

# Le cinéma d'animation

Le plan de cinq ans pour les arts et la culture à l'école, les programmes de 2002 et les documents d'application invitent les enseignants à élargir le champ des arts plastiques à celui des arts visuels. Ils insistent sur la nécessité de l'éducation du regard, de l'accès à la culture et d'une pratique régulière en privilégiant les aspects interdisciplinaires. Le cinéma est au programme : il est conçu à la fois comme art, comme langage et comme culture.

Le cinéma se développe dans une grande diversité de représentations, de genres.

Ce dossier propose d'explorer les possibilités d'exploitation du cinéma d'animation dans les classes.

"Dans l'idée de l'image comme projet, on ne propose pas aux élèves d'apprendre la grammaire de l'image d'une manière abstraite pour savoir ce qu'est un *plan américain* ou une *contre-plongée*. On les met dans une situation de création qui les conduit, à travers le projet à réaliser, à découvrir le sens de ce qu'ils font et donc à construire et à déconstruire les images, puisqu'ils en sont les acteurs. L'image comme projet, c'est un champ que l'on peut étudier, certes, mais que l'on n'étudie jamais aussi bien qu'en le faisant, qu'en s'impliquant dans sa construction, qu'en mettant la main à la pâte. Les pratiques ici sont nombreuses, multiples..."

Philippe Meirieu,  
*L'Évolution du statut de l'image dans les pratiques pédagogiques,*  
Deuxièmes Rencontres Nationales  
cdi-doc.fr octobre 2003

## TENTATIVE DE DEFINITION

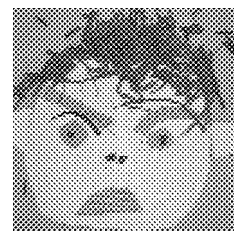
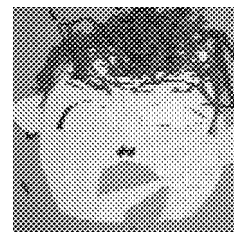
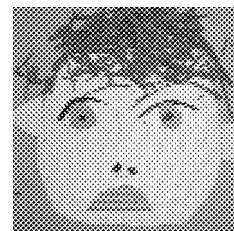
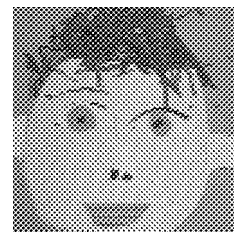
"Le terme d'animation définit toute composition de mouvement visuel procédant d'une succession de phases calculées, réalisées et enregistrées image par image, quel que soit le système de représentation choisi (dessin animé sur celluloïd ou, en termes de cinéma, sur cellulo, marionnette articulée, dessin sur pellicule, animation d'éléments découpés), quel que soit le moyen de reproduction employé (lithographie, photochimie, enregistrement magnétique, traduction en information numérique pour ordinateur), quel que soit enfin le procédé de restitution du mouvement (feuilletoscope, couronne de prismes du praxinoscope, projecteur cinématographique, magnétoscope, console graphique d'ordinateur)."

*Encyclopédia Universalis*, 1999

## DEMARCHE ET CHEMINEMENT

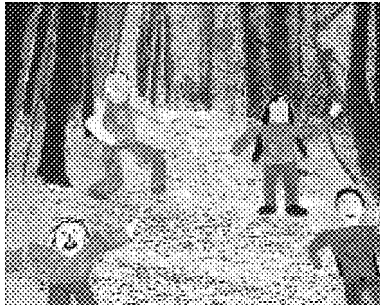
Il appartient à l'enseignant de déterminer la place des moments de réception et des temps de production, pour aiguïser le regard des élèves, pour leur permettre d'accéder à une première culture cinématographique.

*Essais d'animation pour les expressions du visage du personnage principal* u u u



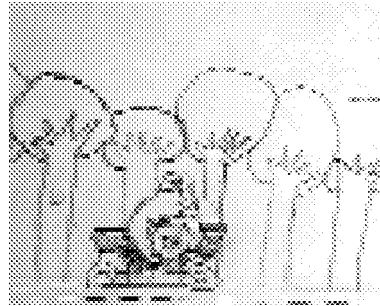
## EXPERIMENTER QUELQUES TECHNIQUES D'ANIMATION...

Les élèves découvrent, explorent et tirent parti de plusieurs techniques. Voici quelques exemples envisageables en classe.



### LE PAPIER DÉCOUPÉ ET/OU DÉCHIRÉ :

Cette technique est la plus simple tant sur le plan plastique que sur celui de l'animation. Elle permet de concevoir des personnages et décors articulés pour traduire le mouvement.



### LE DESSIN ANIMÉ :

Cette technique la plus connue demeure assez complexe, elle nécessite une grande maîtrise des procédés d'animation et du dessin.



### LE VOLUME :

Cette technique est très ludique mais présente certaines contraintes matérielles et techniques (fixation des personnages, éclairage...)

## DISPOSITIF MATERIEL POSSIBLE :

### POUR FABRIQUER LES IMAGES...

- le matériel d'arts plastiques inhérent à la fabrication des images

### POUR ENREGISTRER LES IMAGES...

- un appareil de prise de vue (une caméra DV, une webcam, un appareil photo numérique, un caméscope)
- un support pour la caméra (un pied bien stable)
- un ordinateur si possible récent avec une bonne capacité de disque dur.
- un logiciel de montage vidéo (un logiciel est très souvent livré avec l'achat d'une carte d'acquisition : *Pinnacle Studio* ou *Ulead Video Studio* par exemple. Avec Windows XP, il y a *Windows Movie Maker 2* pour s'initier)

*Remarque* : avec les logiciels *AnimatorDV* et *Stop Motion Pro* on peut brancher un dispositif de commande à distance de l'ordinateur (prise de vue et visionnement) qui est vraiment très utile avec les élèves.

- des éclairages halogènes (les plus performants sont les "mandarines" mais celles-ci sont chères à l'achat, les éclairages halogènes de chantier peuvent convenir, il s'agit d'une question de "température de couleur", certaines prises de vue seront jaunes).

### POUR ENREGISTRER LA BANDE-SON...

Le dispositif va servir à enregistrer les sons, puis éventuellement à les améliorer et enfin à les préparer pour les inclure dans le montage final.

- un mini-disc ou un ordinateur
- un ou des micros
- un ordinateur pour stocker les sons
- un logiciel de traitement du son pour enregistrement, coupe, égalisation (*Audacity* / *Wavelab* / *Magix music studio*).

*Audacity* est un logiciel libre.

Éventuellement un logiciel pour extraire des pistes audio d'un CD, tel que *Cdex*, logiciel libre.

Faire très attention aux problèmes liés à l'utilisation sans autorisation de morceaux de musique (législation sur le droit d'auteur).

## FAIRE EMERGER UN PROJET...

Pour favoriser l'engagement des élèves, il convient d'imaginer un ancrage, un déclencheur... Toutes les sollicitations utilisées dans le cadre des situations de production d'écrit peuvent être envisagées.

*"Je m'appelle Jules, j'aime beaucoup mon nom, j'avais de beaux cheveux roux, des cheveux rouges comme des petits poissons !*

*Je m'appelle Jules et un jour, on s'est moqué de moi..."*

## GLOSSAIRE

**Image par image** : technique qui consiste à prendre une photo de chaque dessin ou de chaque position d'un objet au moyen du déclencheur de la caméra d'un appareil photographique. La succession rapide des images lors de la projection donne l'illusion du mouvement.

**Plan** : image enregistrée définie par la position de la caméra ou de l'appareil photo, l'éloignement de l'objectif, le contenu (disposition des personnages et du décor).

**Animation en 2D** : animation en deux dimensions (dessins, papiers découpés, de sable, de poudre... réalisée sur une surface plane (on dit aussi « animation plane »). L'appareil photographique ou la caméra est placé(e) à la verticale. On peut maintenant réaliser des animations en 2D par ordinateur, grâce à des logiciels proposant des palettes graphiques et des outils tels que brosse et pinceaux.

**Animation en 3D** : animation en trois dimensions (volumes tels que marionnettes, personnages en pâte à modeler. Aujourd'hui, l'animation en 3D se fait au sur ordinateur grâce aux images de synthèse.

**Story-board (ou scénarimage)** : découpage dessiné du film plan par plan, sur lequel on inscrit le maximum d'informations relatives au décor, à la mise en scène, au son, aux dialogues, aux mouvements de caméra.

## ÉCRIRE UNE HISTOIRE, UN SCENARIO...

Après débat, les élèves parviennent à un compromis sur le personnage, ses caractéristiques, ce qui lui arrive... et ainsi commencent l'écriture de l'histoire.

**Mise en garde :** Il est préférable de rédiger le récit au présent, dans un style simple et dynamique, afin d'éviter les actions intraduisibles à l'image (effets littéraires, retours temporels ou simultanités).

Il est important de conduire le fil du récit comme si le film se déroulait devant nos yeux à l'écran.

On pourra alors passer à la rédaction du story-board ou scénarimage.

*Jules a les cheveux roux, tout le monde se moque de lui, l'appelle : Poil de carotte, Petit poisson rouge, Jules César.*

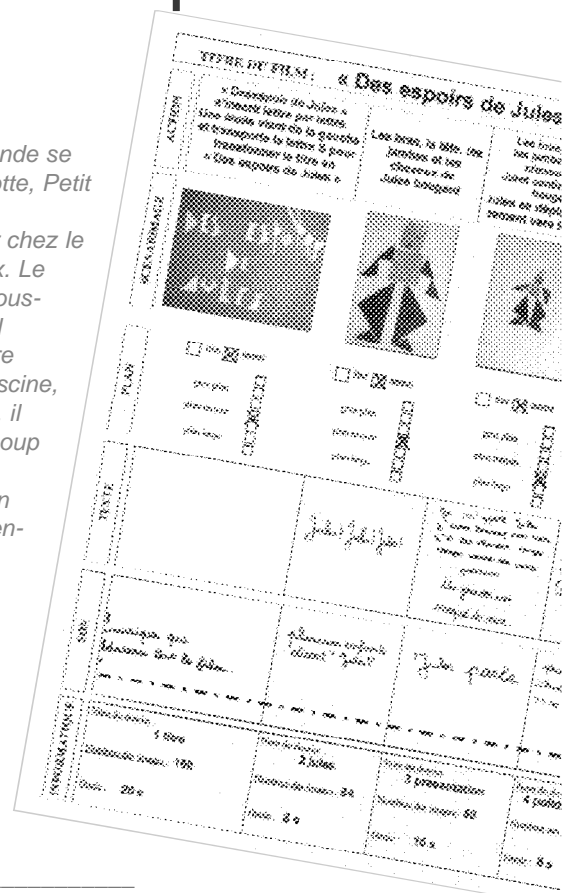
*Jules demande à sa mère pour aller chez le coiffeur. Il se fait couper les cheveux. Le temps passe. Les cheveux roux repoussent, au grand désespoir de Jules. Il retourne chez le coiffeur pour se faire teindre les cheveux. Jules va à la piscine, ses cheveux déteignent. Désespéré, il choisit de porter une perruque. Un coup de vent l'emporte.*

*En se promenant, Jules rencontre un autre enfant roux : Charles. Ils deviennent copains.*

*Une étoile filante traverse le ciel. Ils font un vœu :*

*- Oh ! une étoile filante ! Faisons un vœu, nous voulons changer de chevelure.*

*Les cheveux changent simplement de tête...*



la première page du scénarimage.

## FABRIQUER LES IMAGES...

Attention : il convient d'organiser des groupes de travail, étant données les contraintes matérielles.

Les élèves doivent pouvoir travailler en autonomie, en réinvestissant les savoirs et savoir-faire découverts au cours des phases d'expérimentation... Seul un groupe de trois à quatre élèves peut travailler à la réalisation des images.

Les groupes vont se succéder en suivant un calendrier établi.

**Remarque :** Vingt-quatre images par seconde sont nécessaires pour obtenir la fluidité d'un mouvement, le minimum acceptable étant fixé à huit images par seconde.



Explication des principes de l'animation

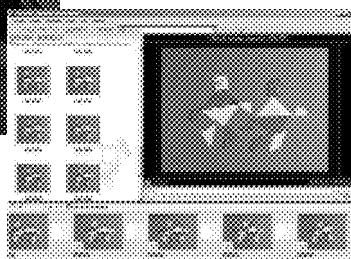
Découpage des formes pour composer les personnages... Tentative de disposition des éléments



Animation des formes et prise de vue



Capture des images et importation sur le logiciel Windows Movie Maker 2



## ANALYSER LES PRODUCTIONS...

Après chaque séquence réalisée, les élèves présentent leur production. Les autres veillent à la compréhension et la cohérence du récit, à la qualité plastique des images (composition, photographie, rendu du mouvement...).

Lorsque l'équipe est satisfaite des résultats, faire monter le film par le conseiller TICE de la circonscription.

## L'ILLUSTRATION SONORE

L'illustration sonore nécessite d'être étudiée, élaborée et structurée au moment de l'écriture du story-board, alors qu'elle vient trop souvent en fin de réalisation d'un film. Il faut favoriser le travail de création tout au long de l'année scolaire. Cela évite de choisir des supports en toute hâte au moment du montage.

La démarche est donc d'amener les élèves à considérer les éléments sonores (bruits, sons, rythmes, instruments...) comme des matériaux qu'ils peuvent modeler et agencer, à découvrir l'infinie possibilité de produire des sonorités à partir d'objets, d'éléments naturels et d'instruments en fonction d'un projet d'illustration.

Cet affinage de l'audition et de l'appréhension sonore se fait :

- u par le repérage de certaines caractéristiques telles :
  - la durée (sons longs ou brefs),
  - l'intensité (sons forts ou faibles),
  - la hauteur (sons aigus ou graves),
  - le timbre (doux, agressif, terrifiant, etc...)
- u par l'écoute, la comparaison, l'analyse et le choix des éléments sonores qui forment, au fil du temps, une "banque de données". Celle-ci, le moment de création venu, permet de l'alimenter de façon riche et surtout originale.
- u par la combinaison judicieuse et organisée de ces éléments sonores, qui constitue le premier acte de création.

Il est important d'envisager avec les élèves un codage ou un pré-enregistrement afin de retrouver, d'une séance à l'autre, non seulement l'organisation de la création, mais également les possibilités de répétition pour le futur enregistrement de l'illustration sonore définitive.

L'illustration sonore du film peut s'envisager sous trois formes :

- u les bruitages : ils se font à l'aide d'objets de la vie domestique, de la classe, d'éléments naturels, de la voix...
- u les dialogues des élèves et (ou) d'un récitant : ils doivent faire l'objet d'un soin particulier, les élèves répètent, interprètent et articulent leur texte.
- u la musique d'accompagnement : elle se conçoit de façon ponctuelle ou continue durant le film. L'objectif est de créer la musique avec les élèves et de n'avoir recours à une musique existante que si cela est nécessaire, à condition que ce support soit libre de droits.

Le minutage de tous les éléments sonores est important à vérifier avant le montage et le mixage.

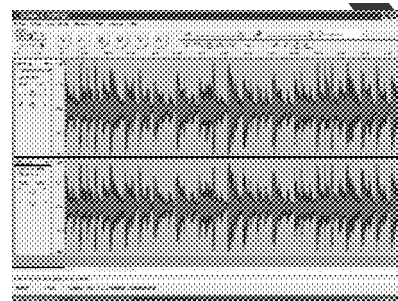
Les pistes de création de la musique d'accompagnement sont nombreuses et variées. Elles s'appuient sur les ressources humaines et matérielles de l'école.

Elles peuvent entre autres s'adresser à :

- u la voix parlée ou chantée,
- u les percussions corporelles,
- u les percussions de l'école,
- u la flûte à bec ou à coulisse,
- u les instruments disponibles dans l'école,
- u la collaboration d'un élève musicien,
- u la collaboration d'une classe instrumentale ou d'ensemble d'une structure musicale proche,
- u la modification des paramètres d'une bande orchestre de la partie studio des Triolets 2001 et 2004,
- u la réécriture du texte d'une chanson.



Enregistrement des dialogues sur Audac



### MERCI

*Un grand merci aux élèves et collègues des écoles du Centre de Louvroil, De Joyeuse, Ferry, Lamartine, Pont-Allant de Maubeuge de la circonscription Avesnes Maubeuge pour leur participation.*

Tous les films produits depuis 2005 sont en ligne sur le site de l'inspection : <http://netia59.ac-lille.fr/maubeuge/>

## POUR ALLER PLUS LOIN dans le **B** en ligne

Retrouvez l'intégralité du scénarimage "Des espoirs de Jules", des références bibliographiques et cinématographiques, les références des logiciels cités, des idées d'albums pour nourrir les représentations, la liste des articles du BD ayant déjà traité de l'image et du cinéma,...

