
ÉTAPES DE CREATION D'UN FILM D'ANIMATION

- 1. DECOUVERTE ET DEFINITION DU CINEMA D'ANIMATION À PARTIR DE FILMS D'ANIMATION EXISTANTS**
- 2. INITIATION AU PRINCIPE DE LA PERSISTANCE RETINIENNE (THAUMATROPE, FOLIOSCOPE) À PARTIR D'EXPERIENCES (ILLUSIONS D'OPTIQUE).**
- 3. REDACTION DU SYNOPSIS ET/OU SCENARIO : TRAVAIL EN GROUPE CLASSE OU INDIVIDUEL AVEC MISE EN COMMUN (VOIR ANNEXE 1)**
- 4. CREATION DES DECORS ET FABRICATION DES PERSONNAGES EN MODELAGE/DECOUPAGE, ... (OU CHOIX DE FIGURINES)**
- 5. CREATION DE STORYBOARDS POUR CHAQUE SCENE : IL S'AGIT DE DESSINER LES PLANS DU FILM. ON PEUT TRAVAILLER AU PREALABLE, SELON LE NIVEAU DE LA CLASSE, SUR LES NOTIONS DE CADRAGE, DE CHAMP, HORS-CHAMP ET SUR L'ECHELLE DES PLANS. (VOIR ANNEXE 2)**
- 6. TOURNAGE DES SCENES AVEC PARTAGE DES ROLES**
- 7. BANDE-SON : DOUBLAGE DU FILM AVEC ENREGISTREMENT DES DIALOGUES ET EFFETS SONORES, CHOIX DES MUSIQUES POUR GENERIQUES ET/OU TRANSITIONS, ...**
- 8. MONTAGE DES SEQUENCES : SELON LE NIVEAU DES ELEVES ILS PEUVENT Y ETRE ASSOCIES INTEGRALEMENT OU EN PARTIE**
- 9. VALORISER :**
 - **PROJETER LE FILM AUX PARENTS, AUX AUTRES CLASSES DE L'ECOLE.**
 - **TRAVAILLER EN ARTS PLASTIQUES SUR LA JAQUETTE D'UN DVD QUE LES ELEVES EMPORTENT A LA MAISON COMME TRACE DU TRAVAIL EFFECTUE.**
 - **DIFFUSION DES FILMS AVEC RECUEIL DE CRITIQUES : PARTICIPATION A UN FESTIVAL DE FILMS SCOLAIRES**

LES PERSONNAGES

- Ils peuvent être en 2 ou 3 dimensions
- Les matériaux utilisés pour leur réalisation : papier, carton, pâte à modeler, fil de fer, cure-pipes, fil électrique. On les habillera de papiers colorés de récupération ou non, aluminium, papier de soie, tissus, rubans adhésifs de toutes tailles et couleurs, peinture, encre, feutres etc.
- Ils peuvent être articulés ou non (attaches parisiennes ...)
- Il peut être utile et intéressant de représenter un personnage dans plusieurs postures ou de différents points de vue : de face, de dos, de profil, vu d'avion (en plongée), vu de dessous (contre-plongée)
- Ils peuvent être de vrais objets (nounours, playmobils...)

LES DECORS

- Ils seront adaptés à la taille des personnages et à la narration : en faudra-t-il un ou plusieurs ?
- Ils peuvent être complètement unis, des fonds sur lesquels les personnages et éléments de décors (mobiles) évoluent.
- Ils peuvent être en 2 ou 3 dimensions, horizontaux, verticaux ou les 2.
- Les matériaux utilisés peuvent être de toute nature.
- Des objets peuvent y être insérés, détournés ou non.

NB : Anticipez les écueils visuels possibles. Ils ne manqueront pas de se produire. Ce seront des moments formateurs pour les élèves :

Exemples : un personnage de la même couleur que le fond sera invisible à la prise de vue.

Ne recommencez pas tout. Interrogez les élèves. *Que faudrait-il faire pour que notre personnage se voit ?*

Un simple *cerné*, une couche de peinture ou d'encre supplémentaire etc, peuvent suffire ...

Se donner des règles pour la conception : couleurs, matériaux, atmosphère. Une certaine harmonie doit exister entre tous ces éléments.

Exemples :

- Couleurs saturées « sorties du tube »
- Teintes pastel
- Teintes en camaïeux/contrastées
- Noir et blanc
- Transparence/opacité
- Éléments cernés ou non
- Mat ou brillant
- Etc ...

LA BANDE-SON

Une bande-son est constituée de :

- Bruitages et ambiances sonores
- Voix
- Musique

Chacun de ces sons est relié à l'image ; ils n'ont pas forcément de rapport entre eux mais se nourrissent l'un de l'autre.

Ces éléments sonores peuvent intervenir :

In « on voit ET on entend » ex : un verre qui tombe

Off « musique d'accompagnement ; voix d'un narrateur »

Hors-champ « on entend mais on ne voit plus ou pas encore »

Ex : on entend une voiture mais on ne la voit, on pressent un danger.

Le SON crée le SENS : il est plus révélateur, pour prendre la mesure du rôle du son, de couper le son ; l'absence de son fait alors ressortir ce qu'il apportait sans qu'on s'en soit aperçu. Selon la bande-son que l'on choisira, l'ambiance du film, le sens, peuvent en être modifiés.

Deux techniques de composition musicale sont particulièrement utilisées au cinéma et dans les films d'animation :

- Le leitmotiv = thème qui revient tout au long du film pour donner des repères au spectateur (exemple superman)
- L'underscoring = c'est une musique qui vient "soutenir" l'image, elle souligne l'action mais n'est pas faite pour être perçue consciemment par le spectateur. Elle s'accorde pour donner l'ambiance générale d'une scène. Elle accompagne l'image et la complète.

LES ETAPES NECESSAIRES AU PROJET

LA MISE EN SON INTERVIENDRA APRES LE TRAVAIL SUR L'IMAGE, MAIS LES ELEVES AURONT ETE REGULIEREMENT « NOURRIS » DE MUSIQUES, DE BRUITAGES, DE PAYSAGES SONORES DIVERS DEPUIS LE DEBUT DU PROJET, MUSIQUES CHOISIES PAR L'ENSEIGNANT PAR RAPPORT A L'AMBIANCE GENERALE DU FILM

Une fois le film construit en texte et en images, pour choisir ses accompagnements sonores, comment procéder ?

Plusieurs possibilités :

- **EXPLORER :**

Visionner le film (muet) ou rejouer l'histoire et identifier les moments où l'on choisit de faire des bruitages, de la musique, des chansons, de la narration ou des dialogues. Coder sur une affiche les interventions sonores définies par les élèves (dialogues, bruitages, musiques) en succession et/ou en superposition (tuilage par exemple)

- **EXPERIMENTER**

Une fois ces moments identifiés : collecter les sons, par exemple :

- Pour les bruitages : faire des recherches sonores à partir de la voix, d'objets, d'instruments, pour s'approcher au plus près des sons que l'on souhaite faire entendre (enregistrer, réécouter, enregistrer, réécouter...). Rechercher sur internet dans des banques de sons les sons que l'on souhaite insérer dans le film
- Inventer un texte sur une musique connue pour écrire une chanson, un slogan, un jingle, ou inventer texte et mélodie pour créer une chanson originale (courte = leitmotiv qui ponctue l'histoire et la rythme, donne des repères temporels)

- **ORGANISER**

- Sélectionner des musiques et les minuter (extraits). Une fois tous les matériaux sonores choisis, les enregistrer : les sons, les voix, les chansons (travail sur l'expression orale, l'articulation, le rapport au micro, l'utilisation du dictaphone ou du logiciel d'enregistrement Audacity)
- Constituer un dossier dans l'ordinateur avec l'ensemble des sons choisis pour la bande son ? Nommer chaque son précisément pour les repères en catégorisant (phrase par phrase pour les dialogues, nom pour les bruitages, numéro pour les musiques)
- Écrire le texte complet de l'histoire et y insérer en couleur les moments sonores avec un codage (voix, bruitages, musiques) en tenant compte de la succession et de la simultanéité nécessaires.

- **FINALISER**

- Faire le montage images / sons (au cycle 1 et 2, enseignant ou CPEM CPAV, au cycle 3 les élèves peuvent rapidement maîtriser le logiciel Audacity)

COMMENT NOURRIR UN PROJET DE SONORISATION D'IMAGES ANIMEES ?

Tout au long du projet, il est important de le nourrir par une fréquentation d'œuvres musicales et cinématographiques (école et cinéma dossier pédagogique)

Exemples d'activités à proposer aux élèves au cours du projet :

- Regarder un extrait de film, sans le son. En chercher le sens. Le regarder ensuite avec le son pour valider. Le sens est-il identique ?
- Analyser une bande-son d'un film. De quoi est-elle constituée ? (bruitages, voix, musique) Comment la musique est-elle structurée ? Caractériser les voix, le décor sonore, établir le musicogramme (schéma représentant le déroulement de la musique : voir Cultivons notre oreille 2) de l'extrait.
- Bruiter un moment d'un film (avec objets sonores, voix instruments), commenter ; mettre une musique choisie par les élèves, sur les mêmes images. Comparer.
- Identifier les moyens musicaux pour exprimer la peur, la joie, la course, la tristesse... en utilisant les paramètres du son (intensité et timbre particulièrement)
- À partir de la Bande Originale seule du film, imaginer des images, une histoire, des émotions...
- À partir d'une même séquence d'un film, changer de musiques. Le sens est-il modifié ?
- Présenter 3 bandes-son différentes sur les mêmes images. Retrouver la bande-son originale du film. Argumenter et faire des choix justifiés.
- Écouter des musiques de film, des paysages sonores, des sons de toute origine pour les qualifier, les trier, argumenter et faire des choix, affiner sa perception et aiguïser son sens critique.

PETIT VOCABULAIRE DE CINEMA

LE CADRAGE

Le cadrage au cinéma se rapporte au choix des limites de l'image : angles de prise de vue, échelle des plans, organisation des objets et des personnages dans le champ.

LES ECHELLES DES PLANS (VOIR ANNEXE 3)

- **Plan général ou plan d'ensemble** : paysage, foule, ville, ...
- **Plan moyen** : personnage en pieds
- **Plan américain** : personnage jusqu'à mi-cuisse
- **Plan rapproché taille** : personnage jusqu'à la taille
- **Plan rapproché épaule** : personnage jusqu'aux épaules
- **Gros plan** : seulement le visage ou l'objet
- **Très gros plan** : seulement les yeux ou un détail

LE CHAMP

Ce qui est visible par le spectateur.

LE HORS CHAMP

Ce qui se déroule hors de l'écran, qui n'est pas visible par le spectateur.

Ces deux notions peuvent se travailler simultanément : choisir une photo et imaginer ce qui se passe autour et qu'on ne voit pas...

LES ANGLES DE VUE

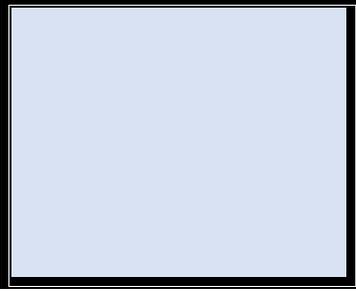
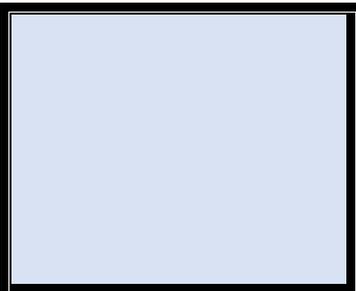
- **Plongée** : cadrage de la scène par le dessus.
- **Contre-plongée** : cadrage de la scène par le dessous. Le personnage est grandi.
- **Vue objective** : l'action est filmée par une personne extérieure à l'événement.
- **Vue subjective ou point de vue** : la caméra cadre et se déplace comme si le spectateur était à la place d'un des personnages. Permet d'accentuer l'identification du spectateur.

Choisir un objet et le photographe en faisant varier la hauteur et l'orientation par rapport au sujet.

*Comparer les effets produits : plongée, contre-plongée, orientation, repères spatiaux
Les photos accumulées serviront à dresser le portrait de cet objet.*

FICHE DE DECOUPAGE : STORYBOARD

TITRE DU FILM : SEQUENCE N°.....

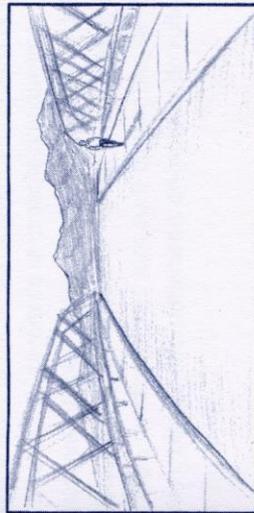
PLAN N°	DESCRIPTION DE L'ACTION	CADRAGE	CE QUE L'ON ENTEND			
			PAROLES DES PERSONNAGES	VOIX OFF	BRUITS	MUSIQUE
						
						
						
						

Échelle des plans

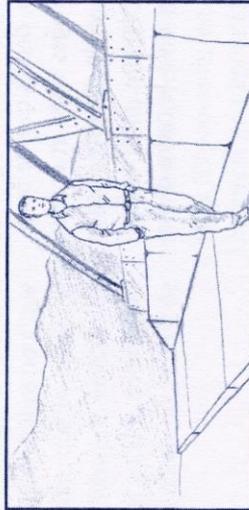
Qu'est-ce que c'est ?

Le vocabulaire courant utilisé pour le cadrage d'un plan s'applique tout autant aux acteurs qu'aux objets. Le gros plan d'un téléphone ou le très gros plan de la fente d'un monnayeur en sont des exemples.

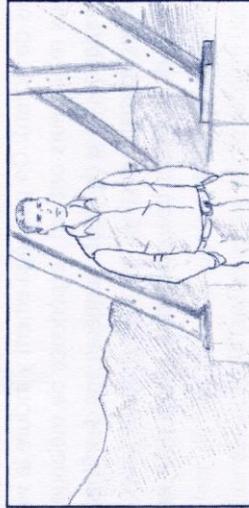
Un réalisateur diversifie souvent, au tournage, la valeur de ses plans pour avoir du choix au moment du montage et pouvoir affirmer ses intentions esthétiques et/ou symboliques.



Plan général/plan d'ensemble



Plan moyen



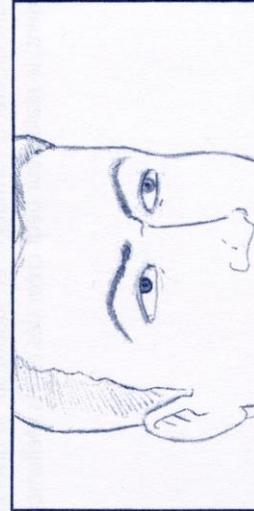
Plan américain



Plan rapproché épaule



Gros plan



Très gros plan