

Tex Avery Follies

Tex Avery

Les comiques

Problématique : **En quoi le film d'animation a-t-il un comique spécifique ?**

Objectif : **Étudier les ressorts du comique dans un film d'animation.**

Éventuellement, en introduction, rappel sur les différents comiques (cf « Le cameraman »).

Question de départ:

1. Raconter un court événement, extrait d'un des films, qui vous a fait rire. Précisez pourquoi vous avez ri.

REPERAGE DES PROCÉDES (à partir des exemples des élèves)

- déformation du corps et des objets
- mouvements et déplacements impossibles dans la réalité
- personnification (Bébé Taxi)
- courses poursuites: amoureuses, pour manger, par cruauté
- évolution des personnages (ex: grand-mère → une vamp)
- révolte des personnages et connivence avec les spectateurs
- allusions sexuelles: exagération des pulsions sexuelles
- renversement de situation: le plus faible l'emporte sur le plus fort

2. Parmi ces procédés, quels sont ceux qui pourraient être joués par des acteurs sans trucage ?

Cela permet de faire émerger les procédés spécifiques du film d'animation:

- déformation du corps et des objets
- mouvements et déplacements impossibles dans la réalité

3. Projeter une scène comique (début « Slap happy lion » jusqu'à disparition du gorille 2 min 40) , repérer ce qui est comique dans cette scène (à part la déformation).

Quel autre élément, que ceux relevés précédemment, participe au comique de la scène ?

La bande son : analyse

- les voix en décalage (voix souris plus virile que celle du lion)
- effets sonores accompagnant déplacements des personnages
- bruits provoqués par l'animal lui-même
- musique

→ C'est l'accumulation, l'exagération des bruits et l'enchaînement rapide des différents procédés qui est comique.

4. Exercice: sélectionner 4 sons (bruit de personnage, un effet sonore, une musique)
Écrire une petite histoire comique intégrant ces sons.

SYNTHESE

Dans un film d'animation comique, le réalisateur peut utiliser :

- le dessin (**déformation,* exagération***)
- **mouvements et déplacements impossibles dans la réalité**
- la bande-son (bruitages, voix en décalage, musique rapide et comique, **accumulation***)

EVALUATION : photogramme de la fiche élève n°11 à 26

I. L'IMAGE

Repérer les procédés comiques spécifiques au dessin animé dans chaque image

II. EXTRAIT

Associer les sons ci-dessous aux images précédentes:

1. effet sonore accompagnant une déformation
2. effet sonore accompagnant un déplacement
3. bruit exagéré provoqué par un des personnages