

# Projet Tice 2014

## Création d'un Film d'animation

### Sommaire du projet

Ce projet concerne tous les cycles (de la MS au CM2). L'objectif final consiste en la production d'un film d'animation de quelques minutes utilisant la technique des images séquentielles (grand nombre de prises de vues photographiques assemblées par un logiciel et qui produisent un effet de mouvement, en se basant sur le principe de la persistance rétinienne)

Suite aux animations pédagogiques du premier trimestre de l'année 2013, 2014 proposées aux enseignants des trois cycles, les bases techniques de l'élaboration du film ont été montrées. Il s'agit maintenant de se jeter à l'eau et ce document devrait vous servir de plongeur. Je suis à votre disposition pour lever les obstacles techniques si, malgré ce document, ils se présentent à vous.

...Sachez de plus qu'en menant à bien ce projet, vous allez valider un grand nombre d'items du B2i et beaucoup de compétences dans le domaine de la maîtrise de la langue.... Quelle aubaine !

Bon tournage ! Ph S / atice RS

### Calendrier

<b>Janvier</b>	Inscription des classes, phase de motivation des élèves et rédaction de l'histoire qui sera scénarisée
<b>Février à avril</b>	Tournage des clips avec emprunt éventuel de matériel en circonscription (webcam, microphone)
<b>Mai</b>	Finalisation du projet et assemblage des clips avec Windows Movie Maker - Création d'un générique musical et création des bandes titre et des crédits Réalisation de la bande son avec le logiciel Audacity.
<b>Juin</b>	Collecte des productions finies et mutualisation - Projection dans les écoles et attribution de prix en fonction de critères à déterminer

Lien vers le formulaire d'inscription de votre classe à ce projet :

<https://docs.google.com/forms/d/1oEXyeVI0M0KiLiaElFmMOxngXv9sgmE4vImdf8k7TUQ/viewform>

# Projet Tice 2014

## Création d'un Film d'animation

Les étapes de la construction d'un film		
Etape 1	Rôle des élèves	Phase de motivation - Explications pour l'enseignant
Phase de motivation	<p>Les élèves visionnent des films d'animation et donnent leur opinion sur ce qu'ils voient. En partant du simple, « j'ai aimé/je n'ai pas aimé », les élèves doivent évoluer vers une analyse plus fine de ce qu'ils ont visionné et se poser la question « Pourquoi j'ai (je n'ai pas) aimé ce film ? »</p> <p>Ils doivent repérer le début de l'histoire, les péripéties, le dénouement, la chute, les effets de surprise et d'humour.</p>	<p>L'enseignement engage les élèves dans plusieurs réflexions :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <b>Aspect technique</b> : comment est-on parvenu à créer ce film. Images séquentielles</li> <li>b. <b>Principe de la persistance rétinienne</b> (construction d'un Thaumatrope) <a href="http://www.youtube.com/watch?v=yD0ovANHdqQ">http://www.youtube.com/watch?v=yD0ovANHdqQ</a></li> <li>c. <b>Analyse des effets comiques</b> : pourquoi avez-vous ri ? Inventaire de ce qui fait rire, sourire : les types de comique               <ol style="list-style-type: none"> <li>a. <i>Comique de situation</i> : Superman qui a peur d'une araignée. Le requin qui a peur d'un petit poisson. Chutes/maladresses, quiproquo : on ne parle pas de la même chose</li> <li>b. <i>Comique de répétition</i> : un tic verbal ou une petite phrase qui revient toujours Catastrophes en cascade : déménagement qui tourne mal</li> <li>c. <i>Comique de gestes</i> (les grimaces, les attitudes, les gestes en aparté...)</li> <li>d. <i>Comique de mots</i> (jeux de mots, répétition d'un mot ou d'une expression...)</li> <li>e. <i>Comique de caractère</i> (comportement maniaque d'un personnage...)</li> </ol> <p style="text-align: center;">→ Visionnage d'un extrait des Temps Modernes avec Charlie Chaplin <a href="http://www.youtube.com/watch?v=DrC_1HCKvuA">http://www.youtube.com/watch?v=DrC_1HCKvuA</a></p> </li> <li>d. <b>Analyse de la structure du film</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>a. Repérer les différents plans <b>Définition</b> : un plan, c'est ce que filme la caméra sans changer de place (la section de film enregistrée au cours d'une même prise de vue). Quand on change la caméra d'emplacement de la caméra on change de plan (un mouvement interne au plan ne constitue pas un changement de plan)</li> <li>b. Analyser le schéma narratif simplifié Le début de l'histoire, la situation déclenchante, la quête, les obstacles à la quête, les péripéties, l'échec et enfin le dénouement. ou plus simplement, le début, les péripéties, le dénouement.</li> <li>c. Faire deviner la fin, le dénouement avant de l'avoir visionné Cela a pour but de voir si cette fin était prévisible (ennui du spectateur) ou a créé un effet de surprise inattendu suscitant l'intérêt du spectateur</li> <li>d. Faire un résumé oral des histoires visionnées : l'histoire simplifiée</li> </ol> </li> </ol>

# Projet Tice 2014

## Création d'un Film d'animation

Etape 2	Rôle des élèves	Conception de l'histoire	Explications pour l'enseignant
Conception de l'histoire	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Cycle 1</b> : il s'agira d'adapter un conte, une comptine, une histoire simple vécue ou une fiction</li> </ul>	<p>Une approche possible consiste à adapter/modifier/parodier un conte, un récit enfantin pour le porter à l'écran.</p> <p>Après avoir lu plusieurs récits, recueillir les commentaires des enfants. Observer leur enthousiasme, la manière avec laquelle ils ont réagi pendant l'histoire. (émotions, rire, peur, cris)</p> <p>Leur demander de choisir une histoire qu'ils aimeraient animer.</p> <p>Le site ci-dessous relate d'une expérience d'un tel projet à la maternelle</p> <p><a href="http://kidiklik.free.fr/db/cocotte/docpeda.htm">http://kidiklik.free.fr/db/cocotte/docpeda.htm</a></p> <p><a href="http://kidiklik.free.fr/auparc/progression.htm#seq1">http://kidiklik.free.fr/auparc/progression.htm#seq1</a></p> <p>Exemple de scénario dicté à l'adulte</p> <p><a href="http://kidiklik.free.fr/piknik/scenar.htm">http://kidiklik.free.fr/piknik/scenar.htm</a></p>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Autres cycles</b> : les élèves écriront individuellement leur propre synopsis de l'histoire puis l'histoire en entier et le scénarimage</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>L'idée/L'inspiration</b> : individuellement ou par deux, les enfants réfléchissent (silencieusement, « dans leur tête ») à une idée d'histoire qu'ils aimeraient bien mettre en scène Il s'agit de leur expliquer que, comme pour les films visionnés, l'histoire qu'ils doivent créer doit être cohérente, assez courte, avec un message facile à comprendre par le biais d'une chute, d'un dénouement intéressant. Il doit y avoir des personnages, dont le héros. L'histoire doit faire rire ou faire peur ou faire pleurer et/ou comporter du suspense. Une fois l'idée, germée, demander à quelques élèves volontaires de dire de vive voix leur histoire. L'enseignant intervient pour simplifier, clarifier, recadrer, aider, critiquer constructivement, et demande aux autres élèves de participer à ce recadrage.</li> <li>• Ensuite, chaque élève va écrire le synopsis de son histoire :</li> <li>• <b>Le synopsis</b> - définition : c'est l'histoire simplifiée, racontée en quelques lignes. Elle est écrite au présent à la troisième personne. Ex : <i>Une petite fille vêtue de rouge apporte un panier de nourriture à sa grand-mère. Sa mère lui dit de se méfier des loups mais elle est étourdie et explique au loup qu'elle se rend chez sa mère-grand. Le loup la précède, dévore la grand-mère, se déguise et s'apprête à dévorer le Chaperon Rouge Mais...</i></li> <li>• <b>Pour faciliter le travail de rédaction, un squelette de rédaction d'histoire est fourni plus bas dans la boîte à outils</b></li> <li>• <b>Choix de la/des histoire(s)</b> : après lecture des synopsis des élèves, ceux-ci décideront quelle(s) histoire(s) retenir pour la création du film d'animation.</li> <li>• <b>→Production d'écrit/rédaction</b> - (Optionnel) liaison avec la</li> </ul>

# Projet Tice 2014

## Création d'un Film d'animation

maîtrise de la langue et la production d'écrit.

Faire développer individuellement par chaque élève de la classe le synopsis de l'histoire retenue sous la forme d'un récit plus étoffé, plus long. Cela permettra d'avoir des interprétations variées du synopsis retenu.

- → Les marqueurs spatio-temporels (le lendemain, dans le jardin, etc) contribueront au passage du synopsis au scénarimage (voir plus loin)
- Les récits sont lus par les élèves ou par le maître et on procède à la rédaction en commun d'un seul récit collectif qui regroupera les meilleures idées de chaque récit individuel. Cela peut se faire sous la dictée à l'adulte, à l'aide d'un projecteur pour que les enfants voient ce qui est en train d'être produit.

### • Le scénarimage (storyboard)

**Définition :** *Il s'agit d'une version illustrée du scénario avec des photos ou des dessins. On découvre alors dans le storyboard une succession de saynètes. C'est une sorte de bande dessinée très utile dont tout le monde va se servir sur le tournage. Il s'agit du fil conducteur des plans à filmer*

*Dans un scénarimage, on trouve :*

- La durée prévue du plan,
- Une vignette de l'image que l'on doit voir à l'écran, grâce à un dessin
- La manière de prendre en photo la scène (cf Techniques de prises de vue et cadrage plus bas) :
- Le son, les dialogues et/ou les bruits d'ambiance importants
- Une petite description de la scène

### Le plan

#### Rappel de définition

*Le mot PLAN désigne ce que filme la caméra sans changer de place. Quand on change la caméra d'emplacement de la caméra on change de plan. Un plan peut être très bref (et une suite de plans brefs produira un effet d'accélération propre à la précipitation d'un dénouement ou d'un coup de théâtre par exemple) ; à l'opposé, un plan peut être très long.*

Afin de faciliter la phase de travail de prise de vue, il peut s'avérer utile de construire un scénarimage. Soit on le fait de manière informelle (oralement) soit de manière formelle avec la maquette de scénarimage fournie. (cf plus bas)

Il s'agit ici du passage de l'histoire écrite l'histoire racontée en image. Normalement, le récit doit subir une transformation intermédiaire, la scénarisation écrite (comme une pièce de théâtre avec écriture des didascalies, des renseignements sur les décors, etc)

Avec des élèves en élémentaire, il est préférable de passer directement au scénario écrit en image : le scénarimage.

On peut utiliser le squelette de l'histoire (cf boîte à outils) et y ajouter des découpages plus précis de séquences, des détails et des illustrations.

# Projet Tice 2014

## Création d'un Film d'animation

Etape 3	Rôle des élèves	Création des personnages - Explications pour l'enseignant
Création des personnages et du décor	<b>Les élèves créent les personnages et le décor</b>	<p><b>Les techniques :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Personnages en 2D articulés ou non créés avec du papier découpé</li> <li>Personnages en 3D créés de toutes pièces : pâte à modeler avec en option une structure métallique qui permet au personnage d'avoir des mouvements à volonté. <a href="http://www.archilinux.org/imagerie/animer2/animation2.html">http://www.archilinux.org/imagerie/animer2/animation2.html</a></li> <li>Personnages en 3 de type playmobil, etc</li> <li>Méthode hybride ou faisant intervenir l'homme : main de l'enfant, etc</li> </ul> <p>Une attention soignée doit être portée aux décors et aux accessoires.</p>

### Le tournage

Le logiciel Monkey Jam présenté pendant l'animation pédagogique est connecté à une webcam

Etape 4	Rôle des élèves	Prises de vue - Explications pour l'enseignant
Prises de vue	Ils prennent une part active à cette phase de production	<p><b>Vous allez professionnaliser votre équipe en attribuant « des métiers » à vos élèves</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Le Metteur en scène : il dirige, comme son nom l'indique l'ensemble des opérations : avec le scénarimage, il fait entrer les acteurs sur le décor et est responsable du mouvement des acteurs</li> <li>Le cameraman : il est derrière l'ordinateur et va cliquer sur la souris (logiciel Monkey Jam) pour prendre les photos</li> <li>Les cadreurs : ils vérifient avec le cameraman que les plans sont bien cadrés.</li> <li>Les chefs du décor : ils mettent en place les décors</li> <li>L'éclairagiste : il dirige les lampes pour obtenir l'effet souhaité. → Vous pouvez attribuer d'autres rôles pour « pacifier » l'activité. Pensez éventuellement à filmer les coulisses de la création du film (avec une caméra vidéo) pour narrer la genèse du projet.</li> </ul>

**Il s'agit d'enregistrer chaque plan et de recommencer le travail ci-dessus pour les plans suivants.**

**ATTENTION : Réaliser les photos d'un même plan avec le même éclairage sinon cela créera un effet désagréable**

# Projet Tice 2014

## Création d'un Film d'animation

### Le montage

Vous utiliserez le logiciel Window Movie Maker qui permet d'assembler bout à bout les clips créés avec Monkey Jam.

Etape 5	Rôle des élèves	Le montage - Explications pour l'enseignant
<b>Montage</b>	Suivant l'âge et le degré d'autonomie des élèves, ces derniers peuvent piloter le logiciel Windows Movie Maker et réaliser toute ou partie du montage	<p style="text-align: center;"><b>Cf tutoriel plus bas</b></p> <p><b>Il s'agit de faire glisser les clips créés dans MonkeyJam et de les assembler les uns à la suite des autres dans Windows Movie Maker. Des transitions entre ces clips sont possibles (fondu enchaîné par exemple)</b></p> <p><b>Il est assez aisé de créer le titre du film au début (si on ne l'a pas créé par un procédé d'animation) et les crédits et remerciements à la fin qui pourront être agrémentés de musique (cf étape suivante)</b></p>

### La réalisation de la bande son

Il s'agit d'une étape importante et délicate (la qualité de l'enregistrement doit être au rendez-vous et la synchronisation avec les images doit être adéquate)

**Un tutoriel du logiciel Audacity est à votre disposition (cf plus bas)**

Etape 6	Rôle des élèves	L'enregistrement des voix - Explications pour l'enseignant
<b>L'enregistrement des voix</b>	Les voix des élèves/acteurs sont enregistrées	<p>Deux possibilités :</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vous connectez un micro de qualité à la prise micro de votre PC et vous enregistrez directement dans Audacity</li> <li>2. Vous avez un micro autonome (qui comporte une carte SD)</li> </ol> <p>→ Vous enregistrez chaque enfant en commençant par le n° de l'enregistrement (exemple : cigale n°1) suivi d'un silence puis suivi de la réplique de la cigale) (vous faites de petits enregistrements bout à bout)</p> <p>Vous transférez les fichiers audio sur Audacity et vous éditez les fichiers. (coupe, nettoyage, ec)</p> <p>Important : il s'agit de bien organiser votre travail dans des répertoires sur le disque dur du PC</p>
<b>Le montage de la bande son avec le logiciel</b>	Suivant l'âge et le degré d'autonomie des élèves, ils	<p>Le film monté dans Windows Movie maker est complet mais il est muet.</p> <p>Avec le logiciel Audacity, vous allez pouvoir assembler la</p>

# Projet Tice 2014

## Création d'un Film d'animation

<b>Audacity</b>	peuvent piloter le logiciel Audacity et réaliser toute ou partie de la bande son	<p>bande audio. Pour ce faire, il vous faut collecter les ressources :</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Les enregistrements des voix des acteurs/enfants qui représentent les personnages du film</li><li>2. La musique</li><li>3. Les bruitages</li></ol> <p>Il s'agit ici d'un travail minutieux qui consiste à déplacer les fichiers audio sur la piste d'Audacity pour qu'ils soient synchrones avec les images (nécessité de chronométrer ou de tâtonner)</p> <p>On voit ici que si l'on s'est aventuré au départ dans un film compliqué avec beaucoup de répliques, la tâche sera ardue voire impossible. Simplicité est donc le mot clé.</p> <p>On peut décider de créer une musique de générique qui peut prendre la forme d'une chanson interprétée par les élèves de la classe et accompagnée à la guitare par votre collègue musicien ou un parent mélomane...</p> <p>Tutoriel audacity (fichier PDF) <a href="#">Fichier PDF tuto Audacity</a></p>
-----------------	--	--

# Projet Tice 2014

## Création d'un Film d'animation

### Boite à outils du cinéaste d'animation

Techniques de prises de vue et cadrage		
<b>PLAN GÉNÉRAL</b>		Plan dans lequel on montre le décor de la manière la plus large. Le plan général situe l'action dans son cadre géographique, sa saison, décrit l'atmosphère, l'époque
<b>PLAN D'ENSEMBLE</b>		Cadrage dans lequel les acteurs sont montrés entourés d'un vaste décor, d'un large paysage. Le plan d'ensemble situe les personnages et les objets dans le décor.
<b>PLAN MOYEN</b>		Cadrage dans lequel les personnages et les objets remplissent l'image et où la part du décor diminue. Les personnages sont cadrés des pieds à la tête. Le plan moyen met en situation le personnage, s'intéresse à ce qu'il fait, nous renseigne sur son habillement, son apparence, son environnement immédiat.
<b>PLAN AMÉRICAIN</b>		Cadrage dans lequel le corps de l'acteur est coupé à la hauteur des cuisses. Ce plan a été beaucoup utilisé pour les westerns afin que l'on puisse voir les pistolets !!! On rentre un peu plus dans la connaissance de l'acteur.
<b>PLAN TAILLE</b>		Cadrage dans lequel le corps de l'acteur est coupé à la hauteur de la taille. Le plan taille s'attache particulièrement à ce que dit et fait le personnage sans attirer exagérément l'attention sur un détail de son jeu (contrairement au grand plan), ni le noyer dans un décor trop important (comme dans un plan moyen).
<b>GROS PLAN</b>		Cadrage dans lequel une partie d'un personnage occupe toute l'image (visage, main, ...) Grâce au gros plan, nous pénétrons dans l'intimité du personnage. On accède à ses émotions.

#### Angle de prise de vue

- Le **plan en plongée**, la caméra est placée plus haut que le niveau des yeux et filme le sujet d'en haut. Selon le degré de l'angle, la plongée fait paraître le sujet petit, faible ou démuni.
- Le **plan à angle normal** la caméra est placée à la même hauteur que les yeux et donne au sujet filmé un contexte neutre, factuel.
- Le **plan en contre-plongée**, la caméra est placée plus bas que le sujet à filmer. Cet angle confère au sujet une impression d'importance, de puissance ou de domination.

#### Mouvements de caméra

- Le **panoramique** est un déplacement de la caméra sur son axe (horizontal ou vertical). Il permet un accompagnement du mouvement d'un personnage.
- Le **travelling** est un déplacement de la caméra. La caméra se déplace, soit parce que l'action se déplace ou parce qu'on veut modifier la perception que l'on a de l'action ou de la situation.



# Projet Tice 2014

## Création d'un Film d'animation

Boîte à outils

Squelette d'une histoire

POINT DE DEPART DE L'HISTOIRE	
Titre de l'histoire : _____	
Première scène de l'histoire	
Personnage(s) que l'on voit dans l'introduction du film (dans la première scène)  _____ _____ _____ _____	Où commence l'histoire ?  _____ _____ _____ _____ _____
	Quand commence l'histoire ? (époque, moment de la journée, etc)  _____ _____ _____ _____ _____
	Comment commence l'histoire ?  _____ _____ _____ _____

# Projet Tice 2014

## Création d'un Film d'animation

Découpage de l'histoire en séquences / chapitres		Séquence n°1 - Le début		
Point de départ de la séquence 1	Quels personnages interviennent ?	Que font-ils ? Comment ? Pourquoi ?	Où	Quand ?
Le point fort de la séquence (ce qui se passe d'important dans cette séquence)				

Découpage de l'histoire en séquences / chapitres		Séquence n°2 - suite de la séquence précédente		
Point de départ de la séquence 2	Quels personnages interviennent ?	Que font-ils ? Comment ? Pourquoi ?	Où	Quand ?
Le point fort de la séquence (ce qui se passe d'important dans cette séquence)				

# Projet Tice 2014

## Création d'un Film d'animation

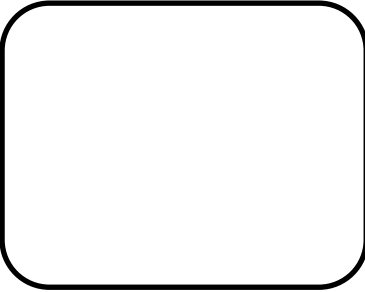
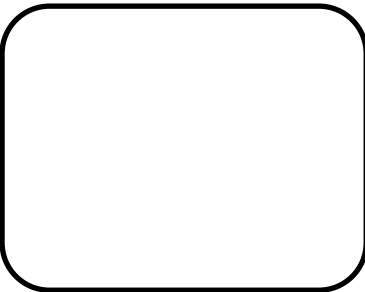
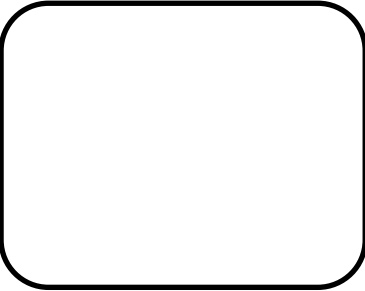
Découpage de l'histoire en séquences / chapitres		Séquence n°3 suite de la séquence précédente		
Point de départ de la séquence 1	Quels personnages interviennent ?	Que font-ils ? Comment ? Pourquoi ?	Où	Quand ?
Le point fort de la séquence (ce qui se passe d'important dans cette séquence)				

Fin de l'histoire		
Comment se termine l'histoire ? dénouement, chute	Conclusion, morale,	Ouverture vers une autre histoire ?
..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....	Grâce à cette histoire, on a appris que ...on comprend mieux que ..... ..... ..... ..... ..... ..... .....	En regardant le film de cette histoire, mes spectateurs auront envie de/d'..... ..... .....  Autres remarques que tu aimerais faire : ..... ..... ..... .....

# Projet Tice 2014

## Création d'un Film d'animation

Grille scénarimage




Image	Description de l'action	Son : paroles/musique bruitage
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>
	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>	<p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p>

(à reproduire autant de fois que nécessaire)

# Projet Tice 2014

## Création d'un Film d'animation

Exemple de storyboard

Image	Description de l'action	Son : paroles/musique bruitage
	<p>Le petit chaperon rouge court et rencontre une fausse grand-mère qui l'interpelle</p>	<p>GM : Excusez-moi mademoiselle</p>
	<p>Le petit chaperon rouge en souriant ne regarde même pas la GM et lui passe devant sans s'arrêter</p>	<p>GM : bruit de frustration « MMMh »</p>
	<p>La GM se retourne pour voir passer le PCR</p>	<p>PCR : « Cherche pas, on me l'a déjà fait le coup de la fausse grand-mère ! »</p>

# Projet Tice 2014

## Création d'un Film d'animation

---

### Storyboarding assisté par ordinateur

Voici un site web de production assistée de storyboard en anglais -  
Faire une capture d'écran de votre storyboard et copier le dans votre traitement de texte favori....pour éviter de s'inscrire et de  
...payer ! Procéder par groupes de 3 vignettes puis réactiver la page pour les 3 vignettes suivantes.

<http://www.storyboardthat.com/storyboard-creator>

### TUTORIELS

#### **AUDACITY**

Utilisation de base et avancée du logiciel Audacity (formation vidéo)

<http://www.cndp.fr/ecolenumerique/tous-les-numeros/classes-numeriques/musique-et-numerique/decouvrez-pas-a-pas-le-logiciel-libre-audacity/article/manipuler-un-fichier-audio-a-laide-des-fonctions-primaires-du-logiciel-audacity.html>

#### Windows Movie Maker

[http://www.linternaute.com/video/magazine/montage-video/tutoriel-pratique/windows-movie-maker/logiciel\\_Windows\\_Movie\\_Maker.shtml](http://www.linternaute.com/video/magazine/montage-video/tutoriel-pratique/windows-movie-maker/logiciel_Windows_Movie_Maker.shtml)

#### Monkey Jam

[Tuto video monkey jam](#)

[Tuto Monkey Jam fichier PDF](#)