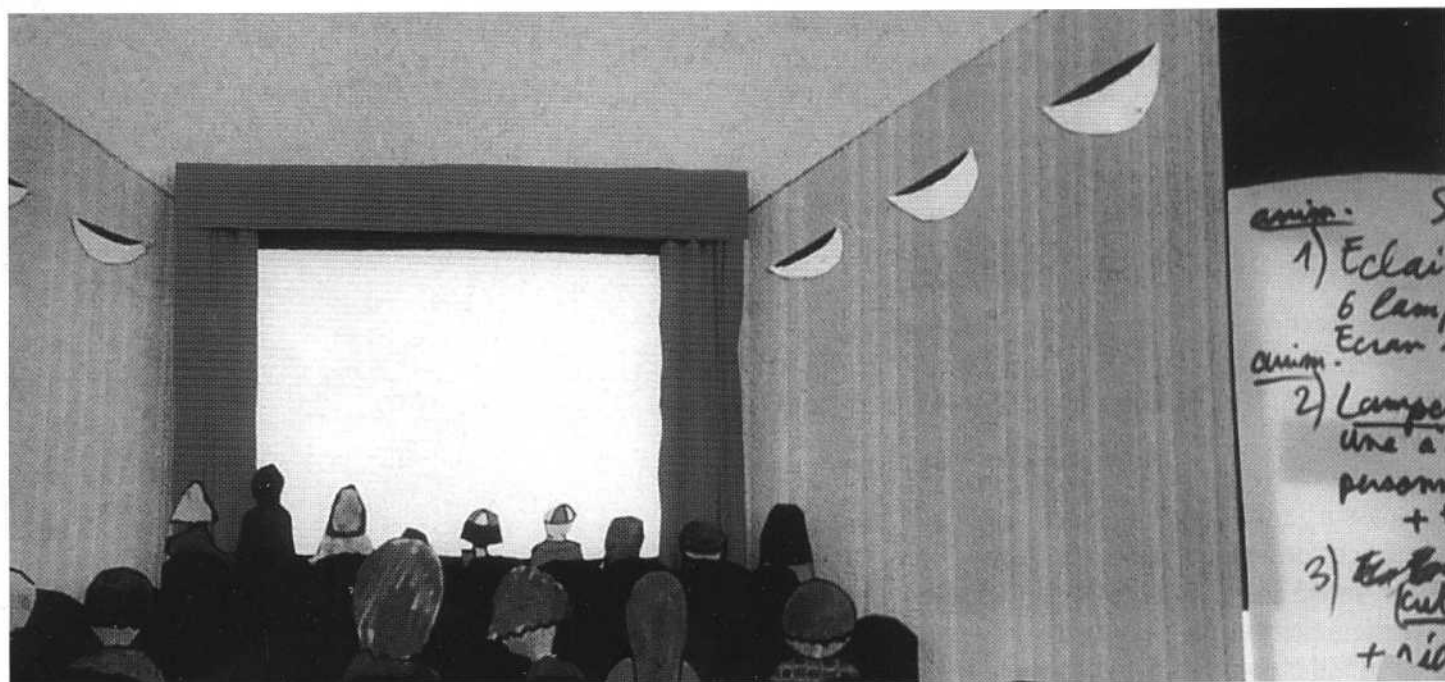
Le but des ateliers est de faire comprendre le phénomène de la persistance rétinienne qui est à l'origine du cinéma en général.

Grâce à l'observation, la manipulation et la fabrication de jeux optiques (folioscope, zootrope, phénakistiscope, thaumatrope) l'enfant découvre le fonctionnement magique de cette illusion optique.

A partir de ce moment-là, il peut lui-même s'aventurer à réaliser, mais il lui faudra apprendre quelques principes de base comme le nombre d'images nécessaires à une animation plus ou moins fluide, la décomposition du mouvement puis les différentes étapes de création d'un film.

Une idée développée en histoire, adaptée en scénario découpé en plan. Un story-board qui décompose tous les détails pour chaque plan comme le cadrage, la position des décors, des personnages, les déplacements de la caméra et surtout l'action, les dialogues, les bruitages. Puis bien sûr l'animation, le tournage, la sonorisation, le montage.

En abordant toutes les tâches, l'apprenti réalise le travail colossal indispensable à la réalisation d'un film d'animation. Son regard ne sera plus jamais le même devant les images animées. Son émerveillement restera intact, mais son intérêt sera aiguisé.



"L'écran magique" Ecole Primaire de Saint-Pierre-le-Vieux (Saône-et-Loire).