



LES TRIPLETTES DE BELLEVILLE

de Sylvain Chomet

EXERCICES

1. DISCUSSIONS APRÈS VISIONNEMENT DU FILM



DISCUSSION 1.1

Le traitement des personnages est fortement influencé par la caricature. Pouvez-vous donner un exemple appuyant cette affirmation? Quelle est la différence entre une caricature et un cliché?

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS, ART DRAMATIQUE

DISCUSSION 1.2

Madame Souza traverse l'océan à la recherche de Champion. Elle quitte la France pour se retrouver quelque part en Amérique. Notez les différences majeures entre les deux endroits.

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, GÉOGRAPHIE, HISTOIRE

DISCUSSION 1.3

Lorsque Madame Souza est invitée à passer la nuit chez les Triplettes, elle découvre le mode de vie d'un trio pour le moins excentrique. Relevez des exemples de l'excentricité des Triplettes et expliquez en quoi ces détails nous permettent de mieux comprendre ces personnages.

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS, ART DRAMATIQUE

DISCUSSION 1.4

Champion se découvre une véritable passion pour le cyclisme. D'après vous, d'où lui vient cette passion? Tentez d'imaginer quelle autre passion Champion aurait pu avoir au lieu du vélo. Avez-vous aussi une passion comparable à celle de Champion, par exemple pour un sport, un art, un loisir ou autre chose? Décrivez-la.

*Culture,
Communications et
Condition féminine*

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS

Québec



2. EXERCICES SUR LE RÉCIT

EXERCICE 2.1

Au cinéma il n'est pas rare de faire passer un intervalle de temps important entre deux séquences. Lorsque Madame Souza rencontre les Triplettes, combien de temps s'écoule-t-il entre ce moment et leur spectacle au cabaret? Comment le film nous fait-il comprendre que le temps passe? Quelle séquence du film nous présente le plus long saut dans le temps?

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS

EXERCICE 2.2

Le retour en arrière (*flash-back*) est un moyen qu'utilise souvent le cinéma pour nous faire voir des moments plus anciens de la vie des personnages. Trouvez un retour en arrière dans le film. Qu'est-ce qui fait en sorte que l'on comprenne qu'il s'agit d'un moment antérieur à l'histoire présente?

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS

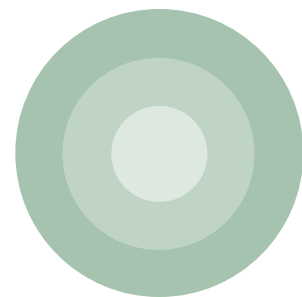
EXERCICE 2.3

Il y a trois scènes avec Bruno le chien qui sont en noir et blanc. D'après vous, pourquoi choisir le noir et blanc dans ces scènes? Qu'est-ce qu'elles apportent au film? Justifiez votre réponse.

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS

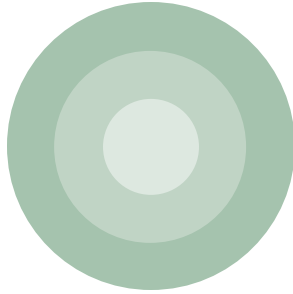
EXERCICE 2.4

Le film *Les Triplettes de Belleville*, comme toutes les histoires au cinéma, peut être analysé à partir du modèle actantiel de Greimas. Dans ce modèle, on attribue à chaque « actant » une fonction selon le rôle qu'il joue dans l'histoire. Un « actant » est le plus souvent un personnage, mais ce peut être également un objet, un événement ou même une idée qui contribue à faire avancer l'histoire. Ainsi, on peut reconnaître six fonctions remplies par ces « actants » : le **sujet**, héros de l'histoire, est celui (individu ou groupe) qui engage l'action. Il est en quête d'un **objet**, ce qu'il désire ou ce qu'il cherche à accomplir, qui le pousse dans l'action. À l'origine de l'action, il y a un **destinateur**, ce ou celui qui pousse le sujet à entreprendre la quête de



Culture,
Communications et
Condition féminine

Québec 



l'objet. La raison de cette quête est de satisfaire un **destinataire**, ce ou celui qui profitera de l'objet. Durant sa quête, le héros va rencontrer des **adjuvants**, ceux qui l'aideront dans la réalisation de sa quête, et des **opposants**, ceux qui tenteront de l'empêcher de trouver l'objet. Attention! Un même personnage peut très bien remplir plusieurs fonctions. Par exemple, le héros d'une histoire peut entreprendre une quête par lui-même et pour son propre profit. Il remplit alors les fonctions de sujet, de destinataire et de destinataire. Faites l'analyse du récit des *Triplettes de Belleville* à partir du modèle actantiel.

POUR EN SAVOIR PLUS SUR LE MODÈLE ACTANTIEL DE GREIMAS, CONSULTER LE CAHIER D'ACCOMPAGNEMENT DU FILM *DOUZE SINGES* SUR LA STRUCTURE NARRATIVE DES FILMS DE FICTION AUX PAGES 9 ET 10.

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS, ART DRAMATIQUE



EXERCICE 2.5

En littérature, il existe une façon claire d'indiquer la répétition d'une action, c'est ce qu'on appelle l'aspect itératif. Par exemple, dans la phrase « tous les jours, je vais à l'école », les mots « tous les jours » indiquent la répétition de l'acte d'aller à l'école. En cinéma, il est beaucoup plus difficile de faire comprendre au spectateur l'aspect itératif d'une action en une seule séquence. Dans *Les Triplettes de Belleville*, nous assistons à l'entraînement de Champion. Champion s'entraîne-t-il ainsi régulièrement? Quels sont les indices contenus dans le film qui vous permettent de répondre à cette question?

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS

* * * * *

3. EXERCICES SUR LE SON EN ANIMATION

Dans le cinéma d'animation, il n'y a pas de prise de son en temps réel. Comme les dessins sont silencieux, la bande sonore du film d'animation est donc d'emblée une construction. Cela permet toutes les libertés qui vont mener à la création de la musicalité du film. Même s'il n'y a pas toujours de musique dans un film d'animation, chaque bruit est organisé de sorte à créer le rythme et à s'harmoniser avec les autres sons. Chaque film d'animation a une image musicale et un univers sonore dont chaque élément acoustique résonne avec l'autre.



EXERCICE 3.1

Bien que le film soit presque muet, il est loin d'être dépourvu d'ambiances sonores. Il y a une foule de sons qui servent à rythmer et à faire vivre les personnages. Regardez bien l'extrait compris entre 00:11:46 et 00:17:35 et notez tous les sons que vous entendez. Lesquels servent à rythmer la scène? Lesquels augmentent la perception de la présence des personnages? Avez-vous remarqué le son d'un cheval qui hennit (00:12:04)? Donnez vos impressions sur ce son en particulier.

PROGRAMME VISÉ : ARTS ET COMMUNICATIONS

Culture,
Communications et
Condition féminine

Québec



EXERCICE 3.2

La musique possède une place prépondérante dans le film. De la même manière que le bruitage, elle est utilisée pour rythmer le film et caractériser les personnages. Donnez un exemple d'une scène où elle sert principalement à définir un personnage. Trouvez également une scène où la musique rythme l'action. Décrivez le lien qui s'établit entre la musique et l'image (tempo, choix des instruments, paroles s'il y en a).

PROGRAMMES VISÉS : ARTS ET COMMUNICATIONS, MUSIQUE

EXERCICE 3.3

On entend rarement parler les personnages dans *Les Triplettes de Belleville*. Est-ce que cela pose un problème pour la compréhension de l'histoire? Le film aurait-il été meilleur avec des dialogues? Justifiez votre réponse.

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS

EXERCICE 3.4

Les dialogues servent souvent à caractériser et à définir les personnages. À travers l'accent, le débit de la parole, le choix des mots, c'est la psychologie d'un personnage qui se révèle au spectateur. À partir de ce que vous savez des personnages du film, essayez d'imaginer un dialogue entre les Triplettes et Madame Souza lors de leur première rencontre et écrivez-le à la manière d'un scénario. Mettez l'accent sur la caractérisation des différents personnages présents.

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ART DRAMATIQUE

EXERCICE 3.5

Durant le court extrait compris entre 00:40:19 et 00:40:39, Madame Souza regarde des photos accrochées au mur chez les Triplettes et une musique accompagne les images. Trouvez-vous que cette musique a une sonorité particulière? Pourquoi selon vous? D'où vient cette musique et que signifie-t-elle? Il y a un autre moment dans le film où l'on entend un son qui partage les mêmes caractéristiques que cette musique, pouvez-vous l'identifier?

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS



Culture,
Communications et
Condition féminine

Québec



EXERCICE 3.6

La musique peut être de trois natures. On dit qu'elle est « in/dans le champ » lorsque sa source est visible à l'écran, qu'elle est « in/hors champ », lorsque sa source n'est pas visible à l'écran bien qu'elle provienne de l'espace adjacent au champ (on pourrait voir la source du son en tournant la caméra), ou bien qu'elle est « off » lorsque sa source ne vient pas du monde du film (une musique qui vient rythmer l'image, mais qui ne fait pas partie de l'action qui se déroule dans le champ). Identifiez un exemple de chacun de ces types de musique dans *Les Triplettes de Belleville*. En quoi sont-ils différents? Justifiez votre réponse.

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS

EXERCICE 3.7

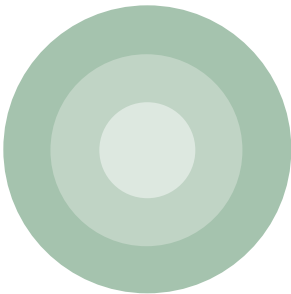


Madame Souza joue de la musique à partir d'une roue de bicyclette. Les Triplettes utilisent un journal, un réfrigérateur et un aspirateur pour faire leur spectacle de cabaret. Pensez-vous que la musique qu'on entend lors du spectacle a bel et bien été composée à partir de ces « instruments »? Trouvez d'autres objets usuels du quotidien qui pourraient créer des sons intéressants et s'intégrer à une composition musicale.

PROGRAMMES VISÉS : ARTS ET COMMUNICATIONS, ART DRAMATIQUE, MUSIQUE

* * * * *

4. EXERCICES SUR L'ANIMATION



EXERCICE 4.1

Pour étudier les principes de la ligne en animation, rappelez-vous aux pages 46 et 47 du cahier « Le cinéma d'animation » qui accompagne la sélection de courts métrages d'animation du programme L'OEIL CINÉMA. Que pensez-vous de la ligne dans *Les Triplettes de Belleville*? Notez vos impressions sur sa forme, sur sa position et sur sa trajectoire ainsi que sur sa relation avec la couleur. Selon vous, les décors et les personnages ont-ils le même traitement graphique? Listez les différences et les similitudes.

PROGRAMME VISÉ : ARTS PLASTIQUES

EXERCICE 4.2

La métamorphose est un élément souvent utilisé dans le cinéma d'animation. La transformation d'une forme vers une autre est une figure propre au dessin animé qui crée des formes grâce à l'agencement de lignes qui peuvent être modifiées au gré des choix des animateurs. Trouvez un exemple de métamorphose dans *Les Triplettes de Belleville*. À quoi sert-elle dans le film?

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ART DRAMATIQUE

EXERCICE 4.3

L'une des principales difficultés qu'ont rencontrées les animateurs des *Triplettes de Belleville* fut l'animation des vélos. Ils ont dû recourir à l'animation



Culture,
Communications et
Condition féminine

Québec



par ordinateur pour y arriver adéquatement. Pour bien comprendre le défi qu'ils ont dû relever, tentez de faire un feuilletoscope qui illustre un cycliste qui roule. Faites attention à ne pas mettre trop de rayons dans les roues (quatre ou cinq au maximum).

PROGRAMME VISÉ : ARTS PLASTIQUES



EXERCICE 4.4

Dans certains dessins du film, les proportions des objets sont exagérées, notamment celles des gratte-ciels de Belleville et celles des bateaux. En quelque sorte, il s'agit de l'application de la technique de la caricature à des objets. Essayez d'en faire autant. Choisissez un objet de votre quotidien et dessinez-le en exagérant ses traits dominants.

PROGRAMME VISÉ : ARTS PLASTIQUES

EXERCICE 4.5

Le réalisateur du film tenait beaucoup à respecter le style du dessin animé traditionnel, c'est-à-dire des images dessinées à la main. Toutefois, pour certaines séquences plus complexes, il a dû avoir recours à l'animation par ordinateur. Pourquoi a-t-il agi ainsi selon vous? En cinéma, comment l'ordinateur a-t-il changé le travail des animateurs? Voyez-vous une différence entre les éléments dessinés à la main et ceux produits par ordinateur? Justifiez votre réponse.

PROGRAMMES VISÉS : ARTS PLASTIQUES, ARTS ET COMMUNICATIONS

EXERCICE 4.6

Le cinéma d'animation, comme le cinéma traditionnel, est composé d'images fixes qui défilent sous nos yeux à une cadence de 24 images par seconde. Quand un réalisateur veut créer des effets d'accéléérés ou de ralenti, il doit modifier la vitesse d'enregistrement de la caméra afin de capter plus ou moins de 24 images par seconde, selon l'effet désiré. D'après vous, pour faire un ralenti, faut-il tourner plus ou moins de 24 images par seconde? Pouvez-vous repérer un effet de ralenti dans *Les Triplettes de Belleville*?

PROGRAMMES VISÉS : ARTS PLASTIQUES, ARTS ET COMMUNICATIONS



EXERCICE 4.7

Regardez attentivement les extraits compris entre 00:00:45 et 00:01:00 ainsi qu'entre 01:06:30 et 01:06:45 et comparez les mouvements des voitures. Quelles différences notez-vous entre la façon dont ces voitures sont animées? Y a-t-il un des extraits que vous préférez? Expliquez votre réponse en quelques lignes.

PROGRAMMES VISÉS : ARTS PLASTIQUES, ARTS ET COMMUNICATIONS

* * * * *

Culture,
Communications et
Condition féminine

Québec



5. EXERCICES À PARTIR DE TEXTES

Pour les exercices qui suivent, utilisez les textes parus dans la revue *Ciné-Bulles* disponible en PDF, document Les_Triplettes_F3_revueCB.

EXERCICE 5.1

La production du film de Sylvain Chomet a été une aventure en soi. Le réalisateur et ses collaborateurs ont dû faire face à plusieurs obstacles qui se dressaient sur leur chemin, mais patience, détermination et imagination leur ont permis de relever tous les défis. À partir du texte « Tour guidé » publié dans *Ciné-Bulles*, faites le résumé des étapes les plus importantes qui ont mené à la concrétisation du projet.

PROGRAMME VISÉ : FRANÇAIS

EXERCICE 5.2

La fabrication du scénarimage (*story-board*) est une étape très importante dans la préparation d'un film. C'est à ce moment que le réalisateur traduit les mots du scénario en images. Il découpe chacune des scènes du scénario en divers plans, en prenant soin d'évaluer leur impact sur le déroulement de l'histoire. Il choisit notamment l'échelle de chaque plan, l'angle et les mouvements de caméra s'il y a lieu, ainsi que l'action qu'il présente. En somme, il utilise le langage cinématographique pour prévoir ce qui sera fait au moment du tournage. Pour Sylvain Chomet, « une fois que le *story-board* est prêt, le film est fini ». Que veut-il dire selon vous?

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS

EXERCICE 5.3

Dans la critique de Serge Lamoureux, il est mentionné que Sylvain Chomet dit toujours essayer « de trouver le comique dans des situations désespérées ». Repérez au moins une scène qui montre que le réalisateur fait ce qu'il affirme.

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS



Culture,
Communications et
Condition féminine

Québec



6. CRITIQUE D'UN JOUR

La critique de cinéma est un journaliste spécialisé qui donne son avis sur les films à l'affiche. Une bonne critique doit couvrir différentes facettes du film.

EXERCICE 6.1

Rédigez une critique du film (environ 150 mots) en tenant compte des éléments suivants : le déroulement du récit (l'histoire racontée est-elle crédible, émouvante, surprenante?), le traitement du sujet (quels sont les préoccupations et les thèmes exposés par le réalisateur?), la réalisation (de quels éléments cinématographiques le cinéaste s'est-il servi pour raconter son histoire : éclairage, mouvements de caméra, montage, musique?), la qualité de l'animation (comment évaluez-vous la fluidité des mouvements, est-ce que les dessins arrivent à faire passer l'émotion?).

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS

EXERCICE 6.2

Formez deux groupes : ceux qui ont aimé le film et ceux qui ne l'ont pas aimé. L'enseignant peut agir comme modérateur d'un débat où s'affronteront les arguments de chaque groupe. Pour développer et structurer leur sens critique, demandez aux jeunes de défendre la position qui n'est pas la leur.

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS

SITES À CONSULTER POUR LIRE DES EXEMPLES DE CRITIQUES DE FILMS :

www.mediafilm.ca (fiches de tous les films récents sortis au Québec)

www.allocine.fr (site français sur tous les films sortis en France)

* * * * *

7. PUBLICITAIRE D'UN JOUR

Afin d'attirer un maximum de spectateurs, les distributeurs développent différentes stratégies pour lancer un film. Pour ce faire, ils font appel à des publicitaires qui créent de nombreux outils de promotion : affiche, site Internet, bande-annonce, publicités, etc. À votre tour de devenir publicitaire d'un jour. Pour ces exercices, il est souhaitable de faire des recherches sur Internet pour trouver du matériel visuel.

EXERCICE 7.1

Si vous étiez responsable de la publicité du film, sur quoi miseriez-vous pour votre campagne publicitaire? Une thématique du film? Une image clé? Une scène importante? Le livre ferait-il partie de votre stratégie? Expliquez vos réponses.

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS

EXERCICE 7.2

Pensez-vous qu'il s'agit d'un film qui s'adresse à un public jeunesse ou à un auditoire adulte? Si vous deviez en faire la promotion, lequel de ces publics viseriez-vous prioritairement? La stratégie utilisée serait-elle la même dans les deux cas? Imaginez deux campagnes, l'une s'adressant aux jeunes, l'autre aux adultes.

Culture,
Communications et
Condition féminine

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS

Québec



EXERCICE 7.3

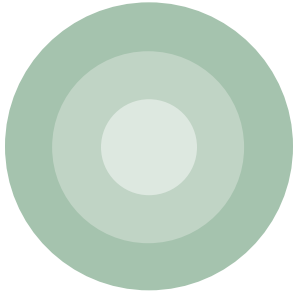
Écrivez ou dessinez un concept de bande-annonce fidèle à l'esprit du film.

PROGRAMMES VISÉS : ARTS ET COMMUNICATIONS, ARTS PLASTIQUES

EXERCICE 7.4

Pour concevoir une nouvelle affiche des *Triplettes de Belleville*, trouvez une image significative pour vous, celle qui décrit le mieux le film que les spectateurs iront voir. Expliquez votre choix en quelques lignes.

PROGRAMMES VISÉS : ARTS PLASTIQUES, ARTS ET COMMUNICATIONS

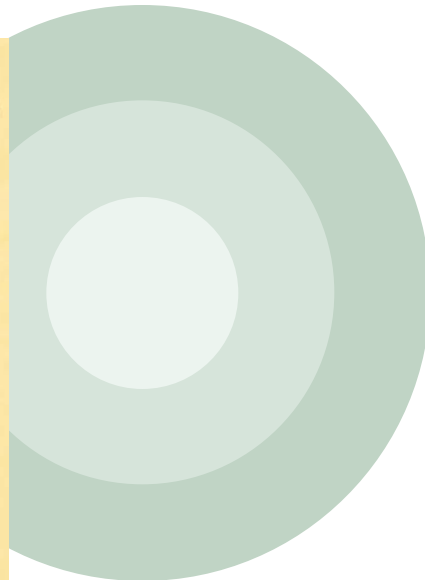


EXERCICE 7.5

Rédigez une accroche, une phrase conçue pour attirer l'attention, l'équivalent d'un slogan publicitaire qui résume à la fois le film et pique la curiosité du public.

PROGRAMMES VISÉS : FRANÇAIS, ARTS ET COMMUNICATIONS

* * * * *



Culture,
Communications et
Condition féminine

Québec