



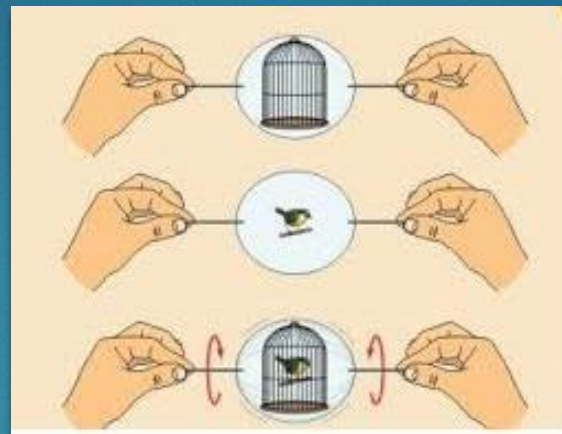
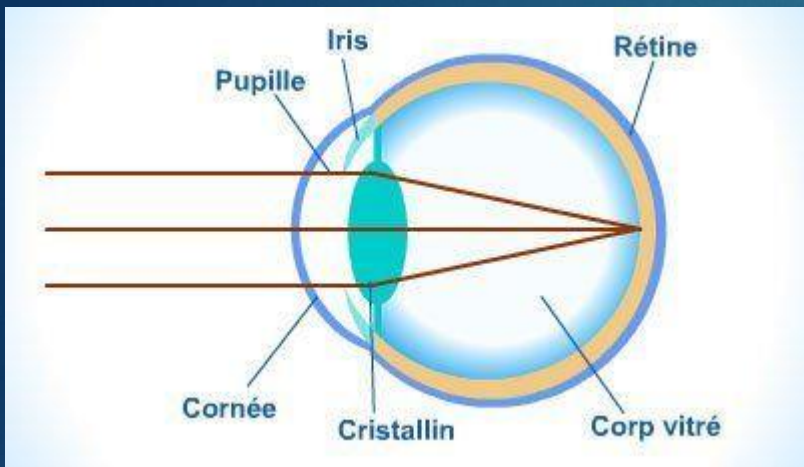
Le film d'animation pour lire, écrire, parler.

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

Qu'est-ce qu'un film d'animation ?

Un peu de science, et d'histoire ...



Thaumatrope

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



Lanterne magique



Phénakistiscope



Praxinoscope
(1877)

Voir *C'est pas sorcier : Il était toon fois*

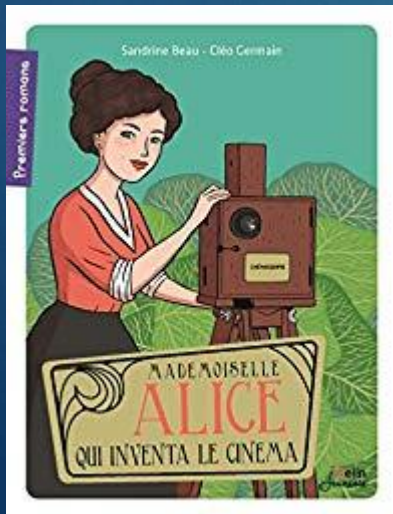
Les premiers pas du cinéma



Théâtre optique (Emile Reynaud 1888)



Auguste et Louis Lumière



Mademoiselle Alice qui inventa le cinéma
(Alice Guy)



Fantasmagorie (Emile Cohl 1908)

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>

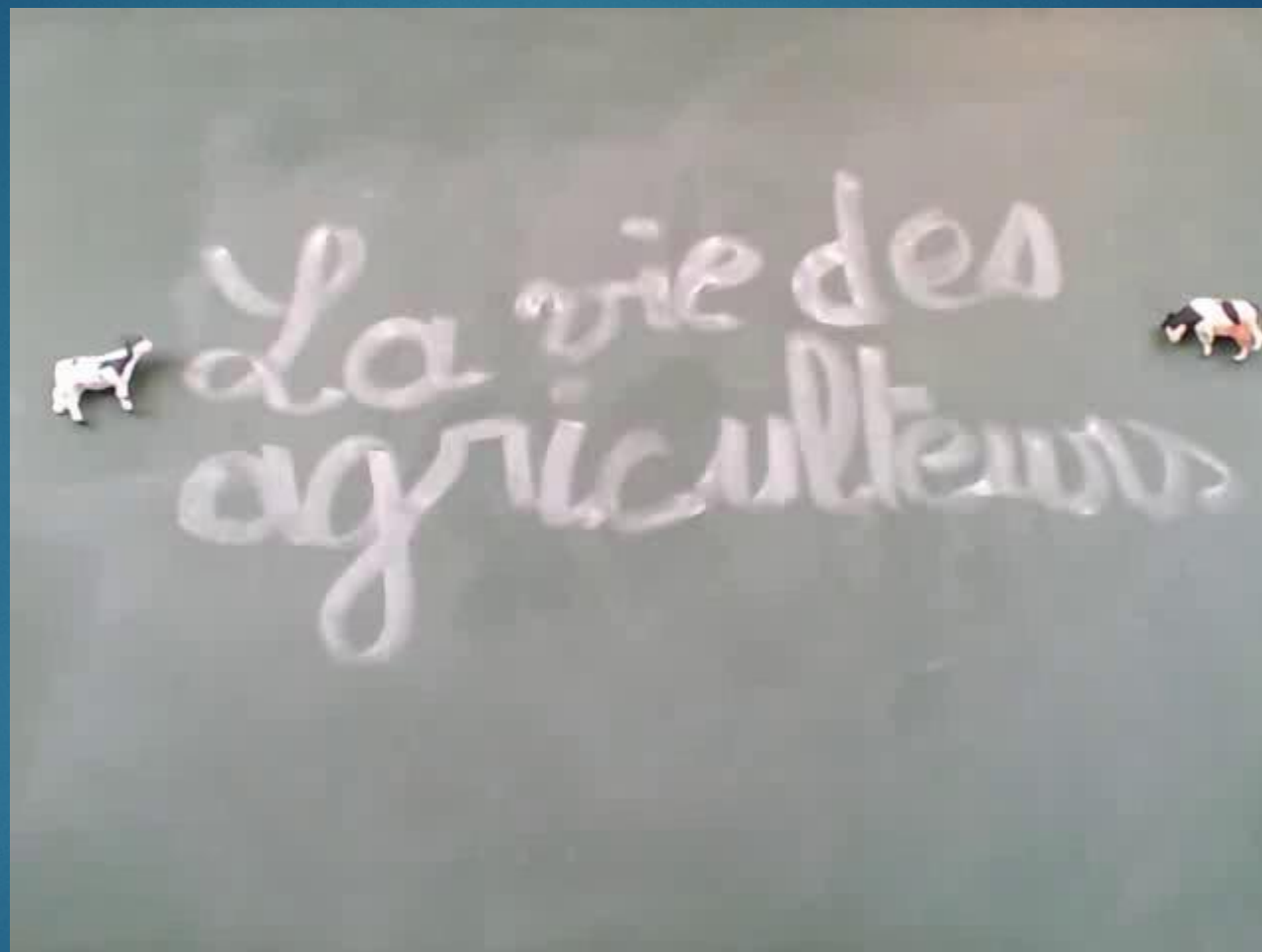
Déroulé de l'animation

- ▶ 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



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.

Écriture 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
- ▶ ...

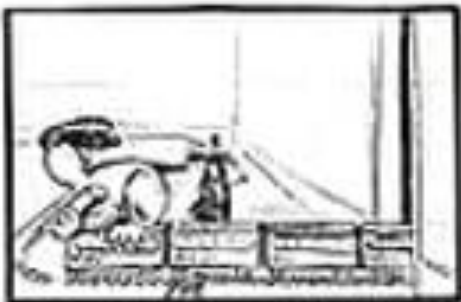
Modalités :

- 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. BUNGALOW ROOM. NIGHT.
SOME PERS. PARTIAL FRAM. IN
FRONT. MAN TO THE LEFT AND WOM.



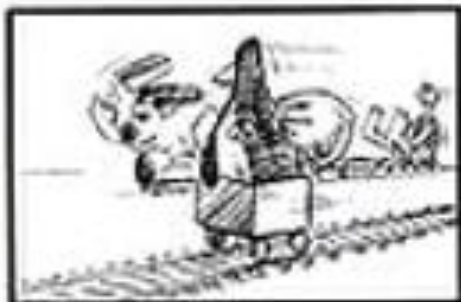
Sc 65. Shot 3. CONTINUOUS.
WOMAN THIS TO THE RIGHT.



Sc 65. Shot 4. CONTINUOUS.
... AT WINDOW PARTIAL IN FRAMES.



Sc 65. Shot 5. INT. BUNGALOW ROOM. NIGHT.
WOMAN AND SEATED BY WINDOW
GENERAL SHOT.



Sc 65. Shot 6. INT. BUNGALOW ROOM. NIGHT.
GENERAL FRAM. (WOMAN) AS SHE
IF PARALLEL TO WINDOW FRAM.
WOMAN AND MAN AT WINDOW
AND WOM. ... TO THE RIGHT.



Sc 65. Shot 6. INT. BUNGALOW ROOM. NIGHT.
FRAMING SHOT. TALKING SHOT IN HIS
FRAM. (GENERAL FRAMING)



Sc 65. Shot 7. INT. BUNGALOW ROOM. NIGHT.
GENERAL FRAMING SHOT TO SHOW MAN
WOMAN AND SEATED BY WINDOW.



Sc 65. Shot 7. CONTINUOUS.
FRAMING SHOT. WOMAN AND SEATED BY WINDOW
FRAMING SHOT. TALKING.

Les étapes du projet.

2. Le story-board :

- ▶ Compétences du **Socle Commun** et du **PEAC** :
 - ▶ **Domaine 2** et **pratique** : 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 1



Exemples de story-boards en cycle 2 et 3

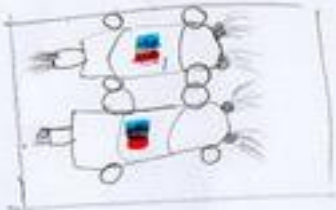
LA COURSE POURSUITE Anto, Rabi



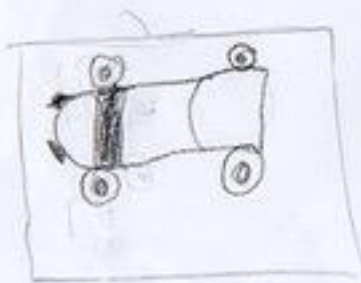
PLAN D'ENSEMBLE
2 voitures font
la course dans le désert



PLAN MOYEN
les voitures se dépassent



PLAN
2 voitures de police
les prennent en chasse

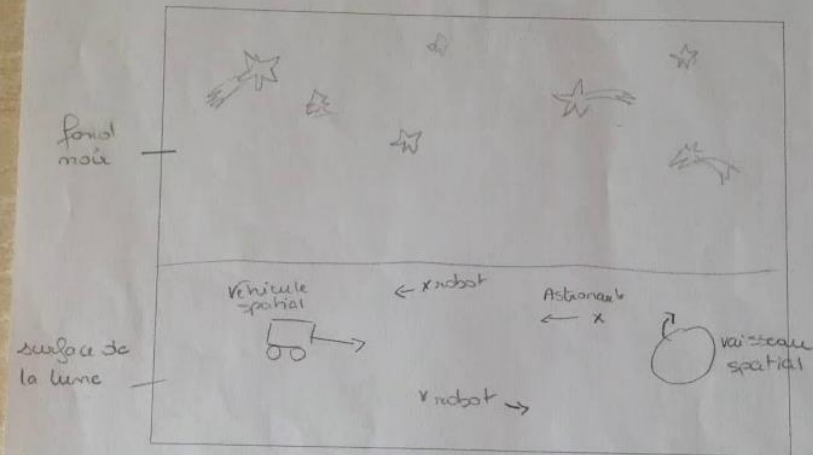


une voiture fait des
tourneaux et se retourne

Story-board

l'espace

le décor



- Que voit Jim Pop ?

- des étoiles - étoiles filantes, une pièce - des planètes
la lune -
un astronaute sur la lune

- Que font les personnages ?

- l'astronaute se déplace - véhicules et robots se déplacent.
une météorite cogne Jim Pop

- Les bruits (sonore)

- Bruit de la météorite qui cogne Jim Pop
- Bruits de l'espace

Zoom sur le cadrage

Atelier cinéma : Azur et Asmar

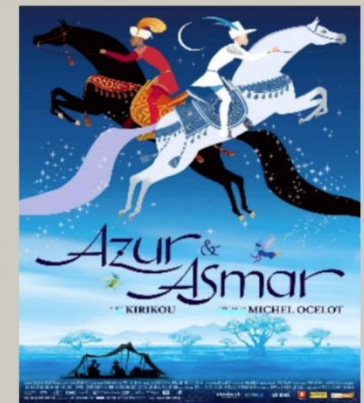
Activité 2 sur le cadrage : mettre en lien les échelles de plans et les intentions

Ressources en ligne sur le site numérique 50 :

- [Un article sur l'exploitation de la mallette](#)
- [Un livre numérique complétant cet article](#)



Atelier cinéma :
Azur et Asmar



Une piste d'exploitation pédagogique

Séquence autour du cadrage : les plans et leur intention

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](#)

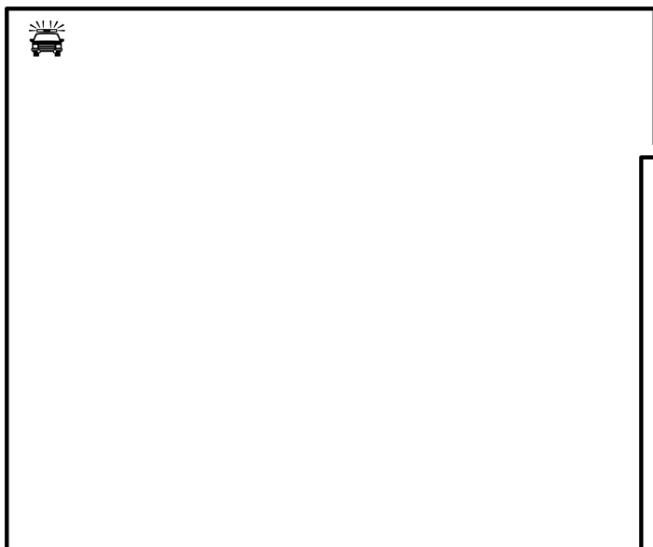
D'autres pistes d'entrées possibles : le flipbook, le phénakistiscope, le zootrope...

[Lien vers le document d'information du concours de film d'animation :](https://frama.link/ressources-stopmotion-50)

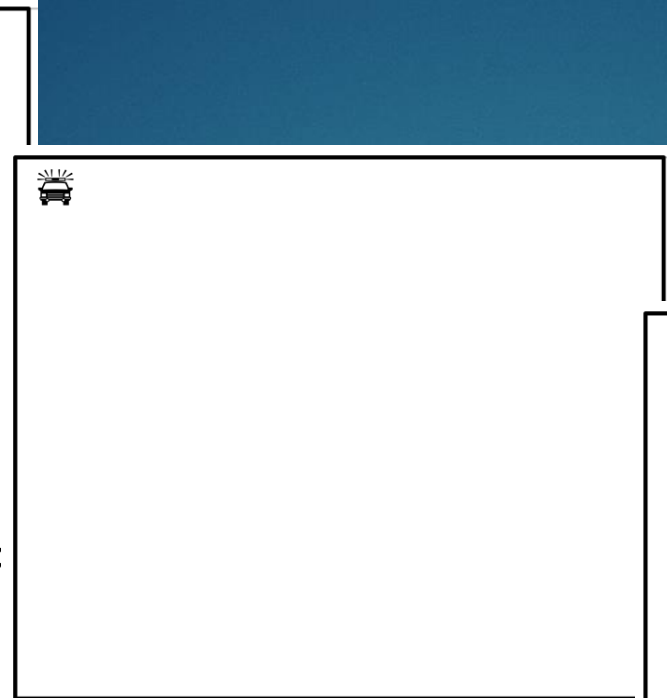
<https://frama.link/ressources-stopmotion-50>

INDY SWINGS HIS SHOVEL AND HITS THE SWITCH
AS THE CAR TEARS BY— SET SHOT.



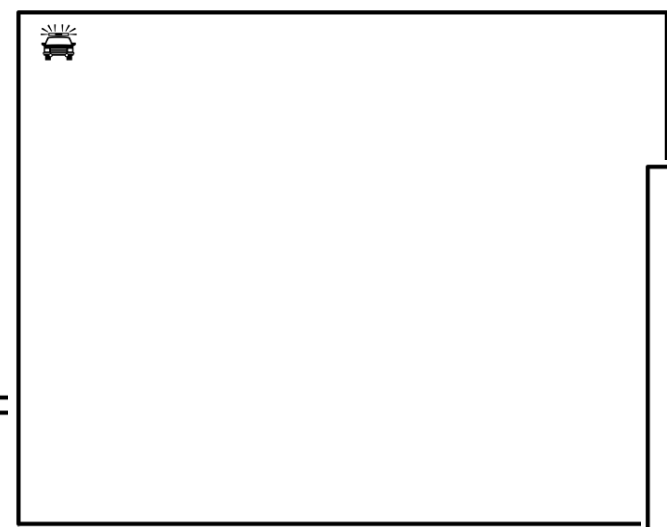


abc..



Texte

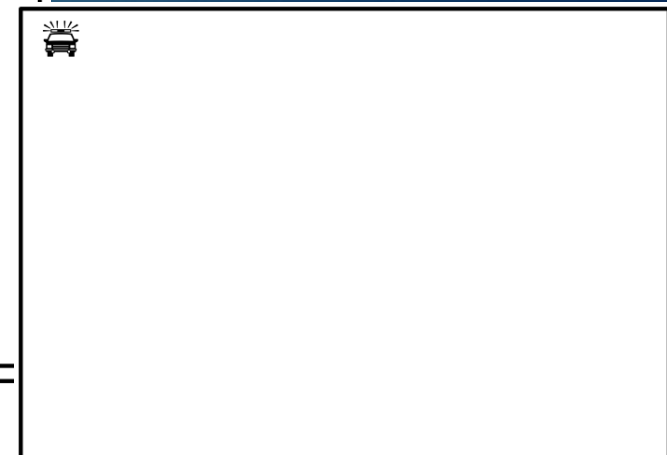
Commentaires / Plan



Texte

Action des personnages

Plan



Texte

Action des personnages

Plan

Bruitages

Des propositions de supports au story-board

Les étapes du projet.

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

- ▶ **Les enregistrements, les dialogues**
- ▶ **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)**

Les enregistrements, les dialogues

La capacité à lire un texte à voix haute n'est pas innée pour les élèves. C'est une activité bien particulière qui repose sur plusieurs compétences :

1. Lire sans hésitation un texte
2. Comprendre ce qui est lu
3. Produire des effets sur un auditoire afin que ce dernier puisse, en l'absence de support, en comprendre le sens.

Les enregistrements, les dialogues

La lecture fluide :

Entraînement spécifique (Fluence)

Objectif : un décodage automatisé vers une lecture fluide (décodage + reconnaissance orthographique)

Les enregistrements, les dialogues

En nombre de mots correctement lus par minute = MCLM

"MONSIEUR PETIT"

	CE 1	CE 2	CM 1	CM 2	6 ^e	5 ^e
moyenne	68	95	116	137	141	154
écart-type	28	26	33	31	32	32
percentile						
90	103	129	161	177	181	198
80	90	116	144	164	167	180
70	79	108	131	154	157	170
60	70	101	124	147	149	163
50	64	95	115	140	142	153
40	57	88	109	125	132	144
30	52	80	98	117	123	138
25	50	78	93	114	121	135
20	48	73	87	112	117	125
15	41	69	80	108	106	122
10	37	62	74	96	99	115
5	24	54	67	87	86	104

Les enregistrements, les dialogues

Vers une lecture expressive :

- Repérer la ponctuation et les groupes de sens

EXEMPLE DE PRÉSENTATION DES UNITÉS DE SENS SUR PLUSIEURS LIGNES

- Chaque matin,
- le fermier se lève tôt
- pour sortir les vaches de l'étable.

EXEMPLES DE PAIRES DE PHRASES

- Il commande une glace au café.
Il commande une glace, au café.
- Et si on mangeait, les enfants?
Et si on mangeait les enfants?

En lisant lui-même à voix haute systématiquement, en faisant écouter également des enregistrements de lectures maîtrisées, le professeur présente aux élèves de véritables modèles de lecture fluides

Les enregistrements, les dialogues

Vers une lecture expressive :

- Repérer la ponctuation et les groupes de sens

EXEMPLE DE CODAGE D'UN TEXTE

Le lendemain / **dès son réveil** / **Léo sauta dans ses pantoufles** /
et courut à la fenêtre / **Incroyable** / **le jardin était couvert de neige** /
Il appela alors ses parents / **qui dormaient encore paisiblement** /
— **Vite** / **réveillez-vous** / **il y a de la neige partout** /
Où sont mes bottes et mes gants?

○ les pauses de la ponctuation

/ les unités de sens

∪ les liaisons

↗ ↘ les intonations de la voix

— les mots accentués

Les enregistrements, les dialogues

La lecture expressive :

- Donner envie de se faire comprendre et de soulever des réactions → articulation / débit
- Concevoir un projet d'interprétation personnelle → hauteur / intensité / rythme / intonation

Au fur et à mesure des lectures, les élèves classent les phrases dans un tableau en fonction des intonations retenues. Ils s'entraînent à les lire régulièrement et s'en servent comme références pour travailler l'expressivité.

Les enregistrements, les dialogues

La lecture expressive :

EXEMPLE DE TABLEAU PROPOSANT UNE CLASSIFICATION

DES PHRASES EN FONCTION DE LEUR INTONATION

inquiet

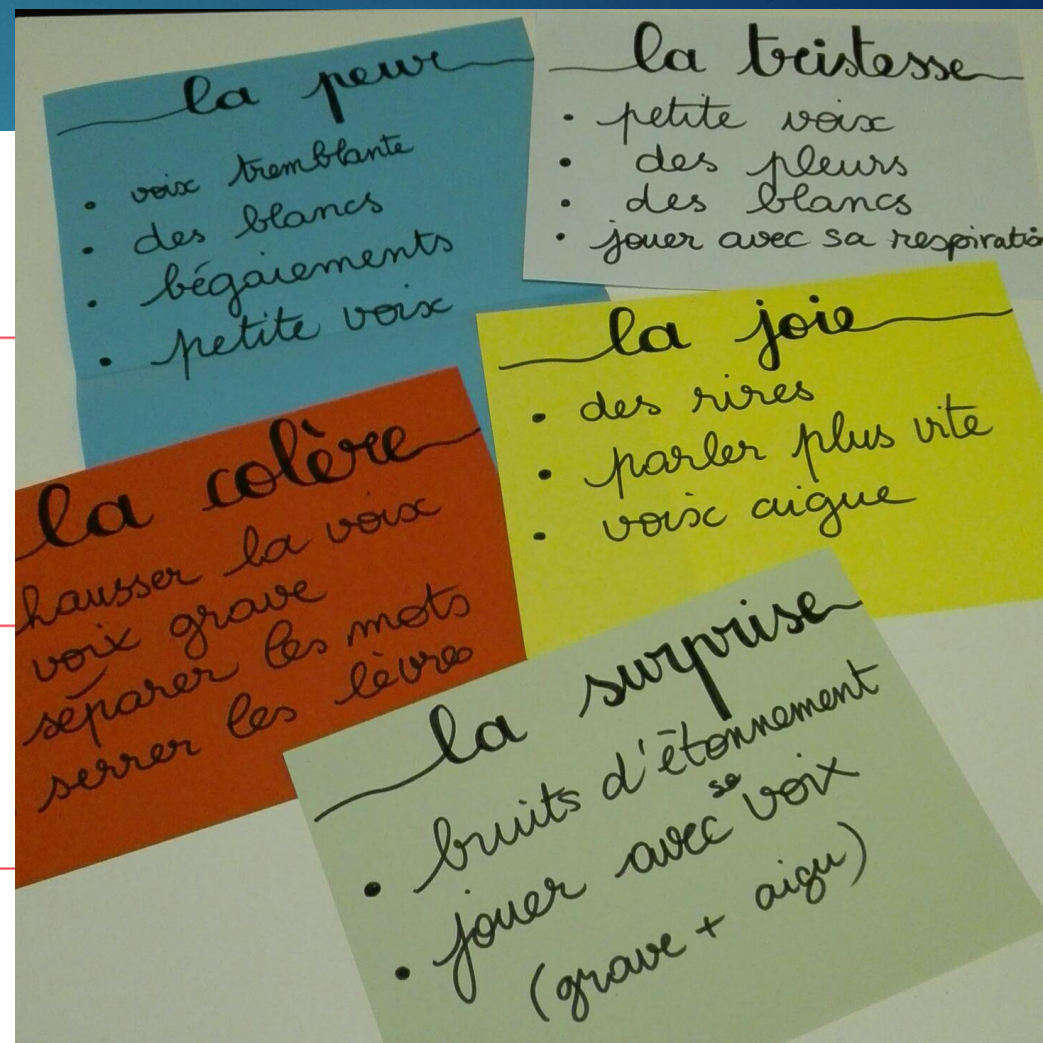
- Si elle nous trouve dans sa chambre, je vais me faire tirer les oreilles.
- Pourquoi voulez-vous regarder dans mon sac ?
- Oh là là ! Qu'allons-nous faire ?

agacé

- Dépêche-toi de choisir, je n'ai pas que ça à faire.
- Mais où est-elle encore passée ?
- Je commence à en avoir assez ! Allez, on s'en va !

joyeux

- Je suis vraiment contente de vous revoir !
- On va pouvoir passer toute la soirée ensemble.
- Je n'ai jamais été aussi heureux !





▶ Quelques conseils, idées :

▶ Dialogue théâtralisé en maternelle

- ▶ Le narrateur peut changer, il faut trouver une histoire nécessitant différents personnages.
- ▶ Tous les élèves ne s'enregistrent pas oralement. Le travail autour de l'oral pourra s'effectuer, servir de nouveau sur un autre projet dans l'année (théâtre, enregistrements d'histoires, mises en voix de poésies/comptines...)

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.



Exemple de making of

Une scène de tournage



Un exemple en C3



Un exemple en C1

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 : Editeur de vidéos ou Shotcut 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](#)
- ▶ Tutoriel [Audacity sur le site Numérique 50](#)
- ▶ Exemples de films d'animation professionnels



Merci de votre
attention et de votre
participation