

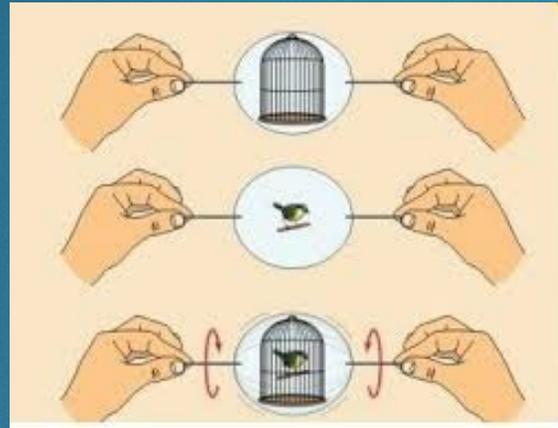


Le film d'animation pour lire, écrire, parler.

CYCLES 1, 2 ET 3

"Pour des raisons de budget, la scène suivante sera entièrement bruitée à la bouche"
La cité de la Peur, 1994

Thaumatrope, Zootrope, Flip Book



- *Faire un film d'animation c'est insuffler la vie à tout objet ou matière inanimé.*

Voir

C'est pas sorcier : Il était toon fois

Exemples de films d'animation avec différentes techniques.

- ▶ papier découpé : <https://www.youtube.com/watch?v=H57Z8PB-N60>
- ▶ mélange de dessin animé, papier découpé et pâte à modeler : <https://vimeo.com/11718343>
- ▶ marionnettes : <https://vimeo.com/24657174>
- ▶ avec des objets et des êtres humains : <https://vimeo.com/13781225>
- ▶ Avec des figurines (trucage de la pâte adhésive)
<https://www.clemi.fr/es/ressources/nos-ressources-videos/les-cles-des-medias.html>

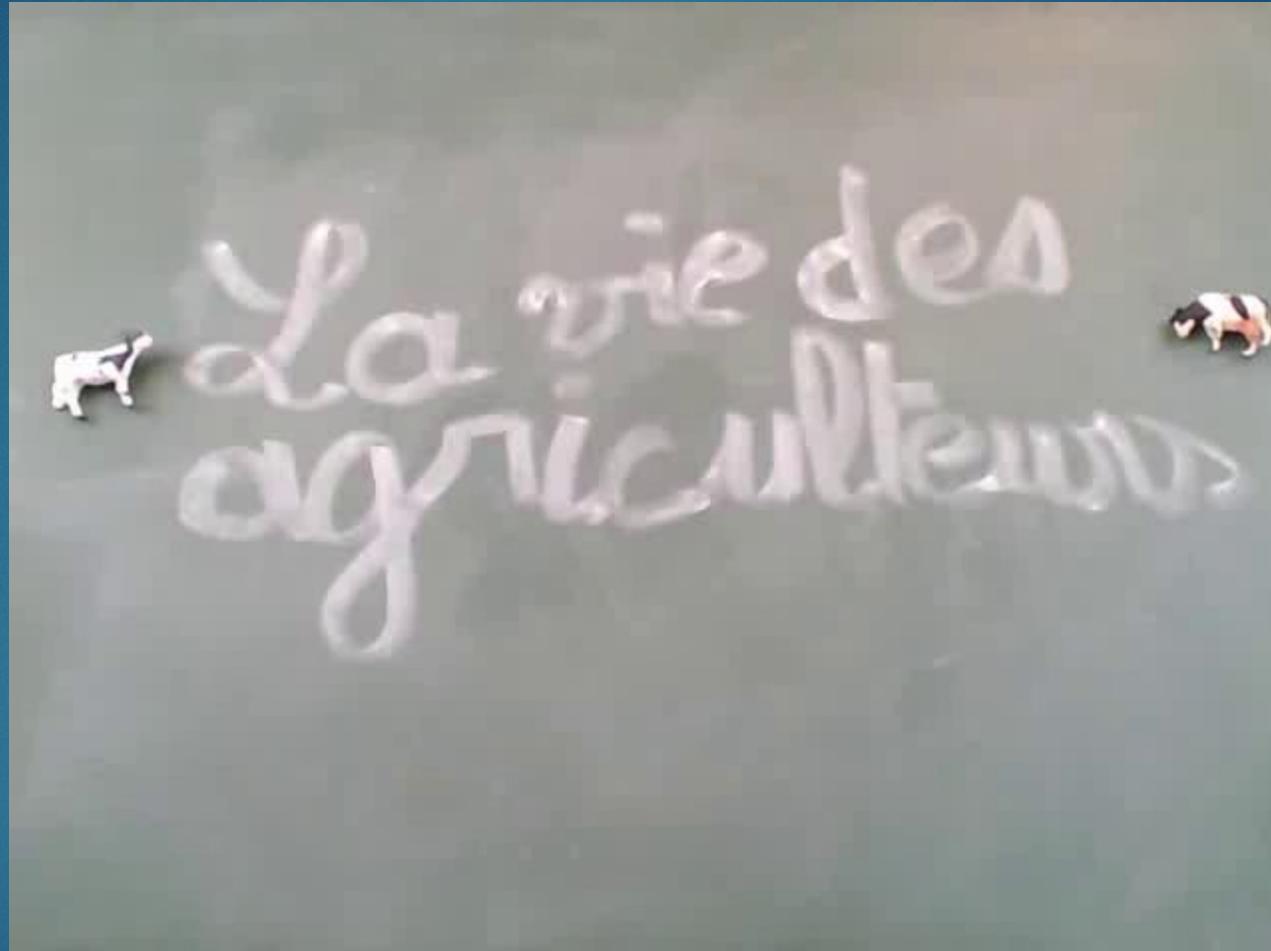
Déroulé de l'animation

- ▶ Analyse d'une production de classe
 - ▶ Qu'a-t-il fallu mettre en place pour arriver à ce résultat?
 - ▶ Analyse de vos réponses
- ▶ Panorama des compétences
- ▶ Les étapes incontournables du projet
- ▶ Manipulation

Qu'a-t-il fallu mettre en place pour arriver à ce résultat?

- ▶ Deux axes de recherche :
 - ▶ Du point de vue de l'élève
 - ▶ Du point de vue de l'enseignant

Production d'une classe



Lien vers les films du concours 2018 : <https://pod.ac-caen.fr/numerique-50/les-films-des-candidats/>

Les étapes incontournables



1. Ecriture du scénario
 2. Elaboration du story-board (temps long)
 3. Réalisation (temps long)
 4. Visionnage et regard critique
 5. Améliorations
 6. Montage final
- 

Mais le Stop Motion, pour quoi faire?

SANS OUBLIER !

LES COMPÉTENCES VISÉES

Les compétences présentées ici ne sont pas exhaustives et pourront être amendées en fonction du thème de votre projet et de la manière dont vous le menez.

Cycle 1

Produire un story-board : organiser la découverte de l'écrit aux fonctions identifiées

Apprendre un vocabulaire spécifique

Agir dans l'espace, sur la durée et sur les objets

Utiliser des outils numériques

Cycle 2

Employer divers outils dont ceux numériques pour représenter

Produire un story-board : organiser la découverte de l'écrit aux fonctions identifiées

Apprendre un vocabulaire spécifique

Utiliser les compétences liées aux outils numériques

Cycle 3

Produire un story-board : organiser la découverte de l'écrit aux fonctions identifiées

Développer le travail collaboratif à l'aide des outils numériques, réaliser des projets

Apprendre un vocabulaire spécifique

Dans le domaine des arts, intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image, manipuler des objets sonores à l'aide d'outils informatiques simples

En français, apprendre à produire un document intégrant du son et de l'image

Maitriser les relations entre l'oral et l'écrit

Utiliser les compétences liées aux outils numériques

Les étapes du projet.

1. Ecriture du scénario :

- ▶ Toutes les compétences classiques de la production d'écrits sont travaillées à ce moment du projet.
- ▶ Cycle 1 : Comprendre une histoire lue par l'enseignant, dicter à l'adulte un récit narratif déjà connu, transposer une histoire.
- ▶ Cycle 2 : Comprendre un texte, produire des écrits.
- ▶ Cycle 3 : Comprendre un texte littéraire et l'interpréter, produire des écrits variés.

Elaboration du scénario :

- Production écrite d'une histoire.
- Imaginer (écrits, dessins...) les personnages et lieux.
- Ecriture des dialogues.

Ecriture du scénario

A partir :

- ▶ D'un thème
- ▶ D'une histoire lue ou connue
- ▶ D'un sujet documentaire
- ▶ D'une problématique scientifique
- ▶ D'une expérience vécue
- ▶ ...

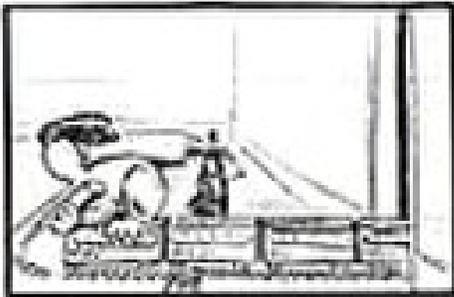
Modalités :

- En dictée à l'adulte
- Seuls à l'écrit ou par dessin
- En groupe à l'écrit ou par dessin
- Selon le niveau de classe
- ...

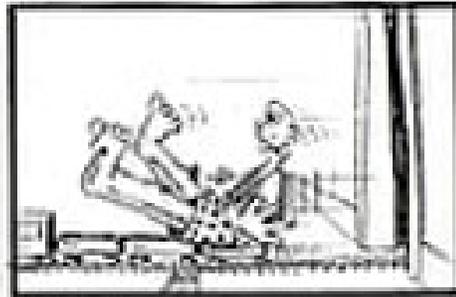
Même principe que lors d'une production écrite.

Les étapes du projet.

2. Le story-board : Qu'est-ce que c'est ?



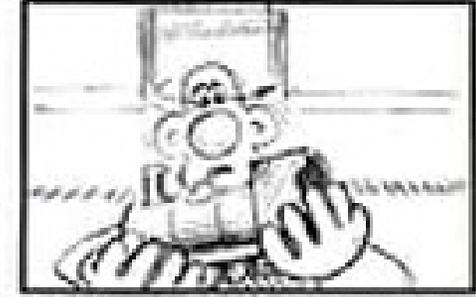
Sc 65, Shot 2, int. chambre de nuit.
Général regard pensif devant écran.
Pendant tout le temps de la nuit.



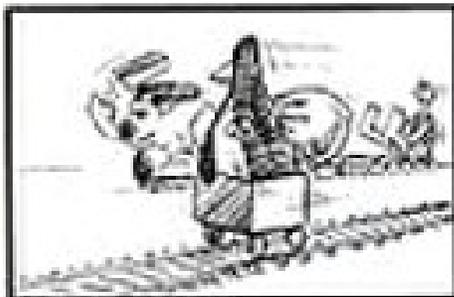
Sc 65, Shot 3, intérieur.
Général voit le chat rentrer.



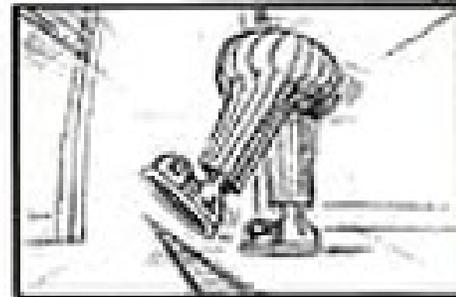
Sc 65, Shot 4, extérieur.
Le Général marche sur le chemin.



Sc 65, Shot 5, int. chambre de nuit.
Général est désemparé et pleure
sur son chat.

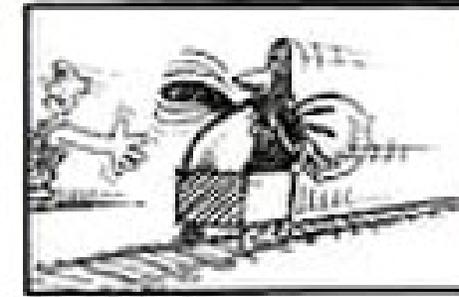


Sc 65, Shot 6, int. chambre de nuit.
Général regard triste devant le chat
et regarde le portrait de son
père. Le chat est assis sur son
dos. (Général est triste)



Sc 65, Shot 6, int. chambre de nuit.
Pendant tout le temps de la nuit
le chat est assis sur son
dos. (Général est triste)

TRAQUANT SHOT



Sc 65, Shot 7, int. chambre de nuit.
Général regarde tout le temps le chat
sur son dos pendant la nuit.

TRAQUANT SHOT



Sc 65, Shot 8, extérieur.
Général voit le chat entrer dans son
chambre et se lever.

Les étapes du projet.

2. Le story-board :

- ▶ Compétences du **Socle Commun** et du **PEAC** :
 - ▶ **Domaine 2** et **pratiquer** : l'élève anticipe et planifie les tâches ; s'engager dans un projet collectif, proposer ses choix et prendre en compte celui des autres
 - ▶ **Domaine 5** : l'élève mobilise sa créativité au service d'un projet collectif
 - ▶ **S'approprier** : comprendre et utiliser un vocabulaire spécifique

Elaboration du story-board :

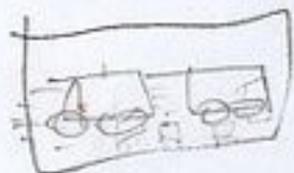
- Penser les enregistrements, les dialogues
- Réfléchir au visuel (décor, personnages présents, effets spéciaux)
- Anticiper les déplacements des personnages
- Prévoir les transitions, les tapis sonores si les élèves y ont pensé avant l'étape "critiques"

Exemple de story-board en cycle 3

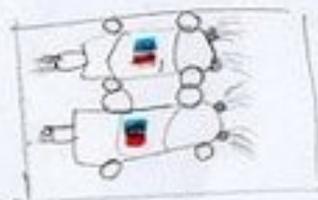
LA COURSE POURSUITE Anto, Ra



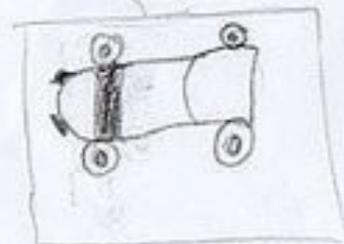
PLAN D'ENSEMBLE
2 voitures font
la course dans le désert



PLAN MOYEN
les voitures se dépassent

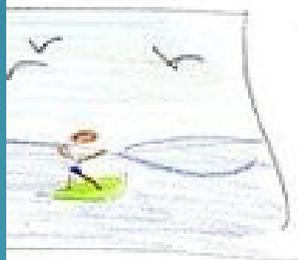


PLAN
2 voitures de police
les prennent en chasse



une voiture fait des
tourneaux et se retourne

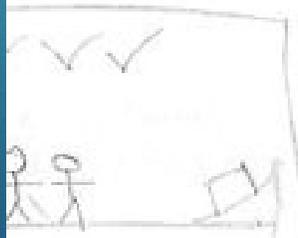
TÉ DISTARU Emma et Marie



PLAN D'ENSEMBLE
sur une plage
un surfer participe
à une compétition



Nicolas
Il part à la
recherche de son
ami



Il a retrouvé
son ami : ils restent
sur leur

cries des
vagues

Zoom sur le cadrage

Atelier cinéma : Azur et Asmar

Activité 2 sur le cadrage : mettre en lien les échelles de plans et les intentions



Les étapes du projet.

Découvrir des story-board professionnels

- ▶ Situations de recherche pour l'écriture des story-board
- ▶ Découvrir les métiers du cinéma d'animation

QUELQUES PISTES ET CONSEILS!



Un [extrait d'un film](#) réalisé en Stop Motion et son [story-board](#) ou [second story-board](#)



[Un dossier complet](#)



[Comparer un film d'animation terminé et les dessins](#)



["C'est pas sorcier!"](#) sur le dessin animé

Une banque de ressources sonores pour vos films : [Lien 1](#)
[Lien 2](#)

D'autres pistes d'entrées possibles : le flipbook, le phénakistiscope, le zootrope...

[Lien vers le document d'information du concours de film d'animation :](https://frama.link/ConcoursFilmdAnimation2018-2019)

<https://frama.link/ConcoursFilmdAnimation2018-2019>

Les étapes du projet.

3. Réalisation des scènes du film à l'aide du story-board :

- ▶ Les enregistrements, les dialogues
 - ▶ Travail autour du type d'écrit : dialogue de théâtre, BD, scénario de film, dialogue d'un roman...
 - ▶ Dégager les caractéristiques du type d'écrit pour ensuite s'en servir concrètement dans l'écriture.
- ▶ Le visuel (décor, personnages présents, effets spéciaux)
 - ▶ Travail autour des compétences en art visuel.
- ▶ Les déplacements des personnages
 - ▶ Travail sur les compétences spatio-temporelles :
 - ▶ Topologie : placer les personnages, objets, décors les uns par rapport aux autres
 - ▶ Interactions entre les personnages
 - ▶ Mettre en lien le dialogue avec le mouvement des personnages
- ▶ Les transitions, les tapis sonores (si présent dans le story-board)
 - ▶ Compétences liées à la chronologie de l'histoire et à son dynamisme

Les étapes du projet.

4. Visionnage et regard critique

Visionner des extraits professionnels

- ▶ Wallace et Gromit, Le petit prince, Tutli Putli...
- ▶ Des situations de recherche au service de :
 - ▶ La création des tapis sonores
 - ▶ La création des bruitages
 - ▶ La création et l'utilisation des décors
 - ▶ L'enregistrement des dialogues
 - ▶ Le mouvement des personnages / objets



Les étapes du projet.

5. Améliorations à apporter

- ▶ Revenir sur les points identifiés lors de la phase précédente
- ▶ Pour chaque scène
- ▶ Décalages son / image
- ▶ Rajouter des photos
- ▶ Ajouter une transition sonore
- ▶ Ajouter un tapis sonore
- ▶ Refaire une scène à cause de la lumière
- ▶ Retirer des photos
- ▶ Refaire certains enregistrements sonores

Les étapes du projet.

6. Le montage final

- ▶ Montage à faire avec la participation ou non des élèves (au choix de l'enseignant)
- ▶ Ne pas oublier le générique
- ▶ Penser à équilibrer le niveau sonore entre chaque scène

Organisation de la classe (pédagogique, matérielle, temporelle)

- ▶ Affichage des étapes du projet (enseignement explicite)
- ▶ Investir tous les espaces
- ▶ Dissocier dans le temps les différentes étapes du projet
- ▶ Travaux en groupe, chaque groupe est responsable d'une partie du film (chacun expérimente les étapes et les métiers)
- ▶ Un coin projet / stop motion

- ▶ Autant d'organisations possibles que de classes !

Exemples d'installations.



Les outils, nos conseils.

1. Visualiseur avec un logiciel PC (Hue Animation ou JellyCam)
 2. Tablettes avec une application Android et iPad : Stop Motion (Animation en volume)
 3. Appareil photo + trépied avec un logiciel PC (Hue Animation ou JellyCam)
- ▶ Traitement et/ou enregistrement du son : Audacity
 - ▶ Montage : Movie Maker sur PC ou IMovie sur Apple

Manipulation

Outils : Hue Animation avec un visualiseur et un story board vierge.

Réalisez une scène de film d'animation à partir du matériel qu'on vous a mis à disposition. Soyez inventifs, faites-nous rire !

Documents à votre disposition

- ▶ Le diaporama de l'animation
- ▶ Un modèle de story-board
- ▶ Liste des compétences
- ▶ Tutoriel Hue Animation
- ▶ Movie maker
- ▶ Tutoriel Movie Maker sur le site Numérique 50
- ▶ Tutoriel Audacity sur le site Numérique 50
- ▶ Convertisseur de fichiers
- ▶ Exemples de films d'animation professionnels



Merci de votre
attention et de votre
participation