

SÉANCE 1 : Découverte - initiation au ciné-danse / tout niveau

Cette première séance permet de s'initier au dispositif ciné-danse, de prendre conscience de la place du corps dans le cinéma d'animation, notamment en réalisant un jouet optique en intégrant le corps en mouvement.

★ OBJECTIFS

- sensibiliser les enfants et les jeunes à deux arts : le cinéma et la danse
- se familiariser avec le terme ciné-danse
- échanger, dialoguer, s'exprimer et donner son point de vue
- découvrir les techniques de cinéma d'animation, notamment en lien avec le corps
- aborder les notions de préjugés, de stéréotypes, de différence, de tolérance
- prendre connaissance de son corps

★ DÉCOUVRIR / EXPLORER

Dans une pièce avec tables et chaises face à vous ou dans une salle avec un espace libre (type salle de motricité/sport) et en cercle, instaurer le dialogue et la discussion avec les enfants/les jeunes.

1. Introduction au ciné-danse



durée : 25/30 min

Quel est le point commun entre le cinéma d'animation et la danse ? Comment filmer la danse ? Et comment peut-on définir le mot danser ? A quoi cela peut-il faire référence ?

> *Qu'est-ce que la danse (pour vous) ?*

Axes de réponse / série de questions pour ouvrir le débat :

- Qui a déjà fait de la danse ? Laquelle ? Du sport ? Et du théâtre ?

Pistes de réponses : On utilise le corps dans la danse comme dans le sport, mais on exprime quelque chose

- Répertoire des styles de danse en les énumérant ou en les montrant
- Peut-on danser en solo, en duo, en collectif/groupe ?
- De quoi a-t-on besoin pour danser ? (son corps)
- A-t-on nécessairement besoin d'un vêtement spécifique ou de matériel pour danser ?



durée : 5/10 min

★ Voici un petit jeu !

Regarder les images des films pour observer les mouvements, les gestes.



Pour les petits jusqu'à 6 ans, les inviter à faire le mouvement de danse en partant des images fixes, une à une.

Pour les plus grands, instaurer le dialogue :

Est-ce que vous reconnaissez les styles de danse ? Quel est le point commun entre les films, entre ces danses ?

Est-ce qu'il y a des images qu'il vous semble étonnant de retrouver parmi des films en lien avec la danse ?

Quel est le point commun entre les films ?

Pistes de réponses :

- utiliser différentes parties du corps
- bouger le corps, ou une partie du corps dans l'espace
- imaginer le mouvement précédant et suivant l'image
- exprimer une émotion, un sentiment avec le corps
- se donner à voir

Les inviter à faire le mouvement de danse des images, une à une.

On peut se rendre compte que chaque image invite un mouvement de danse, même les images qui n'y paraissent pas dans l'immédiat. Que ce soit un geste du quotidien, une danse solo, en duo ou à plusieurs.

A retenir !!

La danse, c'est l'art de mettre le corps en mouvement dans l'espace et dans le temps.

Chorégrapheur, c'est l'art d'écrire avec le corps dans l'espace.

Peu importe le style de danse, l'époque, le corps, le gabarit, la taille.

Outil : le corps / Moyen : le mouvement

> **Qu'est-ce que le cinéma d'animation ?**



durée : 5/10 min

Axes de réponse / série de questions pour ouvrir le débat :

- répertorier les différentes techniques d'animation (pâte à modeler, dessins, peinture, 3D, papier découpé, etc.) en les associant à des films d'animation connus (ex : *Shaun le mouton* pour l'animation en pâte à modeler, *La Reine des neiges* pour la 3D, *Kirikou* pour le papier découpé).
- montrer en image, vidéo ou en réel si vous le pouvez des objets de pré-cinéma en privilégiant les images montrant le corps en train de bouger, danser, faire un sport.

Petit rappel de ce qu'est le cinéma d'animation !!

C'est la magie d'animer des images fixes, d'agencer ces images dans le temps pour donner l'illusion qu'elles bougent. On l'appelle aussi le cinéma image par image puisqu'il s'agit de mettre bout à bout des images fixes pour les mettre en mouvement.

Outil : l'image / Moyen : le mouvement

A la question : "Quel est le point commun entre la danse et le cinéma d'animation ?", la réponse est : c'est le mouvement, faire bouger.

> **Filmer la danse, donner l'illusion du corps en mouvement**

(Pour les plus grands)



durée : 10/15min

Le cinéma d'animation permet de donner vie à des images, objets ou matières inanimés, de faire apparaître, disparaître des choses, transformer un élément en un autre, rendre visible notre imaginaire, de créer des scènes surprenantes que nous ne pourrions pas réaliser/voir dans le réel

Par exemple *Le Secret du loup* (voir un loup en tutu), *The me bird* (décomposition du mouvement) ou *Sous tes doigts* (trace du mouvement des mains).



On utilise aussi la technique du cinéma pour filmer la danse (p.e. technique de la pixilation dans [46Bis, rue de Belleville / drôle de corps](#)) ou interagir avec la danse dans un spectacle (p.e. technique du stop motion dans [Akram Khan - Chotto Desh](#) ou technique du stop motion et de la réalité augmentée dans [Petit trait](#) !)

2. Création d'un jouet optique en lien avec le corps en mouvement



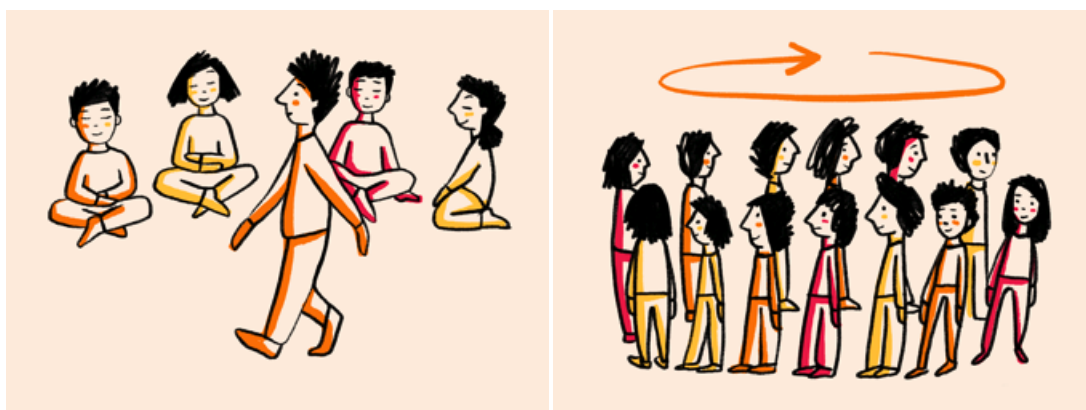
durée : 15/20min

> Explorer le jeu optique avec le corps

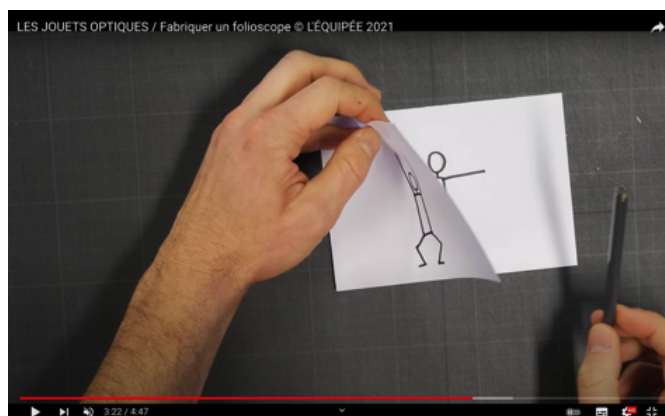
Dès le pré-cinéma, des jouets optiques sont conçus en utilisant la référence du corps dans le quotidien ou le corps en lien avec un métier, une passion, son quotidien (la danse de salon, saluer avec son chapeau, jongler, se balancer, sauter, etc.). Ces objets ont pour principe de créer l'illusion d'un corps qui bouge en faisant se succéder les images l'une après l'autre.

Comment produire l'effet d'un jeu optique avec le corps et voir un mouvement image par image ? A faire en 2 groupes, l'un en action, l'autre spectateur.

- Regarder, sans bouger la tête et en clignant des yeux sur chaque seconde, l'encadrant-e marcher dans l'espace. On voit le mouvement en saccadé.
- Pour les plus grands : Former un cercle debout, les acteurs sont orientés l'un derrière l'autre dans le même sens (horloge). Démarrer une course en accélérant progressivement jusqu'à arriver à une vitesse rapide. En parallèle, les spectateurs clignent des yeux d'une vitesse progressive également pour observer le mouvement en saccadé, comme sur un zootrope. Inverser les rôles et le sens accélération/décélération.



> S'initier au feuilloscope (ou au flipbook à 2 feuilles) !



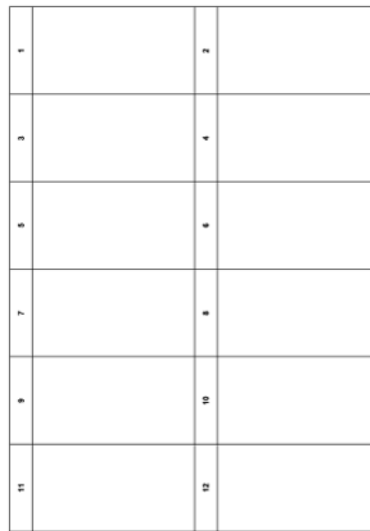
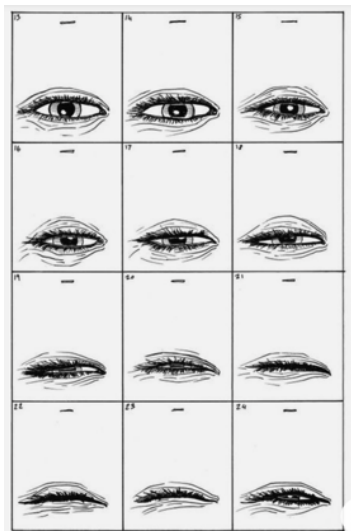
Le feuilloscope est un jouet optique qui s'adapte à tous les niveaux. C'est un objet rapide à créer avec un effet toujours aussi surprenant ! Il s'agit de créer un mouvement à partir de deux images seulement. Tuto réalisé par l'Equipée - Valence.

Pour les petits : dessiner un visage simple (un grand rond avec des yeux, un nez et une bouche qui sourit).

Sur le volet précédent, recopier le même visage avec un élément qui change (une bouche triste par exemple).

Pour les plus grands : dessiner un smiley ou un personnage en entier. Sur le volet précédent, recopier le smiley en modifiant un détail, ou recopier le personnage en modifiant le mouvement d'une partie du corps.

Poursuivre l'exploration pour les plus grands : fabriquer un flipbook en les invitant à dessiner un personnage, ou une partie du corps ([un oeil](#) par exemple). L'action du personnage est simple et se décompose sur un [modèle de 12 cases](#).



★ POUR ALLER PLUS LOIN, ressources à consulter avec les élèves ou pour vous !

- Définition d'un zootrope : vidéo sur le [zootrope](#), comprendre le zootrope : [parcours Le Pré-cinéma](#) sur upopi / Ciclic
- Découvrir les techniques d'animation : [parcours Initiation au cinéma d'animation](#) sur upopi / Ciclic
- Sensibiliser à [l'art optique \(jeux d'illusion d'optique, artiste Vasareli\)](#)
- Définition de la danse contemporaine [The Place, Planet Danse - Body Talk](#), VOSTF, 4 épisodes, 2015 (collège-lycée)
- Filmer la danse avec la technique de pixilation : [46Bis, rue de Belleville / drôle de corps](#), avec la rotoscopie, la tireuse optique ou encore l'animation 3D
- [Sticks#1](#) de Trisha Brown (spectacle avec des bâtons)
- Philippe LE MOAL (dir.), Dictionnaire de la danse, Larousse, 1999, 864 p.
- Daniel SIBONY, Le Corps et sa Danse, La Couleur des Idées, 1995, 340 p.
- Transmettre, Art - Pédagogie - Sensible, Editions de l'Attribut, 2018, 352 p.