

PANIQUE à l'école !

Dossier pédagogique
autour de

PANIQUE TOUS COURTS



LE BRUIT DU GRIS
LAURENT, LE NEVEU DE CHEVAL
JANINE ET STEVEN EN VACANCES
LA RENTRÉE DES CLASSES
de Vincent Patar
et Stéphane Aubier

Sortie le 1^{er} mars 2017
*** 45 mn ***

Intention



Inspiré de *Panique Tous courts* programme composé de 4 courts métrages réalisés par Vincent Patar et Stéphane Aubier mettant en scène trois personnages en plastique, un cowboy, un indien et un cheval, ce dossier pédagogique propose des ateliers ludiques et pratiques permettant aux classes de Maternelle (cycle 1) et de Primaire (cycle 2 et 3) de réaliser des courts métrages d'animation. Réalisables durant le temps de classe, ils ont été conçus pour être facilement mis en place et nécessiter un minimum de ressources et de matériel.



Si les enfants ne se rendent pas compte du processus nécessaire à la création d'un film d'animation, les adultes, à l'inverse, ont tendance à l'imaginer beaucoup plus fastidieux qu'il ne l'est vraiment. Le but de ces ateliers est donc de montrer qu'avec peu de moyens, il est tout à fait possible de faire créer à des enfants des films d'animation et de leur permettre ainsi de mieux appréhender le langage de l'image en se l'appropriant.

Pourquoi choisir l'animation pour raconter une histoire ?

Les quatre courts métrages du programme sont des films d'animation en volume, réalisés image par image (ou *stop motion* en anglais). Par la minutie du cinéma d'animation image par image, les films nous proposent des histoires drôles où les jouets se découvrent un supplément d'âme. A la différence d'un dessin animé, le « stop motion » s'empare d'objets et d'éléments du réel pour leur conférer l'illusion du mouvement. Il s'agit moins de représenter et de figurer, comme peut le faire un dessin, que de se confronter à la réalité et à ses impératifs (matière, lumière, gravité...). Bien entendu, cela n'empêche en rien une stylisation et une esthétique, dans la composition et le design des personnages et des décors par exemple, mais il faut garder à l'esprit que l'animation en volume est un intermédiaire, entre le dessin animé entièrement créé sur papier et la prise de vues réelles.

C'est d'ailleurs ce statut qui permet à l'animation en volume de raconter des histoires à part entière. Au-delà de l'aspect magique qu'il existe à voir des objets inertes prendre vie, choisir ce média pour créer des récits, c'est mettre à sa disposition toute la symbolique et l'expressivité de ces objets. Jouets, marionnettes, figurines deviennent ainsi des versions stylisées de l'acteur humain dans lesquelles les spectateurs projettent leur imaginaire.

Les matières choisies pour créer personnages et décors contribuent aussi au sens. De nombreux films d'animation jouent sur l'essence des matières utilisées. On peut imaginer des corps en pâte à modeler qui vont être pétris et transformés au gré de leurs rencontres, des personnages de papier qui craignent de s'enflammer à la moindre émotion ou des silhouettes en fil de fer qui se découvrent froides et vides.

Pourquoi choisir l'animation pour raconter une histoire ?

L'animation en volume permet également un contrôle quasi total sur l'œuvre créée. Démiurge entier, le réalisateur et son équipe peuvent et doivent tout créer et organiser : des détails du décor aux jeux des personnages, en passant par la lumière, le son et la musique. Enfin, et surtout, à propos de démiurge, il faut peut-

être voir en l'animation en volume, un prolongement de l'imaginaire de l'enfant et de sa capacité à projeter des histoires dans le réel. Le réalisateur retrouverait ainsi ce pouvoir ancien, avec l'espoir de fixer ses visions dans le temps et l'image.

Objets inanimés...

Le jouet qui prend vie est un thème récurrent dans la littérature et le cinéma, depuis le XIX^{ème} siècle et l'avènement de l'ère industrielle. Plusieurs cas sont régulièrement proposés : les histoires de jouets entre eux, où ces derniers font preuve d'élan et de sentiments propres (*Toy Story*, *Le Stoïque soldat de plomb*). Celles où ils se confrontent au monde

des humains et où le récit bascule dans le surnaturel, pour le plus grand bonheur des enfants qui les découvrent (*Small Soldiers*) ou, au contraire, pour leur plus grande frayeur (tous les films d'horreur de la série *Chucky*) où le motif de l'enfance perdue revient hanter les jeunes adolescents qui veulent s'en émanciper. Une dernière possibilité est celle des

récits dans lesquels le jouet prétend à accéder à l'humanité (*Pinocchio*). Par un effet d'inversion, c'est alors le jouet qui se projette dans l'enfant et aspire à quitter sa condition d'objet pour atteindre celle d'individu et la liberté qu'elle confère.

Quelques exemples d'autres histoires mettant en scène des jouets qui prennent vie

CINÉMA

Les Contes de l'horloge magique,
Ladislas Starewitch
La série des Nounou,
Gari Bardine
Tin Toy, John Lasseter
Knick Knack, John Lasseter
La série des Toy Story, Disney/Pixar
Small Soldiers, Joe Dante

LITTÉRATURE

Le Stoïque soldat de plomb, Andersen
Pinocchio, Collodi



Le Jouet ou la transition de l'imaginaire



Soldat de plomb, princesse en crinoline, qu'ils soient en bois, en papier ou en chiffon, depuis toujours, les jouets accompagnent l'enfance. Bien sûr, ils doivent cette place à leur fonction ludique, mais pas seulement. Vecteurs de l'imaginaire, de projection personnelle, ils aident l'enfant à se développer et à grandir.

On connaît déjà toute l'importance des doudous en tant qu'objet transitionnel, prolongement physique et symbolique de la présence parentale. Le joujou semble en prendre la suite, tout en la faisant évoluer. Sa forme s'affirme. Il prend une apparence, il se caractérise, devient un cowboy, un poney, une ballerine.



Les stéréotypes féminins et masculins ne sont jamais loin et peuvent poser question quant aux représentations de genre proposées. Pour autant, c'est précisément à partir de ces identifications marquées que l'enfant va pouvoir construire ses propres représentations du monde adulte et décider de s'y conformer ou de s'en éloigner.

Réplique en miniature d'un monde qui le dépasse, le jouet permet également à l'enfant de se l'approprier en découvrant les codes et les spécificités. Il lui offre surtout le plaisir de s'en amuser et de tester sans risque les extravagances et les interdits.

Par delà la répétition du réel, le jouet stimule enfin la projection imaginaire. A travers lui, l'enfant peut se raconter toutes les histoires et explorer les multiples rebondissements de la fiction. Dès lors, il devient tout à la fois le conteur et le personnage de ses récits. Ne manque plus qu'une caméra pour qu'il devienne réalisateur de film d'animation.



PANIQUE à l'école !



Né en parallèle du cinéma en prise de vues réelles, le cinéma d'animation a rapidement su faire preuve d'originalité et de créativité. Autour de nous, tout ou presque est « animable » (photographie, pâte à modeler, dessin, papier découpé, personnes réelles, animaux...). Afin de restreindre le champ des possibles, ce dossier se propose d'explorer les opportunités proposées par l'animation image par image.

Comme son nom l'indique, le principe de cette animation est de décomposer un mouvement et de photographier/filmer image par image chacune des phases de

ce mouvement. Visionnées bout à bout, ces images donneront l'illusion du mouvement initial. Si en prise de vues réelles, une seconde de film correspond à 24 images, en animation il est possible d'obtenir un rendu tout à fait satisfaisant à partir de 8 à 12 images par seconde. Cette technique peut ainsi donner lieu à des ateliers accessibles et rapides.

Notes

Matériel

Afin de réaliser les différents ateliers proposés dans ce dossier, un certain nombre d'outils sera nécessaire. Là encore, le but est de s'appuyer sur du matériel courant et facile d'utilisation. Les progrès et les développements des appareils photo numériques et même des smartphones, contribuent à mettre d'excellentes caméras potentielles dans les mains de chacun.

Pour la prise de vue

Un appareil photo numérique ou un smartphone avec trépied : prévoir d'éventuelles cartes mémoire SD pour archiver facilement les images.
Une source de lumière pour l'éclairage.

Pour l'archivage et le montage

Un ordinateur.
Les câbles de connectique fournis avec l'appareil de prise de vue (Câble Usb, lecteur de carte Sd).
Un logiciel de montage (il en existe des gratuits, accessibles en ligne, voir chapitre « Plateau de tournage »).

Pour la diffusion en classe

Un rétroprojecteur.
Les câbles de connectique fournis avec le rétroprojecteur et/ou l'ordinateur (sortie VGA).
Un fond blanc : mur, drap tendu, écran de projection.

Pour la diffusion privée

Le film terminé, chacun a envie de disposer d'un exemplaire ou de pouvoir le consulter à loisir. Deux possibilités pour cela : la copie du film sur un support physique (un DVD, une clé USB) ou la diffusion via un site en ligne.

Pour la diffusion en ligne

Utilisation et/ou création d'un blog, d'un site de présentation. (Attention à s'assurer de l'accord des parents pour la diffusion en ligne).
L'envoi par mail aux différentes familles via un site de transfert de fichiers volumineux (WeTransfer, DFree, deposit Files).

Note sur le droit à l'image

L'enfant comme tout individu a le droit de disposer de son image, de son utilisation et de la diffusion qui peut en être faite. Depuis plusieurs années et de manière de plus en plus fréquente, les enseignants demandent aux parents, en début d'année, l'autorisation de prendre et d'utiliser des images et des photos des enfants. Assurez-vous avant de commencer ces ateliers (et notamment ceux mettant en scène les enfants) de bien avoir l'autorisation des familles.



Prise de vue

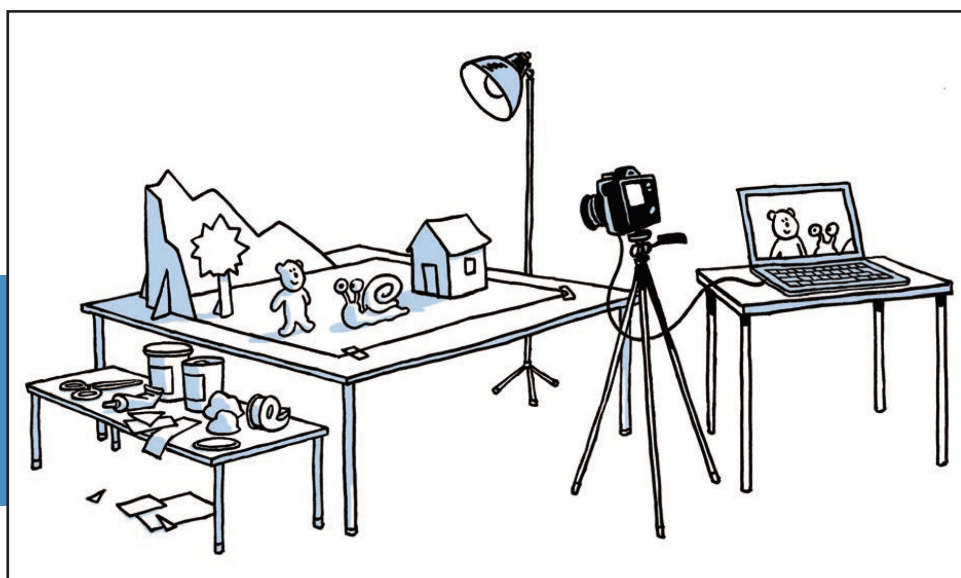
Assurez-vous de la stabilité de l'appareil photo. Posé sur une table, sur un socle ou sur un pied ajustable, il doit tenir en équilibre et changer de position le moins possible.

Même chose en ce qui concerne l'éclairage. L'idéal est de pouvoir travailler avec un éclairage stable (madrinaire de cinéma ou lampe de bureau). A défaut, la lumière naturelle de la classe suffira à condition toutefois de travailler sur une durée courte (2 heures). Tout changement d'éclairage est en effet immédiatement visible à l'écran. Prenez garde à ne pas projeter vos propres ombres sur la scène filmée.

La plupart des appareils de prise de vue font automatiquement la mise au point. Veillez juste à travailler à

bonne distance de la zone filmée (en général autour d'un mètre).

La création d'un plateau de tournage de film d'animation, sans être une entreprise pharaonique, demande toutefois à isoler un espace adéquat. Ce peut être une partie de la classe, le temps d'une séance, ou, encore mieux, une salle dédiée. Pensez à travailler sur une table, à hauteur des enfants : en y plaçant le plateau de tournage, vous délimitez immédiatement l'espace de travail tout en limitant les risques de le renverser ou de marcher dessus.



Pour l'archivage et le montage

Comme pour toute création avec des outils numériques, n'oubliez pas de sauvegarder régulièrement vos données (images, scène montée...). Il n'y a rien de pire que de voir disparaître une journée entière de travail suite au problème d'un logiciel.

A propos de logiciel, sachez qu'en amont du montage il existe des logiciels gratuits destinés à organiser au mieux les différentes prises de vue. On peut citer Monkey Jam sous Pc, Frame by frame sous Mac ou encore Stopmotion Bjoernen sous Linux. Ces différents logiciels permettent d'importer les photos et de les ordonner en

petites séquences animées. Ils proposent également une présentation en « pelure d'oignon », qui permet de visualiser les images qui précèdent et qui suivent celle sur laquelle on travaille. Un élément assez agréable pour appréhender au mieux l'évolution de l'animation en cours.

En ce qui concerne le montage, il existe aussi plusieurs logiciels gratuits, accessibles via internet. Sur PC, Suite Office, présent sur de très nombreux ordinateurs, est proposé avec Windows Movie Maker. On notera également Imovie sur Mac et OpenShot sous Linux.

Ressource en ligne

Le cinéma d'animation Crdp de Caen : Site complet sur les techniques, les termes et les possibilités de travail en classe.
Présentation de vidéo explicative
http://pari.crdp.ac-caen.fr/_PRODUCTIONS/ressources_culturelles/cinema_animation.swf

Le monde du stopmotion : un site de fans et d'amateurs qui présentent leur conseil et une liste de court métrage.
<http://www.lemondedustopmotion.fr/>

Le Cénographe : le site d'une association qui œuvre autour du mélange des arts (vidéo, photo, son, graphisme, arts plastiques, mise en scène, arts numériques).
<http://www.cenographe.com/video/>

PANIQUE à l'école !

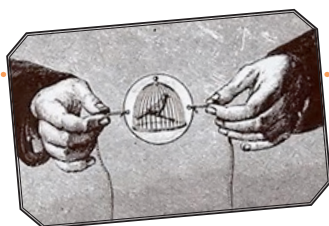
IMAGE PAR IMAGE

(MATERNELLE MS-GS ET PRIMAIRE (P))



Ce premier atelier, conçu pour les plus jeunes, a pour but de leur faire dépasser le « côté magique » de l'image animée en leur faisant découvrir ses principes de base. L'idée des différents ateliers sera ainsi de les initier à la notion de séquentialité au cinéma et de comment l'illusion du mouvement naît du rapprochement d'images fixes en séquence. Pour ce faire, les ateliers insisteront dans un premier temps sur la décomposition d'une séquence d'animation, avant de permettre aux enfants de s'approprier ce processus.

ATELIER ① LE THAUMATROPE



Principe

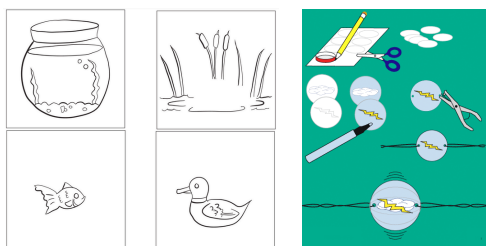
Parmi les ancêtres du cinéma, le Thaumatrope, développé au début du XIX^{ème}, est un des plus faciles à appréhender. Basé sur la persistance rétinienne qui fait que nous conservons le souvenir d'une image quelques fractions de seconde, le Thaumatrope permet la superposition de deux images en une seule.

But

Montrer aux enfants comment à partir de deux images fixes, on parvient à créer une illusion d'optique. Cela permet d'ouvrir la notion de séquentialité et d'aborder une première discussion sur le regard.

Matériel

- 1 feuille de papier un peu épaisse ou du carton.
 - 2 élastiques par feuille.
- Matériel de découpage et de dessin.



Réalisation

Perforer les feuilles de papier à gauche et à droite ; glisser ensuite un élastique dans chaque perforation. En vous inspirant du modèle proposé ou en laissant les enfants réfléchir à partir du thème contenu/contenant (un poisson dans la mer, des fleurs dans un vase...), leur faire dessiner un dessin de chaque côté de la feuille : ex : le vase vide sur une face et de l'autre côté un bouquet de fleurs.

Faire tourner le Thaumatrope entre les doigts, à l'aide des élastiques.

Relâcher et constater l'effet produit : les deux images se « mélangent »



ATELIER ② 1, 2, 3 SOLEIL !



Principe

Comme le célèbre jeu de cours de récréation, cet atelier permet aux enfants qui le dirigent de découvrir le pouvoir de la « pause ». Il s'agira cette fois de l'effectuer non pas sur des camarades de jeu mais sur les personnages d'un film.

But

Initier les enfants aux touches de base d'un lecteur DVD. Leur permettre par là-même de pouvoir maîtriser le flot des images et de poursuivre sur la notion de défilement et de séquence.

Matériel

Un extrait de film visionné sur 1 lecteur DVD ou 1 lecteur d'ordinateur et 1 écran.

Réalisation

Avant de commencer la projection, leur demander s'ils connaissent les touches du lecteur. Reprendre avec eux, en les représentant au tableau ou sur des cartons, les différents symboles (play, stop, avance rapide, pause...).

Extrapoler à partir de la projection sur la notion de défilement, de direction et de possibilité d'arrêt sur image (comme dans le jeu 1,2,3 soleil). Amener l'idée que dans un film, les images sont comme une rivière qui coule mais dont on peut interrompre ou inverser le cours.



ATELIER 3 LE MUR LUMIÈRE

Principe

A partir de la vision d'un célèbre court métrage de Frères Lumière, *La démolition d'un mur* de 1896, on va amener les enfants à repérer l'effet spécial basé sur le principe d'inversion du sens de diffusion. Dans ce film, disponible en ligne, on voit des ouvriers détruire un mur, avant que soudainement l'opération s'inverse et que le mur ne se reconstruise. L'effet est bien entendu aussi simple que saisissant : au milieu du film, l'opérateur inverse le sens de projection de son film, repassant la pellicule à l'envers et donnant ainsi la sensation de remonter le temps.

But

Insister sur la notion de défilement et de succession d'image : c'est cette séquentialité qui crée le cinéma et on peut générer des effets étonnants en s'amusant avec son sens et son organisation. Le regard.

Matériel

le film en ligne sur youtube.

Réalisation

Avant de débiter, leur dire qu'ils vont assister à un « effet spécial », réalisé à partir d'une utilisation particulière de la caméra et de la pellicule. Leur expliquer le principe d'effet spécial (une technique qui permet de réaliser à l'écran des choses impossibles dans la vraie vie). Leur demander d'être attentifs et de chercher cet effet.

Le visionnage effectué, interroger les enfants sur ce qu'ils ont vu et chercher avec eux comment cela est possible.

ATELIER 4 LA GRIMACE



Principe

Cet atelier propose de réaliser un petit effet spécial très simple et très ludique autour du principe de ralenti. Les enfants sont filmés au ralenti (fonction super Slow motion movie d'un appareil / caméra numérique) puis amenés à regarder le résultat.

But

Poursuivre sur l'idée qu'on peut créer à l'écran des choses impossibles dans la réalité. Introduire la notion de durée et de vitesse de défilement des images et de l'influence que cela aura à l'écran.

Matériel

- 1 appareil photo numérique avec la fonction ralenti.
- Idéalement un câble et un écran (TV, Ordinateur) permettant de visionner les photos de l'appareil.
- Au cas où l'appareil de la classe ne dispose pas de cette fonction, il est possible de visionner des vidéos de films tournés au ralenti sur youtube.

Réalisation

- Préparer l'appareil pour filmer les enfants en mode ralenti. Leur demander de faire vibrer leurs lèvres le plus bruyamment possible. On les filme alors au ralenti avant de leur projeter le résultat. A l'écran, on voit des visages en pleine grimace au ralenti.
- Une fois les rires passés, les interroger sur l'effet spécial créé et sur la décomposition du mouvement. Leur faire expérimenter les différentes vitesses de défilement, entre l'avance normale et la pause.





ATELIER 5 LES CHAMPIONS DU DÉGUISEMENT

Principe

- Un atelier qui amène à la réalisation d'un nouvel effet spécial basé sur les possibilités d'interrompre la prise de vue pour modifier des éléments du réel avant de reprendre le tournage.
- Evidemment, visionné dans la continuité, le film donnera l'illusion d'un effet magique. Après le ralenti, on est ici dans l'effet inverse : quelque chose apparaît instantanément sur l'écran.

But

- Insister sur le principe de l'effet spécial qui permet de déformer la réalité à l'écran. Jouer une nouvelle fois avec la notion d'enchaînement des images : avec une caméra, le temps ne s'écoule que lorsqu'on appuie sur le bouton défilement.

Matériel

- 1 appareil photo / caméra numérique avec trépied.
- 1 câble et un écran (TV, Ordinateur) permettant de visionner les photos de l'appareil.
- Des vêtements colorés (vestes, pulls, bonnets ou casquettes) bien distincts les uns des autres.

Réalisation

- Installer 2 ou 3 enfants, côte à côte sur un banc. Les déguiser avec un ou deux vêtements bien distinctifs.
- Installer l'appareil photo face à eux.
- Leur faire prendre la pose en les filmant quelques secondes.
- Interrompre l'enregistrement et leur demander d'inverser un vêtement.
- Leur demander de bien retrouver la même position sur le banc et reprendre l'enregistrement quelques secondes de plus.
- L'interrompre de nouveau et leur faire échanger un autre vêtement.
- Recommencer cela 2 ou 3 fois avant de visionner le tout.
- Demander alors aux enfants de décrire l'effet produit et les amener à faire le lien avec l'atelier 1 du Thaumatrope : comment la succession d'images fixes amène l'impression de mouvement.

ATELIER 6 L'APPEL

Principe

- Cet atelier permet de mobiliser toute la classe et de poursuivre sur les possibilités de trucage. Après les objets, il s'agit cette fois de faire apparaître les enfants de manière « instantanée ».

But

- Poursuivre sur les possibilités de transformation du réel à l'écran.
- Prouver s'il en est besoin que cela peut aussi affecter les êtres humains ! Leur permettre aussi de toucher à la caméra et de devenir réalisateur du film.

Matériel

- 1 appareil photo / caméra numérique avec trépied.
- 1 câble et un écran (TV, Ordinateur) permettant de visionner les photos de l'appareil.

Réalisation

- Installer la caméra / l'appareil photo face à la classe, depuis le point de vue de l'enseignant.
- Faire sortir les enfants de la salle et demander à un premier d'entre eux de filmer la classe vide quelques secondes.
- Lui demander durant ce temps de prononcer son nom puis d'interrompre l'enregistrement.
- Le faire alors s'asseoir à sa place habituelle et demander à un autre enfant de prendre sa place derrière la caméra.
- A son tour il lancera l'enregistrement, attendra quelques secondes puis prononcera son nom avant de mettre l'enregistrement en pause. Il ira, comme le premier, s'installer dans la classe.
- Répéter alors le processus le nombre de fois nécessaires avant de visionner le tout.
- A l'écran, on aura ainsi l'illusion d'un « appel imaginaire » où le prénom de chaque enfant est prononcé et le fait apparaître instantanément à sa place.



PANIQUE à l'école !

ANIMER LE RÉEL
(PRIMAIRE DU CP AU CM2)



Cet ensemble d'ateliers peut être fait indépendamment des précédents ateliers, même s'il est vrai que des enfants les ayant suivis seront à même d'appréhender plus rapidement ces nouveaux exercices.

Le but est de faire découvrir aux élèves les principes de base de réalisation d'un film d'animation image par image et de leur dévoiler une partie de son incroyable potentiel. En faisant travailler les enfants avec des matières et des supports très variés, nous espérons les amener à tenter leur propre expérience.

ATELIER 1 LE FOLIOSCOPE OU FLIP-BOOK



Principe

Autre ancêtre du cinéma et de la photo animée, le Folioscope, également appelé feuilletoscope, est un petit livret animé. Une série de dessins est réalisée sur les bords de pages successives et c'est en les feuilletant et les faisant défiler rapidement qu'on génère l'illusion du mouvement.

But

Mettre en place la notion d'animation image par image : l'illusion du mouvement vient de la succession rapide d'images fixes qui décomposent le mouvement en question.

Matériel

Matériel de dessin.
1 bloc de papier d'une dizaine de feuille.

Réalisation

Partir sur la réalisation d'un bonhomme aux traits, le plus simple possible (deux bras, deux jambes, une tête ronde). L'idée est que le personnage cherche à attirer notre attention. Evoquer avec les enfants les différentes pistes possibles pour cela (le bonhomme peut faire coucou d'une main, lever les bras, sauter en l'air...) Eviter les propositions scénaristiques trop complexes.

Faire réaliser aux enfants le dessin de départ, en leur demandant de bien insister sur le trait de crayon.

Puis par transparence, leur faire reprendre ce dessin sur la feuille supérieure, tout en décalant légèrement un élément de sa posture.

Procéder ainsi sur une dizaine de dessins successifs.

Reprendre le tout et découvrir le rendu en feuilletant et faisant défiler les poses rapidement.

Faire réagir les enfants sur le rendu, les effets réussis et au contraire ceux qui sont ratés.

ATELIER 2



Principe

Très rapidement, dans l'histoire du cinéma d'animation image par image, s'est développée l'envie de travailler avec des supports graphiques et des outils originaux. Peinture, gouache, aquarelle, pastel, carte à gratter, la plupart des outils de dessins ont ainsi été utilisés pour réaliser des films.

Dans cette continuité, le tableau magique propose aux enfants de travailler sur un dessin animé effectué à la craie.

But

Après l'atelier du Folioscope, le passage par le dessin animé permet aux enfants de se familiariser avec la prise de vue image par image. Les éléments de base en place, ils sont alors à même de se lancer dans l'animation en volume.

Matériel

Un tableau.
Craies de différentes couleurs.
1 appareil photo / caméra numérique avec trépied.
1 câble et un écran (TV, Ordinateur) permettant de visionner les photos de l'appareil.

Réalisation

Faire une prise de vue du tableau noir et immaculé.

Diviser le tableau en 3 parties, chacune destinée à recevoir un dessin.

Faire réaliser par les enfants, sur chaque partie, le début d'un dessin. Ce peut être une fleur qui commence à pousser depuis le bas du tableau, une liane qui tombe depuis le sommet, ou un motif (soleil, forme géométrique) placé en plein centre. Réaliser une prise de vue des premiers dessins.

Faire ensuite progresser chaque dessin, élément graphique par élément graphique (progression verticale de la fleur, addition de contours successifs pour les motifs), en réalisant à chaque étape une prise de vue.

Visionner l'ensemble avec les élèves et les faire réagir.



ATELIER 3 L'EXTRA-TERRESTRE APLATI PÂTE À MODELER

Principe

Après l'animation image par image en papier découpé, il est temps de proposer aux enfants de rentrer dans la 3ème dimension : celle de l'animation en volume. La pâte à modeler constitue l'outil idéal en termes de possibilités figuratives et de simplicité de mise en œuvre (stabilité des personnages, maniabilité). Et comme personne ne résiste jamais à l'envie d'écraser les figures en pâte à modeler, l'atelier propose aux enfants de créer leur extraterrestre patate et de le soumettre au poids de la gravité.

But

Passer à l'animation en volume et prendre conscience des contraintes de stabilité, d'espace et d'éclairage.

Matériel

- Une table de tournage (recouverte d'une toile) avec éclairage.
- De la pâte à modeler.
- 1 appareil photo / caméra numérique avec trépied.
- 1 câble et un écran (TV, Ordinateur) permettant de visionner les photos de l'appareil.

Réalisation

- Faire créer à chaque enfant son extraterrestre. Têtes difformes, bras multiples ou tentacules sont les bienvenus. La seule contrainte est que le personnage ait une base suffisamment stable pour assurer son maintien sans aide.
- Installer les différents extraterrestres sur la table de tournage et les éclairer.
- Installer l'appareil photo / la caméra sur son trépied devant la table.
- Réaliser une prise de vue de l'ensemble.
- Puis, à l'aide d'une règle ou du plat de la main, écraser un peu les personnages depuis leur sommet.
- Réaliser une prise de vue.
- Répéter l'opération en écrasant à chaque fois un peu plus les personnages jusqu'à ce qu'ils deviennent une galette !
- Visionner l'ensemble avec les élèves et les faire réagir.

ATELIER 4 LES HUMEURS / PAPIER DÉCOUPÉ

Principe

Le papier découpé est une technique d'animation ancienne, qui procède par effet de masse et de contraste, et procure une poésie et un charme particuliers à ses rendus. On opère par superposition de papiers afin de créer des visages, des décors, des éléments et de jouer sur les couleurs et les formes. Afin de simplifier et de rendre accessible cette technique, cet atelier propose aux enfants de travailler sur un rendu d'expressions faciales basiques comme le rire, la tristesse ou la colère.

But

Faire prendre conscience aux élèves que l'animation image par image peut recourir à des moyens originaux et inattendus. Amener également les élèves à s'approprier des stylisations graphiques de base.

Matériel

- Matériel de découpage.
- Une série de feuilles de papier de couleurs différentes ;
- un plateau où les poser.
- 1 appareil photo / caméra numérique avec trépied.
- 1 câble et un écran (TV, Ordinateur) permettant de visionner les photos de l'appareil.

Réalisation

- Présenter aux enfants les principes de l'animation en papier découpé. Leur faire réaliser la tête en découpant un rond d'une vingtaine de centimètres de diamètre et en y dessinant le nez et les yeux.
- En s'inspirant des trois expressions proposées, demander à la classe quels éléments sont nécessaires pour animer ces visages et comment les faire passer d'une expression à une autre (modification de la bouche, des sourcils).
- Leur faire découper trois bouches (un trait plat = neutre, un trait incurvé vers le haut = sourire, un trait incurvé vers le bas = tristesse) – type « Smiley »
- Faire la même chose avec les sourcils.
- Placer les papiers découpés de la bouche et des sourcils pour former un visage neutre.
- Installer l'appareil photo sur son trépied.
- Réaliser une prise de vue du visage.
- Enlever la bouche et les sourcils neutres et les remplacer par ceux de l'expression choisie.
- Réaliser une nouvelle prise de vue.
- Continuer de la sorte en prenant à chaque fois des prises de vue. Visionner l'ensemble avec les élèves et les faire réagir.





ATELIER 5 MÉLANGE STOP MOTION PRISE DE VUES RÉELLES

Principe

Une partie de la magie du cinéma d'animation tient à la façon dont il nous donne la sensation que les objets ou jouets peuvent soudain prendre vie.

Cet atelier permet aux enfants de se mettre en scène en train de regarder leur jouet prendre vie. En mêlant animation en volume et prise de vues réelles, il permet également de bien synthétiser le tout.

But

Synthétiser les différentes techniques d'animation réalisées dans les ateliers.

Matériel

- 1 table.
- 1 jouet bien stable.
- 1 appareil photo / caméra numérique avec trépied.
- 1 câble et un écran (TV, Ordinateur) permettant de visionner les photos de l'appareil.

Réalisation

Demander aux enfants d'amener chacun un jouet. Choisir celui avec le meilleur ratio stabilité/capacité d'articulation.

Installer la caméra face à la table de tournage.

Placer l'enfant au milieu du plan, sa tête au ras de la table.

Installer le jouet sur la table, de manière à ce qu'il soit sur la gauche du plan.

L'animation va faire traverser la table au jouet devant les yeux médusés de l'enfant.

Le jeu de ce dernier consistera à suivre du regard et d'un air surpris le déplacement du jouet.

Réaliser une première prise de vue, avec le jouet qui entre dans le cadre, sur la gauche et l'enfant qui le regarde. Déplacer le jouet de quelques centimètres (type pixilation).

Réaliser une autre prise de vue.

Poursuivre le déplacement du jouet en demandant à l'enfant de le suivre du regard. Veiller à ce qu'il reprenne bien sa position préalable à chaque prise de vue.

Terminer lorsque le jouet sort du cadre par la droite.

Visionner l'ensemble avec les élèves et les faire réagir.

ATELIER 6 LE SOMNAMBULE / PIXILATION*

(* À NE PAS CONFONDRE AVEC PIXELISATION !)

Principe

La technique du stop-motion permet également de jouer avec les êtres vivants. La pixilation est ainsi un type d'animation image par image qui reproduit un mouvement en imaginant des séries d'images fixes impossibles ou décalées. Une personne peut se retrouver ainsi à glisser sur le sol, sans bouger les jambes ou à serpenter dans un couloir raide et allongée.

Dans le cadre de cet atelier, il s'agit pour un élève de jouer un somnambule qui entre dans la classe, endormi et bras tendus. L'effet de pixilation permettra de simuler ce passage de manière onirique (flottement sur le sol, passage allongé sur les tables...)

But

Faire réaliser aux élèves que l'animation image en image, non contente d'animer les objets et les dessins, peut également s'amuser avec les vivants.

Matériel

- 1 déguisement de somnambule (pyjama ou robe de chambre).
- 1 appareil photo / caméra numérique avec trépied.
- 1 câble et un écran (TV, Ordinateur) permettant de visionner les photos de l'appareil.

Réalisation

Préparer avec les enfants le parcours du somnambule. Ce dernier peut entrer par la porte de la classe, en glissant sur le sol, se heurter à une table, tourner sur lui-même, se plier en angle droit, s'allonger sur un bout de table... Tout est envisageable tant que cela tient dans le même cadrage.

Installer l'appareil photo / la caméra de manière à pouvoir cadrer l'ensemble du parcours.

Réaliser une prise de vue de l'ensemble.

Faire entrer le somnambule dans le cadre, yeux fermés, bras tendus droits devant lui.

Réaliser une prise de vue.

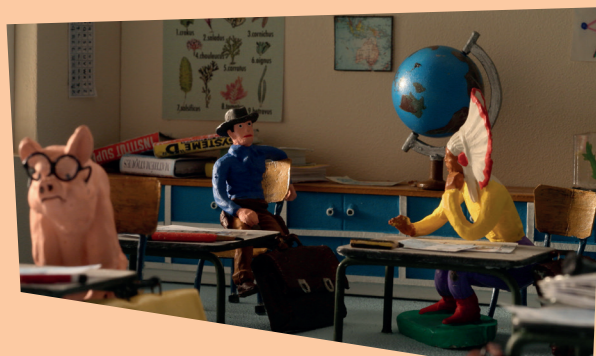
Le faire avancer de 5 centimètres, en l'obligeant à conserver la même attitude. Réaliser une autre prise de vue.

Enchaîner ainsi déplacement et prise de vue, en gardant à l'idée que plus les mouvements seront marqués et saccadés, plus le rendu sera drôle à l'écran.

Pour faire glisser le somnambule sur les tables, faire s'allonger l'enfant sur une table, les jambes tendues au dessus du vide. Puis le faire passer sur la table suivante.

Terminer les prises de vue en faisant ressortir l'enfant par la porte de la classe.

Visionner l'ensemble avec les élèves et les faire réagir.



PANIQUE à l'école !

RACONTER EN IMAGE
(PRIMAIRE DU CE2 AU CM2)



Après les différentes techniques de l'animation en stop-motion, ces ateliers ont pour but de faire découvrir aux élèves les spécificités du média en matière de récit. Comme évoqué dans la partie introductive du dossier, choisir l'animation pour raconter une histoire n'est pas anodin. En plus du langage des images (plans, cadrage, montage), on met à sa disposition des effets visuels et graphiques originaux. Conçue pour des élèves de cycle 3, cette série d'ateliers a pour but de leur faire appréhender les différentes façons qu'ont la littérature et l'animation de raconter des récits. Dans un second temps, « Raconter en image » les familiarise avec la notion de montage et de raccords avant de les amener à s'emparer de ces codes pour raconter à leur tour des histoires avec des images animées.

ATELIER 1 RACONTER EN IMAGE

Principe

Les histoires et la fiction constituent un des matériaux nécessaires à notre développement, au point qu'on les retrouve partout et sous toutes les formes, depuis les origines de l'humanité : mythes, légendes, contes, théâtre, roman, bande dessinée, cinéma. Si le but de ces genres est commun, à savoir proposer un sens au monde, les manières qu'ils utilisent pour le faire sont toutefois très différentes.

But

En partant de comparaison entre les différentes adaptations d'une histoire (littéraire, animée), le but de cet atelier est de faire réaliser aux enfants la spécificité du récit en image.

Matériel

- 1 version littéraire du *Stoïque soldat de plomb* de Andersen.
- 1 version littéraire du *Vaillant petit tailleur* des Frères Grimm.
- 1 adaptation animée du conte de Andersen (cf *Les Contes de l'horloge magique* L.Starewitch).
- 1 adaptation en bande dessinée du *Vaillant petit tailleur* (cf l'album de Mazan - Edition Delcourt)

Réalisation

Lire avec les enfants les versions littéraires des deux œuvres. Travailler sur la structure en résumant et synthétisant la progression du récit. Lire la version Bande dessinée du *Vaillant Petit tailleur*. Travailler là aussi sur la structure et l'organisation. Comparer les ressemblances et les différences. S'intéresser ensuite à un passage plus précis et voir comment sont réparties les parties narratives et descriptives dans le texte. Faire de même avec la bande dessinée, en pointant du doigt les apports de l'image dans la description et la façon dont les narratifs se glissent entre les dialogues. Visionner *Les Contes de l'horloge magique*. S'intéresser plus particulièrement à la seconde histoire, *La Petite Parade* et en repérer la structure dramatique. Comparer les ressemblances et les différences avec le conte d'origine. S'intéresser là encore à un passage plus précis et voir en quoi l'utilisation de l'image animée permet de gagner du temps (présentation, description) et comment l'écriture littéraire ajoute de la profondeur aux émotions.





ATELIER 1 DE L'IMPORTANCE D'AVOIR UN BON PLAN

Principe

Les premiers détracteurs du cinéma, dès son apparition en 1895, pointèrent du doigt la très relative innovation de cet art. Pour eux, ils ne s'agissaient que d'un ersatz du théâtre, proposant certes quelques nouveautés techniques mais dont l'incapacité à reproduire le son le cantonnerait à n'être, à coups sûrs, qu'une mode passagère.

Rétrospectivement, on ne peut que leur donner tort, même s'ils avaient pointé du doigt un détail intéressant : celui du son. Le cinéma des origines était en effet muet et c'est peut-être ce qui l'a sauvé de l'imitation du théâtre. Sans le son, les premiers réalisateurs ont été en effet obligés d'inventer un langage qui permettait de faire passer les émotions et les idées, grâce aux images qu'ils ont ainsi créées, aux plans, aux cadres et aux mouvements de caméra.

But

Expliquer et détailler les différents types de cadrages possibles (gros plan, serré, moyen, large, plongée, contreplongée, travelling avant, travelling arrière) et amener les élèves à évoquer les sensations et les impressions qui y sont liées.

Matériel

1 appareil photo / caméra numérique avec un trépied.
1 câble et un écran (TV, Ordinateur) permettant de visionner les photos de l'appareil.

Réalisation

Demander à un élève de jouer un rôle : commencer par une expression neutre avant de sourire et d'ouvrir grand les bras. En vous aidant des différents types de cadrages (cf illustration) vous tournerez cette même scène en variant à chaque fois les plans, en commençant par filmer en plan moyen, puis en gros plan et en plan large.
En montant sur une chaise, vous cadrerez en plongée. En vous agenouillant, vous réaliserez une scène en contreplongée. Enfin, en tenant fermement et de la manière stable la caméra, vous tournerez un travelling avant puis un travelling arrière.
Visionner enfin les différentes prises et voir comment les différents plans modifient la perception de l'action jouée.

ATELIER 3 LES BONS RACCORDS NOTION DE MONTAGE 1/2

Principe

Si une grande partie de la force du cinéma réside dans la mystérieuse évocation de ses images (le cadre, la lumière, le mouvement), cet art serait toutefois incomplet sans l'apport du montage. C'est en effet lors de cette étape cruciale que le film s'organise et acquiert sa forme finale. Un peu à la manière d'un tisserand, qui se retrouverait avec de multiples fils et trames de soie plus ou moins dépareillés (les scènes tournées), le monteur va devoir entremêler l'ensemble des plans pour « tisser » le film bout à bout. Rythme, raccord, contraste, tout cela va contribuer à renforcer les intentions du réalisateur.

But

Expliquer aux enfants le principe du montage et la notion de « raccord » en leur montrant qu'ils en sont déjà, pour la plupart, plus ou moins conscients.

Matériel

1 appareil photo / caméra numérique avec trépied.
1 câble et un écran (TV, Ordinateur) permettant de visionner les photos de l'appareil.

Réalisation

Les interroger sur les différences entre le théâtre et le cinéma : à l'inverse du théâtre, le cinéma raconte une histoire en proposant une multiplicité de points de vue.
Les questionner ensuite sur le principe du montage : Qu'est-ce que c'est ? Comment cela fonctionne ? Leur dire que le montage consiste à organiser les plans de manière la plus fluide et efficace possible.
Comment filmer l'entrée d'un élève dans la classe ? Par exemple, un premier plan montrera l'enfant arrivant devant la porte de la classe et l'ouvrant. Un second plan sera filmé depuis l'intérieur de la classe et montrera l'enfant franchissant la porte.
Leur demander de réfléchir au lien entre les deux : où sera placée la caméra dans les deux plans ? Quel cadrage ?
L'idée est de faire comprendre aux enfants la notion de continuité spatiale entre les plans : si un personnage sort d'un plan par la gauche, il entrera dans le suivant par la droite. S'il grimpe vers le haut du plan par une échelle, il apparaîtra dans le suivant par le bas.
L'atelier peut être prolongé avec les notions de champ-contrechamp ou de plongée-contreplongée. Il s'agit du même principe, appliqué cette fois aux discussions entre personnages.



ATELIER 1 L'EFFET KOULECHOV NOTION DE MONTAGE 2/2

Principe

Le collage successif d'images et de plans ne se fait pas qu'à partir de principes de raccords visuels et spatiaux. Le sens et les intentions des images vont eux aussi se répondre et interagir par leur simple proximité et juxtaposition. Les plans et leur contenu se « contaminent » les uns les autres. C'est ce que montre très bien l'expérience de Lev Koulechov, réalisateur soviétique des années 20 que cet atelier propose de faire reprendre et développer aux enfants.

But

Présenter aux enfants le principe essentiel du montage, à savoir comment on influe sur le sens des images par leur simple juxtaposition.

Matériel

- 1 appareil photo / caméra numérique avec trépied vidéo.
- 1 câble et un écran (TV, Ordinateur) permettant de visionner les photos de l'appareil.
- 1 logiciel de montage.
- 1 jouet cassé, 1 aliment (paquet de biscuit, fruit), 1 bouquet de fleurs.

Réalisation

Installer la caméra pour filmer en plan serré fixe le jouet cassé, l'aliment et le bouquet de fleurs. Faire ensuite passer plusieurs élèves devant la caméra et leur demander d'interpréter un état le plus neutre possible. Puis leur faire jouer les trois émotions suivantes : la peur, la joie, la tristesse. Récupérer les images via le logiciel de montage et enchaîner en trois plans, l'état neutre, un des trois objets, une des trois émotions. Procéder à un maximum de combinaisons entre ces trois images, des plus logiques aux plus irrationnelles. Visionner les montages ainsi obtenus et faire réagir les enfants sur les effets obtenus.

ATELIER 5 ON REFAIT LE FILM



Principe

Rien ne vaut la pratique pour améliorer la compréhension. Les éléments de base du récit par images en place, cette série d'ateliers, qui s'étalera sur plusieurs séances, propose aux enfants de se lancer dans la réalisation d'un petit film d'animation. Afin de ne pas les lâcher face au vide infini des possibilités, l'idée de l'atelier est de sélectionner avec eux une scène déjà existante dans un film en prise de vues réelles et de la reproduire en animation image par image. Evidemment, il faut prendre garde à la scène choisie et partir sur des éléments de courtes durée (une vingtaine de secondes maximum), avec un nombre limité de personnages (4 à 5 tout au plus), un décor et des actions faciles à reproduire.

But

Faire goûter aux enfants les joies et les difficultés du métier de réalisateur : imagination, organisation et capacités de travail en équipe seront nécessaires. Le découpage de l'atelier en différentes séances leur permettra également de passer en revue les différentes grandes étapes de production d'un film.

Matériel

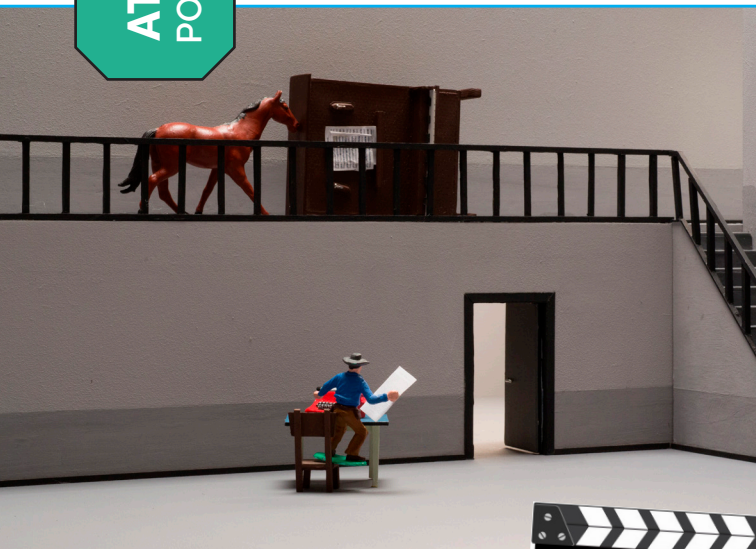
- 1 DVD.
- 1 câble et un écran (TV, Ordinateur) permettant de visionner les photos de l'appareil.

Réalisation

La première étape de l'atelier consiste à sélectionner la scène à reproduire et à la décortiquer. Vous pouvez aller vers des classiques du cinéma ou des films plus récents, le but principal est que les enfants aient envie de la reproduire en animation. Une fois la scène choisie, visionner plusieurs fois avec les enfants et demander leur d'en détailler les différents plans. L'idée est d'indiquer tout cela sur un document, le script, qui permettra ensuite de servir de guide pour la réalisation.



Janine et Steven en vacances



ATELIER 5 ON REFAIT LE FILM

Principe

La scène sélectionnée, il va falloir demander aux enfants de trouver les objets et figurines qui vont remplacer les acteurs. Toutes les options sont possibles, de la pâte à modeler aux peluches en passant par des briques de jeu de construction. Garder juste en tête les notions de faisabilité et de praticité : pour ne pas rendre le tournage harassant, il vaut mieux avoir des objets stables et solides.

But

Faire identifier aux enfants les particularités de caractère et de physique des acteurs et les amener à en trouver des transpositions via des jouets.

Matériel

Malle à jouet, peluche, briques de jeu de construction.

Réalisation

Faire s'interroger les enfants sur le rôle des acteurs dans la scène sélectionnée : quel est le caractère de leur personnage ? Que doit-il dégager en terme d'émotion et de ressenti ? Par quel animal pourrait-il être remplacé ?

L'idée est de leur faire créer une sorte de fiche de personnage à partir de laquelle ils vont pouvoir se lancer dans le casting du parfait jouet pour l'incarner.

Faire sélectionner aux enfants plusieurs prétendants aux différents rôles et les amener à justifier leur choix.

Procéder au casting et choisir les jouets par vote.

ATELIER 5 ON REFAIT LE FILM



Principe

Dans les films en prise de vues réelles, une bonne partie de la préparation consiste à trouver les futurs lieux de tournage des scènes. C'est le repérage. Dans le cadre de l'atelier, la classe est le lieu idéal. Reste néanmoins à habiller la table de tournage et à reproduire le décor de la scène sélectionnée.

But

Faire différencier aux enfants les éléments de décors de la scène : certains servent juste de toile de fond, d'autres au contraire ont un rôle déterminant dans l'action même du film.

Matériel

- Papier, jouet, carton, tissus, objets de récupération...
- Matériel de découpage.
- Matériel de peinture.

Réalisation

- Reprendre la scène sélectionnée en demandant aux enfants de repérer les éléments constitutifs du décor (type, ambiance, objets, ustensiles).
- Réfléchir avec eux aux différents moyens pour les reproduire (peinture sur carton ? tissus ? jeu de construction ? récupération de jouet ?)
- Se lancer dans la réalisation choisie et installer le décor sur la table de tournage. Veiller à la stabilité et à la solidité du tout.
- Pour information, sur un vrai tournage en stop motion, les décors sont souvent vissés à même la table.



Bruit du gris



Plateau de tournage du long métrage
Panique au Village



ATELIER 5 ON REFAIT LE FILM

Principe

A l'aide du guide des plans, décortiqué dans la première partie de l'atelier, il est temps de procéder à la prise de vue image par image et à l'animation proprement dite. Il va s'agir sans aucun doute de la partie la plus longue, et elle pourra s'étaler, suivant la scène sélectionnée, sur plusieurs séances. Essayer toutefois de faire en sorte de ne pas aller au-delà de trois séances, afin que les enfants puissent profiter d'un résultat abouti.

But

Reprise et mise en pratique de l'ensemble des éléments vus au cours des ateliers « Animer le réel » et « Raconter en image »

Matériel

Table de tournage installée.
Personnages sélectionnés.
1 appareil photo / caméra numérique avec trépied.
1 câble et un écran (TV, Ordinateur) permettant de visionner les photos de l'appareil.

Réalisation

En suivant les plans repérés dans la scène sélectionnée, procéder à l'animation image par image. Sachant qu'une seconde d'animation demande un minimum de 8 plans, comptez entre 120 et 160 plans pour 15 à 20 secondes de film.

Faire tourner les enfants aux différents postes et s'armer de patience.

L'utilisation d'un logiciel de stop-motion peut s'avérer utile pour permettre aux enfants de voir leur travail progresser au fur et à mesure.



ATELIER 5 ON REFAIT LE FILM

Principe

Comme pour les vrais réalisateurs, l'harassant tournage terminé, il est temps désormais pour les enfants de s'enfermer dans la salle de montage et de donner corps à leur œuvre.

Le montage permettra en outre de pouvoir récupérer la bande son du film sélectionné et de la caler sur le film d'animation réalisé.

But

Finaliser le film et permettre aux enfants de repartir chacun avec une version à montrer à tous leurs proches.

Matériel

Logiciel de montage

Réalisation

Suivre les instructions du logiciel de montage et utiliser surtout le rythme initial de la scène sélectionnée.

En montant ainsi, à partir de la trame sonore originelle (musique, bruitage, dialogues), le film d'animation gagnera tout de suite en épaisseur et en réalité.

Votre film est terminé, Il est donc prêt à rencontrer son public : à vous d'inventer la suite !!...

