

ZEBULON LE DRAGON

Film d'animation, réalisé par Max Long et Daniel Snaddon. 2019.

SOMMAIRE :

I Avant la projection p.1 à 2

II Présentation des histoires et pistes d'exploitation p. 2 à 8

III Le cinéma d'animation p.9 à 10

I AVANT LA PROJECTION :

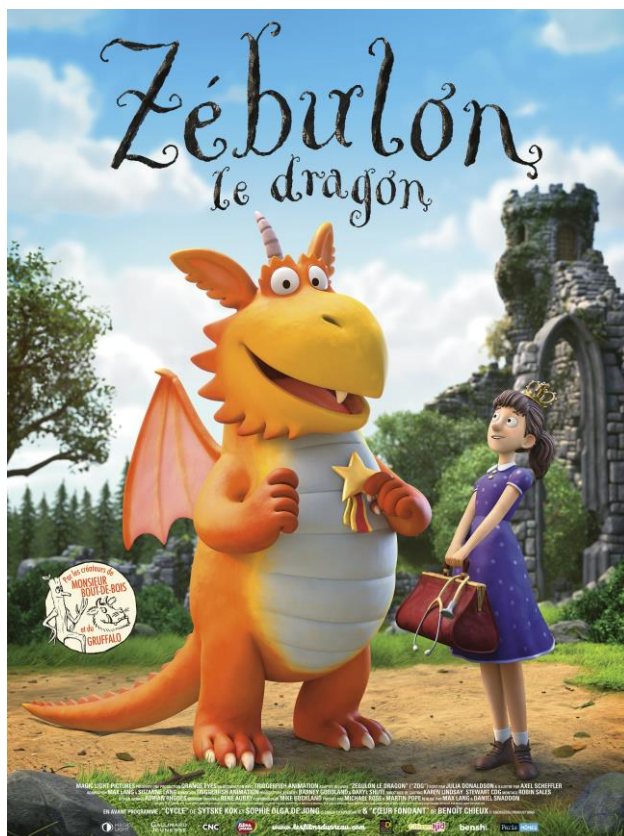
1- Observation de l'affiche :

On voit, au premier plan, deux personnages un dragon ailé, Zébulon, qui est décoré d'une étoile filante dorée et une fillette qui tient une sacoche d'où dépasse un stéthoscope (appareil à ausculter). Peut-être est-elle médecin ou souhaite le devenir ? Elle porte une couronne dorée ; c'est une princesse.

En arrière-plan on aperçoit une forêt.

Sur le côté droit, un château en ruines, nous indique qu'on est au Moyen-âge.

Dans le rond, il est indiqué que les réalisateurs ont aussi faits les films Monsieur Bout de Bois et Le Gruffalo.



2- Regarder la bande-annonce du film permet de voir les principaux personnages et de découvrir que c'est un film d'animation.

3- Consignes pour un bon déroulement de la séance de cinéma :

LES RÈGLES DU JEU

« Dans une salle de cinéma, il fait noir, l'image est grande, on entend bien, les fauteuils sont confortables et « je fais le vide » juste avant d'entrer : je ne suis ni à l'école, ni à la maison.

Dans un cinéma, on ne peut pas changer de film ou le prendre en cours de route et attendre la publicité pour aller faire pipi, on ne peut pas se déplacer, ni manger, ni boire, ni faire du bruit pendant le film...

Je peux rire, pleurer, avoir peur, être ému et ne pas tout comprendre du premier coup. Après la projection, j'évite les jugements brutaux et trop rapides. J'essaie d'abord de retrouver tout ce que j'ai vu, entendu, compris. J'ai absolument le droit de garder pour moi les émotions très personnelles que j'ai ressenties, et mon interprétation du film, même si ce n'est pas celles des autres. »

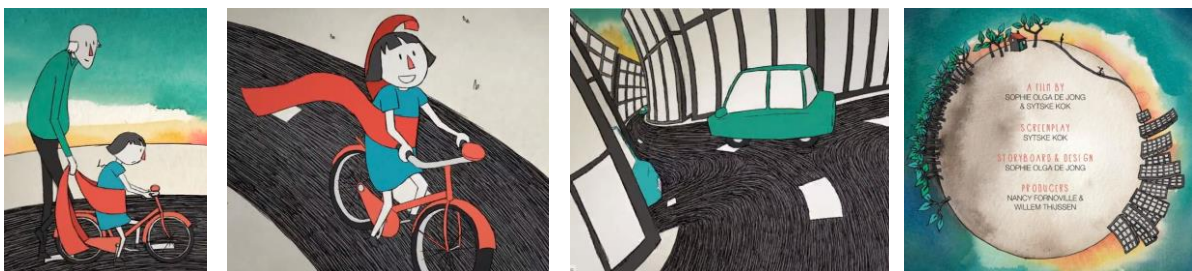
II PRESENTATION DES 3 COURTS-METRAGES ET PISTES D'EXPLOITATION

1- Vélo de Sytske Kok & Sophie Olga de Jong 2018 • 2 minutes • Pays-bas
2D et peinture à l'aquarelle

- **Résumé** : Un grand-père apprend à sa petite fille à faire du vélo.

- **Histoire détaillée** :

Un grand-père gonfle le pneu d'un vélo. [Musique]. Il est avec une petite fille devant une maison. Elle ne veut pas monter sur le vélo. Il la lâche dans une pente et le vélo tombe. Il la tient avec une écharpe rouge Mais la pente est forte, il doit courir. Il lâche l'écharpe, elle rit, elle pédale. Elle se retourne : il n'y a plus personne. La pente continue. Elle arrive dans une ville avec des voitures. L'écharpe s'envole. Elle est à l'envers. Elle fait une boucle, puis s'arrête. Elle suit l'écharpe dans une forêt. Elle attrape l'écharpe et la prend. Le grand-père ne la voit plus. Elle arrive derrière lui. Elle repart. FIN. On voit la Terre ronde, la forêt, les immeubles. Elle tourne avec le vélo.
Générique de fin.



- **Pistes d'exploitation** :

Raconter l'histoire de cette petite fille qui a peur de faire du vélo, puis qui prend plaisir à rouler autour de la terre.

Techniques d'animation : Cf. Paragraphe III

2- Cœur fondant : de Benoît Chieux • 2019 • 11 minutes • France.

Marionnettes et peinture sur celluloïd

- Résumé :

« Rien n'est plus important que de partager un gâteau avec ses amis », telle est la leçon simple et essentielle qui ouvre et clôt ce court métrage dans lequel l'amitié justifie une périlleuse traversée de la forêt. Anna la petite taupe a en effet décidé de rendre visite à son ami Biserte, et ce n'est pas la présence d'un grand monstre dont la prévient Lulu l'araignée, qui pourra l'en dissuader. De mauvaises rencontres avec de terribles personnages poilus, cela nous évoque quelques souvenirs, du Petit Chaperon rouge au Gruffalo... sauf qu'ici, la créature n'est pas aussi redoutable qu'elle en a l'air, bien au contraire ! Le « cœur fondant » du titre semble ainsi aussi bien désigner le gâteau préparé par Anna, que le cœur de ce drôle de géant aux allures de yéti, qui met à l'abri du froid glacial de la forêt, plein de petites créatures.

- Histoire détaillée : [procédés cinématographiques]

Anna la taupe marche dans la forêt. Le vent souffle. Elle a hâte de retrouver son ami, Biserte, le lapin. Elle se cogne sur un panneau, placé sur un tronc d'arbre, avec une affiche « dangé » représentant un monstre barbu. C'est Lulu l'araignée qui a dessiné l'affiche. [Musique]. [Travelling latéral sur la forêt]. Puis, image [en plongée] sur le chapeau de la taupe. On aperçoit un hibou dans un trou d'arbre. La taupe, qui voit mal, se tape dans une branche. L'araignée lui demande : « Où tu cours comme ça ? » « Bonjour, je vais de l'autre côté de la forêt » répond la taupe. « Tu ne sais pas lire ? » reprend l'araignée en montrant son affiche. Anna dit qu'elle doit rendre visite à un ami pour son anniversaire et qu'elle apporte gâteau et cookies. L'araignée lui propose de l'aider à traverser la forêt. [Travelling vertical] vers la cime des arbres. La taupe butte à nouveau et l'araignée lui dit qu'elle ne voit pas bien. Anna répond qu'elle n'est pas sourde. L'araignée voudrait un bout de gâteau. Anna répond qu'ils mangeront tous ensemble quand ils seront arrivés. Elle dit qu'elle va finir par arriver en retard.



On entend un bruit de pas lourds et on découvre des grosses traces de pas. Anna crie et part, puis, elle se cogne à nouveau. Les deux crient. Anna dit qu'elle y va toute seule ; salut.

Lulu, l'araignée demande à quoi est le gâteau : « C'est un fondant au chocolat ». Elle demande à Anna de l'attendre. Il se met à neiger. Anna porte Lulu.

On entend de nouveaux bruits de pas lourds. Une main griffue attrape la taupe. Elle demande : « Pourriez-vous nous aider à traverser la forêt ? » Le géant les fait entrer dans sa barbe. Il y a et déjà plein d'animaux : jeux de cartes, orchestre, musiciens...





[Travelling latéral] dans les poils de barbe du géant. Anna sort la tête car elle a chaud. Lulu aussi. C'est la nuit dans la forêt. Anna rentre à nouveau [Travelling latéral vers la gauche]. Elle s'endort au milieu de tous les animaux, bercée par les battements de cœur du géant. [Fondu au noir]. Dans un paysage enneigé, on aperçoit une maison dans laquelle est un lapin. Le géant approche et ses pas font tout vibrer. Il dépose délicatement Anna, Lulu et le sac. Anna souhaite bon anniversaire au lapin et tous le souhaitent aussi. Anna lui offre le gâteau au chocolat : il le mange délicatement. Pour Anna, rien n'est plus important que de partager un gâteau entre amis. Lulu est déçue. Le géant repart. Comme il n'y a plus de gâteau, mais que Lulu a gagné des pots de confiture en jouant aux cartes : ils décident de faire des crêpes. Le mot FIN apparaît sur l'écran (fait avec des poils du géant). Pendant le générique final, on voit Lulu faire des crêpes.



- **Pistes d'exploitation** :

Raconter cette histoire de la petite taupe qui veut porter un gâteau d'anniversaire à un ami, accompagnée par une araignée, en traversant une forêt glaciale. Elles rencontrent un géant poilu, effrayant. Mais les apparences sont trompeuses ! On remarque la faute d'orthographe du mot danger, écrit par l'araignée Lulu.

Techniques d'animation. Cf. Paragraphe III

3- Zébulon, le dragon : film de Max Lang et Daniel Snaddon.

- **Résumé** : Zébulon est un jeune dragon qui, au début de l'histoire est jeune. On suit sa formation à l'école pendant 4 années, au cours desquelles il doit apprendre successivement : à voler, à rugir, à cracher du feu, à capturer une princesse. Il est en compétition avec d'autres petits dragons, en particulier pour gagner le prix du vainqueur des épreuves : une étoile dorée.

Son parcours croise le chemin d'une princesse : Perle, qui ne veut pas être princesse, mais médecin. Elle aura l'occasion de soigner Zébulon à plusieurs reprises.

Un troisième personnage apparaît dans le film : le chevalier Tagada, qui lui aussi ne veut pas être chevalier mais devenir médecin.

Grâce à Zébulon, Perle et le chevalier pourront devenir médecins volants.

- Histoire détaillée :

[Travelling] qui fait passer de l'obscurité à la lumière. Un chevalier en armure, se dirige vers un château. Une princesse y est, couchée. Le chevalier arrive. [Zoom arrière sur la tour].



Puis Zébulon le dragon fait son entrée en courant sur l'herbe avec d'autres petits dragons colorés.

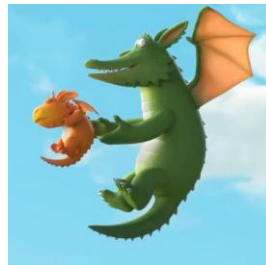
Le titre du film apparaît sur l'écran. [Musique et vue en plongée].

Zébulon vole vers le château et affronte le chevalier. Il vole et se pose sur une pierre. Il est arrivé à l'école et retrouve les autres petits dragons.

[Voix off] « Depuis la nuit des temps, Madame Dragon faisait l'école. » Zébulon voudrait gagner le premier prix : une étoile dorée.

- Pour la première année, les dragons doivent apprendre à voler : Le départ a lieu sur la falaise : tous volent sauf Zébulon. Il monte sur la tour, se penche et tombe, rattrapé en vol par ma maîtresse.

Il finit par voler. Il n'obtient pas l'étoile dorée, reçue par le premier. La maîtresse demande qu'ils s'entraînent seuls. Zébulon, vole, tourbillonne, puis se cogne contre un arbre. Pendant ce temps, au château, la princesse Perle cueille des racines dans le jardin. Sa gouvernante voudrait qu'elle fasse un bouquet de roses. Mais Perle sort, entend Zébulon qui pleure. Elle lui met un sparadrap.



Il s'envole. On voit les tours et le reste de château. Une année passe.

- Pour la deuxième année d'école, les dragons doivent apprendre à rugir. C'est le petit dragon bleu qui gagne l'étoile. Zébulon continue à s'entraîner et réussit. Il voit un convoi qui arrive, mais il ne peut plus cracher de feu. Il se réfugie sur le toit de la voiture dans laquelle est Perle : elle le soigne encore en lui donnant une pastille de menthe qui « adoucit la gorge et rafraîchit l'haleine » lui dit-elle. Il rit, l'embrasse et s'envole. Une année passe.



- Pour la troisième année d'école, les dragons doivent apprendre à cracher le feu. Lorsque Zébulon fait des essais, un autre se moque de lui : il est puni. C'est le petit dragon marron qui gagne l'étoile. Zébulon reprend les entraînements et réussit ; mais le bout de son aile s'enflamme.

Pendant ce temps, au château, Perle fait des essais de couture sur son ours et la gouvernante se fâche. Elle lui apporte un coussin pour qu'elle le brode. Par la fenêtre, elle voit Zébulon en feu dans le ciel. Il plonge dans un lac. Perle passe par là et l'emmène sous le saule pleureur pour lui faire un joli bandage. Ils s'embrassent et Zébulon s'envole.

- Pour la quatrième année, les dragons doivent apprendre à capturer une princesse. Zébulon arrive avec une poupée, mais la tête tombe. Il continue de s'entraîner. Il échoue.

Pendant ce temps, au château, la gouvernante frappe à la porte. Perle casse un vase et l'ausculte, puis elle s'enfuit par le souterrain. Zébulon est poursuivi et tombe dans le fumier. Il va se nettoyer à la fontaine. La petite fille dit : « Je suis la princesse Perle ». Les soldats la poursuivent. Zébulon la prend, ils survolent la montagne et la dépose près de la maîtresse qui donne à Zébulon une étoile dorée. Il amène Perle dans le château en ruines. Elle s'occupe des dragons : prend la température, soigne, recoud les ailes, soigne la langue, enlève un écureuil du nez d'un dragon pour qu'il n'éternue plus. Ils se battent comme de vrais guerriers.



Un vrai chevalier arrive, descend de cheval se présente : Messire Tagada qui veut reprendre la princesse. Zébulon crie : « Elle est à moi ! ». Ils tournent. La princesse se met entre les 2 et crie : « Arrêtez ! Elle les trouve tous les deux stupides. Elle ne veut pas être princesse. Elle jette sa couronne. Elle veut voyager, soigner les misères. Tagada veut manier un stéthoscope argenté. Il demande à Perle de lui monter le métier. Elle se dit ravie. Zébulon se propose comme ambulancier.

- Tous les dragons de 5^{ème} année applaudissent. La maîtresse d'école adopte le destrier comme mascotte des plus petits. Les deux docteurs volants partent, sur le dos de Zébulon, dans le bleu du ciel.

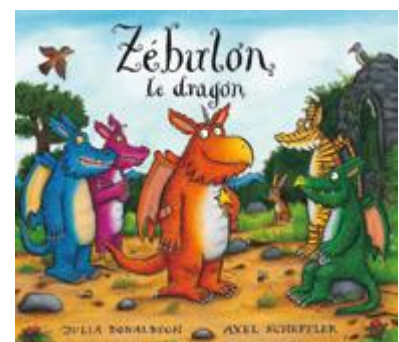
Générique de fin.



- Pistes d'exploitation :

- Raconter l'histoire : on peut remarquer le parallèle entre les deux personnages principaux : La princesse Perle et Zébulon le dragon.

Quand on suit les entraînements de Zébulon, on a, en parallèle ce que fait Perle au château.



- Montrer que c'est un conte initiatique :

On retrouve le schéma narratif du conte qui pourrait débiter par « il était une fois ».

1- Situation initiale : La situation initiale est celle du personnage principal, ou héros, avant la crise racontée par l'histoire.

2- Modification : La modification est une amélioration ou au contraire une altération brutale de la situation. Le héros doit faire un choix décisif.

3- Transformation : La transformation est généralement la partie la plus longue. Le héros avance vers la solution de la crise, en rencontrant des obstacles.

4- Résolution : La résolution est la phase pendant laquelle la crise se dénoue.

5- Situation finale : La situation finale, précisée ou non, est celle du héros à l'issue de la crise. Le dénouement est heureux. Le héros, après avoir franchi des obstacles, a réussi sa quête. C'est un parcours initiatique qui l'a fait « grandir ».

- Comparer la couverture du livre et l'affiche de ce film d'animation, tiré du livre.
- Comparer l'histoire écrite dans le livre, au contenu du film

Événement	Album	Film	Résultat
Découverte du titre et des personnages	Zébulon au centre et les autres dragons de chaque côté.	Zébulon au centre et les autres dragons de chaque côté.	Ressemblance
Début	On découvre Zébulon à l'école des dragons.	Les premières images montrent un château en ruines et un chevalier.	Différence
Princesse Perle	Elle apparaît pour soigner Zébulon qui s'est cogné contre un arbre. Elle n'est pas nommée, on l'appelle « la petite fille ».	Elle a une gouvernante sévère et elle vit dans un château.	Différence
Zébulon s'entraîne à rugir.	Il effraie un papillon.	Il effraie un papillon, un lézard, un pigeon, des chauves-souris, un lapin, une fleur puis un écureuil.	Différence
Perle aime soigner les autres.	Elle soigne Zébulon. Elle veut devenir médecin.	Elle soigne Zébulon. Elle veut devenir médecin.	Ressemblance

- Comparer la représentation des personnages dans le film et le livre



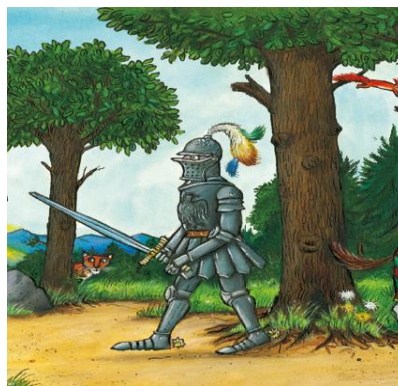
Dans le film les personnages sont en 3D

- Parler de la vie au Moyen-âge :

- Le château : décrire les différentes parties. Comparer les deux châteaux du film.



- Le chevalier : décrire tous son équipement : Heaume, épée, armure, lance, cheval, écu. Comparer dans le film et le livre.



- Les rimes :

Elles sont présentes dans le film et dans le livre

- Dans le livre :

Texte à rimes
« Devenus grands, sans vertige, vous serez des as de la voltige. »
« Maintenant que l'on vous a montré, c'est à vous de vous exercer. Et devenus grands, je peux vous le dire, vos rugissements plus d'un feront frémir. »
« Vous tous un jour devenus grands, vous cracherez le feu comme la bouche d'un volcan. »
« Maintenant que l'on vous a montré, c'est à vous de vous entraîner. Et devenus grands, vous verrez, des centaines vous aurez capturées. »

- Dans le livre :

Texte à rimes
« Zébulon, le plus gros dragon, était aussi le plus passionné. Il travaillait avec acharnement, pour gagner l'étoile dorée. »
« Et hop, il s'envola en zigzagant dans le ciel bleu avec son sparadrap étincelant. »
« Il continua des heures durant, recommença tant de fois... qu'il se cassa la voix. »
« Quelle déveine ! veux-tu une pastille à la menthe pour la gorge et l'haleine ? »
« Il virevolta, fou de joie... et le bout de son aile s'enflamma. »
« Viens ici, pauvre petit. Veux-tu un bandage pour ton aile roussie ? »

III LE CINEMA D'ANIMATION

1- La fabrication d'un film d'animation

* Pour réaliser un film d'animation, 24 images par seconde d'action sont nécessaires pour reproduire correctement le mouvement, au minimum 12 images car un nombre inférieur donne un mouvement saccadé (cas de certains dessins animés japonais).

Quand une histoire a été choisie, il faut l'adapter pour le dessin animé et écrire le scénario : succession de séquences avec une description précise des décors, des personnages, des événements.

Il est ensuite traduit en dessins par le réalisateur sous forme d'un *story-board*, sorte de longue bande dessinée, constituée d'une centaine de croquis. C'est un découpage détaillé, plan par plan de l'ensemble du film. Il indique le cadrage, la position des décors, des personnages, l'emplacement de la caméra et l'action. Il contient tous les dialogues et les bruitages. Chaque plan est représenté par une feuille numérotée, comprenant un dessin et des indications écrites : ici pour le film d'animation « Gros pois et Petit point »



2- L'animation des 3 courts-métrages

* Il y a plusieurs techniques d'animation :

- L'animation à plat ou en 2 dimensions (2 D) utilise une caméra perpendiculaire au sujet. On peut animer ainsi des peintures ou dessins, des découpages, des matériaux ou objets, des poudres sur verres (pastel, sable...) ...

C'est le cas pour le court métrage **Vélo**. L'aquarelle est utilisée.

- L'animation de marionnettes : - L'animation en 3 dimensions (3D) utilise une caméra placée en face du plateau de tournage et les objets sont déplacés devant la caméra.

On peut animer des objets rigides, des objets flexibles (fil de fer...), des marionnettes... Ici, on voit le personnage de la Taupe Anna dans le court-métrage **Cœur fondant**.



- L'animation par ordinateur : les personnages, objets et décors créés par ordinateur en images de synthèse forment ce qu'on appelle la réalité virtuelle. L'ordinateur peut être utilisé comme un assistant à la réalisation (pour le montage ou la réalisation d'effets spéciaux) ou comme un outil de création d'images.

Dans le film : **Zébulon le dragon**, le film combine animation par ordinateur et animation en volume, ce qui permet de rester fidèle à l'œuvre originale (le livre) et d'explorer de nouveaux territoires visuels.

L'ordinateur, utilisé pour animer les personnages, aide à travailler le mouvement et les expressions faciales avec une grande précision.

3- Les procédés cinématographiques :

Ils sont repérés par [] dans l'histoire détaillée de chaque court métrage.

- **Une séquence** se compose de un ou plusieurs plans; elle est définie par une unité de temps, de lieu, d'action. Les séquences peuvent s'enchaîner par un fondu au noir [FN] ou enchaîné ((2 images se superposent), pour traduire un changement de lieu ou une ellipse temporelle (passage de temps), par un plan de coupe ou par un insert. C'est le cas pour le court métrage **Cœur fondant** : Anna s'endort dans les poils du géant et elle se réveille au moment de l'arrivée devant la maison de son ami, le lapin

- **Le cadrage** : Comporte la place de la caméra, le choix de l'objectif, l'angle de prise de vues, l'organisation de l'espace et des objets filmés dans le champ.
Dans le court métrage **Cœur fondant**, on a une vue en plongée sur le chapeau d'Anna la taupe.
Dans le court métrage **Zébulon**, au moment du titre, on a une vue en plongée.

- **L'échelle des plans**. Un plan est une suite d'images enregistrées en une seule prise. Il est défini par un cadrage et une durée.

On distingue : le plan d'ensemble qui montre le décor et les personnages, le plan moyen : cadre avec les personnages en pied ; le plan rapproché ; le gros plan : le visage (on peut voir les sentiments du personnage), un objet et le très gros plan ou insert (un détail du corps ou d'un objet).



Plan d'ensemble

Gros plan du visage de la taupe qui permet de montrer qu'elle ne voit pas bien.



- **Mouvements de caméra** : C'est la position qu'adopte la caméra pendant le tournage d'un plan ou d'une séquence.

Plan fixe : la caméra ne bouge pas durant toute la durée du plan. Un zoom arrière montre le vieux château au début du film **Zébulon**

[Travelling] : la caméra est mobile placée sur des rails, des pneus, des véhicules.

Travelling latéral : on suit parallèlement l'objet en mouvement.

C'est le cas pour l'entrée ou la sortie d'Anna dans les poils du géant dans le court-métrage **Cœur fondant**.

Dans le court-métrage **Zébulon**, un travelling montre le passage de l'obscurité à la lumière.

- **La musique ou la bande-son** :

De la musique est entendue dans le court-métrage de **Cœur fondant**, ainsi qu'au début du court-métrage **Vélo** ; mais dans ce court-métrage, il n'y a aucune parole.

La musique peut ponctuer une action ou prévenir d'un changement de situation.

Dans **Zébulon**, une voix off explique que Madame dragon fait l'école depuis la nuit des temps. Ce n'est pas un personnage du film qui parle. Par contre, il y a beaucoup de dialogues entre les personnages.

RESSOURCES :

Album : **Zébulon le dragon** de Julie Donaldson et Axel Sheffler.

Dossiers du cercle Gallimard de l'enseignement : dossier pédagogique,

Les films du Préau : dossier de presse, Affiche, fiche pédagogique

Dossier préparé par Nicole Montaron. ATMOSPHERÈS 53. Mai 2024.