



cité internationale
du cinéma d'animation

la Grande
exposition 

LIVRET FALC



Ankama de l'esquisse à l'épopée

A partir du 19 juin 2026 jusqu'au 31 janvier 2027

Ce livret m'accompagne dans la visite de l'exposition.

Une exposition est un espace qui parle d'un sujet, en montrant des objets.

Ces objets peuvent être :

- des dessins
- des sculptures
- des vidéos
- des photos
- des objets du quotidien.

Il y a des objets que je peux regarder.

Il y a des objets que je peux toucher.



Ce symbole me dit que je peux toucher un objet.

Si j'ai une question

je peux parler aux personnes

qui portent cette image sur leurs habits.



L'exposition que je visite s'appelle :
**Ankama, de l'esquisse à l'épopée,
25 ans de création.**

Ankama est un studio d'animation.
Un studio d'animation est un lieu
dans lequel des artistes travaillent.
Ils fabriquent de l'animation ensemble.



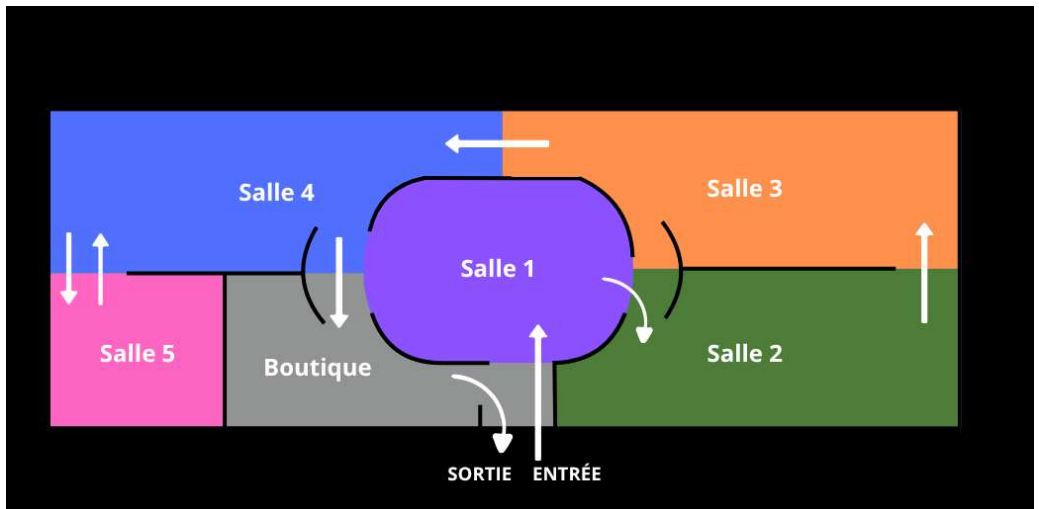
Une **esquisse** est un essai de dessin.
Il sert à montrer une idée comme un croquis.

Par exemple, je dessine une esquisse
avant de peindre un tableau,
pour essayer les formes et les couleurs.

Une **épopée**, est une histoire
dans laquelle des héros vivent de grandes aventures.

Cette exposition raconte l'histoire du studio Ankama,
de ses débuts à aujourd'hui.

Voici un plan de l'exposition :



Ce plan me guide dans l'exposition.

Je peux le regarder souvent pour me diriger.

Pour commencer la visite,

je rentre dans la **salle 1**.



Je suis dans la **salle 1** qui présente
l'univers du Krosmoz.

L'univers du Krosmoz est un **monde inventé**
par le studio Ankama.

Dans cette salle, il y a un mur qui est rempli d'objets.
Ces objets ont inspiré le studio Ankama
pour créer l'univers du Krosmoz.

Par exemple :
je vois une épée sur le mur.
Elle a inspiré le studio Ankama,
pour créer l'épée Rubilax.



Excalibur



Rubilax

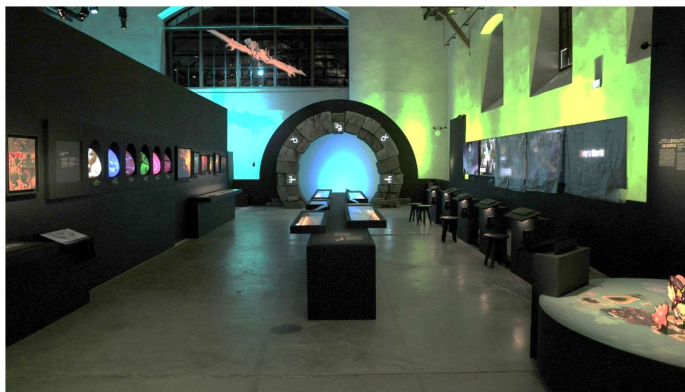
Dans l'univers du Krosmoz il y a 3 époques :

- **l'Âge des Dofus**
- **l'Ère du Wakfu**
- **l'Ère de Waven.**



Je vais découvrir ces époques pendant ma visite.

Je vais en **salle 2**.



Je suis dans la **salle 2**.

Je découvre l'**Âge des Dofus**.

Cette époque commence
par la disparition de 6 œufs de **dragon**.



Les dragons sont des animaux qui n'existent pas.
Ce sont des animaux magiques
qui protègent des trésors.

Ces œufs de dragon s'appellent les Dofus.

Ces œufs sont très importants,
car ils donnent **des pouvoirs**.

Il y a des personnages qui veulent trouver ces œufs.

C'est ce que raconte le **jeu vidéo Dofus**.

C'est le premier jeu vidéo du studio Ankama.

Cette salle raconte comment le studio Ankama a créé ce jeu vidéo.

Sur le mur de gauche, il y a :

- des dessins de dragons
- une boîte du jeu Donjons et Dragons
- des sculptures d'œufs de dragon (Dofus).



Le studio Ankama s'inspire des dragons pour créer ses histoires.

Au milieu de la pièce, il y a une table avec :

- des dessins
- des vidéos.

Ces dessins et ces vidéos montrent comment le studio Ankama a fabriqué le **jeu vidéo Dofus**.



Sur le mur de droite, je peux jouer au jeu vidéo Dofus.



Je vais dans la **salle 3 : l'Ère du Wakfu**.



Je suis dans la **salle 3**.

Je découvre **l'Ère du Wakfu**.

Le Wakfu est une **énergie très puissante**.

Elle permet aux personnages d'avoir des pouvoirs.

Il y a **des monstres** qui veulent voler le Wakfu.

Des personnages se battent pour protéger le Wakfu.

Cette histoire est racontée dans **une série**
qui s'appelle Wakfu.

C'est la première série d'animation du studio Ankama.

Cette salle raconte comment le studio Ankama
a fabriqué cette série.

Sur le mur de droite,
il y a les personnages de la série.

Il y a une sculpture qui représente Nox.
Nox est un méchant qui veut voler le Wakfu.



Il y a des grands écrans
qui représentent des personnages.
Ce sont les héros de la série.
Ce sont ceux qui veulent protéger le Wakfu.



Si je me rapproche des écrans,
je peux faire bouger les personnages.

Au milieu de la salle, il y a une table avec :

- des dessins
- des vidéos
- des livres.



Ces objets montrent les étapes de fabrication
d'une série d'animation.

Je vais dans la **salle 4 : l'Ère de Waven**.



Je suis dans la **salle 4.**

Je découvre **l'Ère de Waven.**

Le nom de cette époque
est inspiré du mot anglais wave.
En français, ce mot veut dire vague.

Le monde a été noyé par une grande vague.
Il ne reste que des îles.

Dans ce monde,
il y a des problèmes avec la nature.
Par exemple, des animaux risquent de disparaître.

La nature est très présente
dans les œuvres du studio Ankama.

Cette salle explique comment le studio Ankama imagine la nature :

- dans les décors
- dans les pouvoirs magiques.

Au milieu de la salle, il y a une table avec :



- des dessins
- des vidéos
- des livres.



Ces objets montrent comment

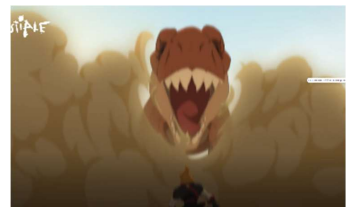
Le studio Ankama fabrique les **effets visuels**.

Un **effet visuel** est une technique d'animation qui rend un objet plus réel.

Il existe des effets visuels qui animent la nature.

Par exemple :

- l'eau qui coule
- le vent qui souffle
- la fumée qui monte.



Il existe des effets visuels qui animent
des choses qui n'existent pas.
Par exemple, les pouvoirs magiques.



Au fond de la salle, il y a un écran.
Je peux voir des exemples de décors
de l'Ère de Waven.



Je vais dans la **salle 5**.



Je suis dans la **salle 5**.

Si je veux, je peux m'asseoir
pour profiter d'un temps calme.

Dans cette salle, je vois des livres.
Ces livres sont des **mangas**.



Le manga est un style d'histoire
qui est raconté en dessins,
comme la bande dessinée.
Ce style vient du Japon.



Je peux m'asseoir pour lire un manga.
Je pense à reposer le manga avant de partir.

Avant de sortir de l'exposition,
je dépose ce livret FALC
où je l'ai trouvé en arrivant.



Document validé en **Facile à lire et à comprendre (FALC)**

par les experts FALC de l'ESAT Le Parmelan : Yoan Fazy,
Clément S, Hugo C, Valentin RL, Nagy K

©European Easy-to-Read Logo : Inclusion Europe

CITIA remercie les experts FALC

de l'ESAT Le Parmelan.

Sophie BEDAGUE (ESAT Le Parmelan)

Ludivine ESTREMS (UDAPEI).

Les experts d'usages de la Ville d'Annecy

et Laure Daniellian.

Ce livret a pu être écrit grâce au soutien
de Matmut pour les Arts.

