



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

CYCLES 1, 2 ET 3

# Déroulé de l'animation

- ▶ Analyse d'une production de classe
  - ▶ Qu'a-t-il fallu mettre en place pour arriver à ce résultat?
  - ▶ Analyse de vos réponses
- ▶ Panorama des compétences
- ▶ Les étapes incontournables du projet
- ▶ Manipulation

# Production d'une classe



# Qu'a-t-il fallu mettre en place pour arriver à ce résultat?

- ▶ Deux axes de recherche :
  - ▶ Du point de vue de l'élève
  - ▶ Du point de vue de l'enseignant

▶ <https://framemo.org/stopmotion>

# Mais le Stop Motion, pour quoi faire?

**SANS OUBLIER !**

## **LES COMPÉTENCES VISÉES**

*Les compétences présentées ici ne sont pas exhaustives et pourront être amendées en fonction du thème de votre projet et de la manière dont vous le menez.*

### Cycle 1

Produire un story-board : organiser la découverte de l'écrit aux fonctions identifiées

Apprendre un vocabulaire spécifique

Agir dans l'espace, sur la durée et sur les objets

Utiliser des outils numériques

### Cycle 2

Employer divers outils dont ceux numériques pour représenter

Produire un story-board : organiser la découverte de l'écrit aux fonctions identifiées

Apprendre un vocabulaire spécifique

Utiliser les compétences liées aux outils numériques

### Cycle 3

Produire un story-board : organiser la découverte de l'écrit aux fonctions identifiées

Développer le travail collaboratif à l'aide des outils numériques, réaliser des projets

Apprendre un vocabulaire spécifique

Dans le domaine des arts, intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image, manipuler des objets sonores à l'aide d'outils informatiques simples

En français, apprendre à produire un document intégrant du son et de l'image

Maîtriser les relations entre l'oral et l'écrit

Utiliser les compétences liées aux outils numériques

# Les étapes incontournables

1. Ecriture du scénario
2. Elaboration du story-board (temps long)
3. Réalisation (temps long)
4. Visionnage et regard critique
5. Améliorations
6. Montage final

# Les étapes du projet.



## 1. Ecriture du scénario :

- ▶ Toutes les compétences classiques de la production d'écrits sont travaillées à ce moment du projet.
- ▶ Cycle 1 : Comprendre une histoire lue par l'enseignant, dicter à l'adulte un récit narratif déjà connu, transposer une histoire.
- ▶ Cycle 2 : comprendre un texte, produire des écrits.
- ▶ Cycle 3 : Comprendre un texte littéraire et l'interpréter, produire des écrits variés.

# Les étapes du projet.

## 2. Elaboration du story-board :

- ▶ Penser les enregistrements, les dialogues, les descriptions
  - ▶ Réfléchir au visuel (décor, personnages présents, effets spéciaux)
  - ▶ Anticiper les déplacements des personnages
  - ▶ Prévoir les transitions, les tapis sonores \*
- 
- ▶ Compétences du **Socle Commun** et du **PEAC** :
    - ▶ **Domaine 2** et **pratiquer** : l'élève anticipe et planifie les tâches ; s'engager dans un projet collectif, proposer ses choix et prendre en compte celui des autres
    - ▶ **Domaine 5** : l'élève mobilise sa créativité au service d'un projet collectif
    - ▶ **S'approprier** : comprendre et utiliser un vocabulaire spécifique

\* si les élèves y ont pensé avant l'étape "critiques"

Titre du projet : \_\_\_\_\_ Scène : \_\_\_\_\_ Version : \_\_\_\_\_ Page : /

--

<input type="checkbox"/>
--------------------------

---

---

---

--

<input type="checkbox"/>
--------------------------

---

---

---

--

<input type="checkbox"/>
--------------------------

---

---

---

--

<input type="checkbox"/>
--------------------------

---

---

---

--

<input type="checkbox"/>
--------------------------

---

---

---

--

<input type="checkbox"/>
--------------------------

---

---

---

> Film:

> Production:

> Scène:

Page N° : /



---

---

---

---



---

---

---

---



---

---

---

---



---

---

---

---



---

---

---

---



---

---

---

---



---

---

---

---



---

---

---

---

# Les étapes du projet.

## Découvrir des story-board professionnels

- ▶ Situations de recherche pour l'écriture des story-board
- ▶ Parcours avenir : découvrir les métiers du cinéma d'animation

**QUELQUES PISTES ET CONSEILS!**

Un [extrait d'un film](#) réalisé en Stop Motion et son [story-board](#) ou [second story-board](#)

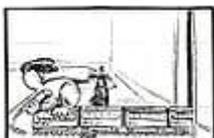
[Un dossier complet](#)

[Comparer un film d'animation terminé et les dessins](#)

["C'est pas sorcier!"](#) sur le dessin animé

Une banque de ressources sonores pour vos films : [Lien 1](#)  
[Lien 2](#)

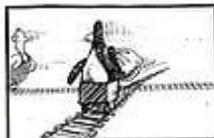
D'autres pistes d'entrées possibles : le flipbook, le phénakistiscope, le zootrope...



Sc 65, Shot 3, INT. SHANNON ROOM, NIGHT.  
SHANNON STARES THROUGH WINDOW.  
THINKING ABOUT THE LINE AND HOW MANY.



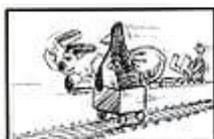
Sc 65, Shot 3, CONTINUED.  
WALKING TOWARDS THE LINE.



Sc 65, Shot 3, CONTINUED.  
...SEE SHANNON THROUGH WINDOW IN BACKGROUND.



Sc 65, Shot 4, INT. SHANNON ROOM, NIGHT.  
WALKING AND GLANCING AT PHONE  
FRAMING SHOT.



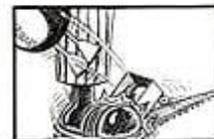
Sc 65, Shot 5, INT. SHANNON ROOM, NIGHT.  
SHANNON STARES THROUGH WINDOW AT SOME  
OF PACKAGES TO PERSONAL TRAINING.  
GLANCING AROUND AT OTHER PACKAGES  
AND THE BOX.



Sc 65, Shot 6, INT. SHANNON ROOM, NIGHT.  
FRAMING SHOT. THOUGHTS START TO  
FORM (SOUND EFFECTS).



Sc 65, Shot 7, INT. SHANNON ROOM, NIGHT.  
SHANNON STARES THROUGH WINDOW AT SOME  
AND WOULD NOT WANT TO CHANGE.



Sc 65, Shot 7, CONTINUED.  
THOUGHTS START TO FORM AND  
FRAMING SHOT'S REPEAT.



Sc 66, Shot 1, INT. SHANNON ROOM, NIGHT.  
WALKING TOWARDS THE LINE.  
FRAMING SHOT.



Sc 66, Shot 2, INT. SHANNON ROOM, NIGHT.  
GLANCING AT PHONE'S MESSAGE.  
FRAMING SHOT.



FRAMING SHOT. MESSAGE ON PHONE.  
FRAMING SHOT.



Sc 66, Shot 4, INT. SHANNON ROOM, NIGHT.  
GLANCING TOWARDS THE PHONE AND  
FRAMING SHOT'S REPEAT.



Sc 66, Shot 6, INT. SHANNON ROOM, NIGHT.  
HE STARES THROUGH WINDOW AT SOME  
OF THE PACKAGES.



Sc 66, Shot 6, INT. SHANNON ROOM, NIGHT.  
FRAMING SHOT'S REPEAT. TIME  
WALKS.



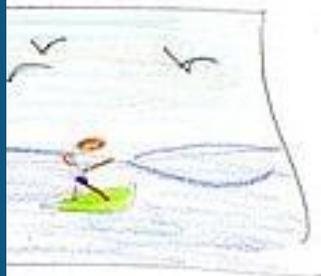
Sc 66, Shot 7, INT. SHANNON ROOM, NIGHT.  
GLANCING AT PHONE'S MESSAGE.  
FRAMING SHOT'S REPEAT.



Sc 66, Shot 7, CONTINUED.  
FRAMING SHOT'S REPEAT TO COVER THE  
FRAMING SHOT'S REPEAT.  
FRAMING SHOT'S REPEAT.

TÉ DISTARU

Emma et Marie



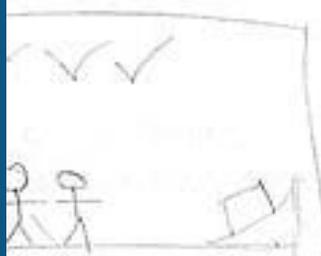
PLAN D'ENSEMBLE

sur une plage  
un surfer participe  
à une compétition



Nicolas

Il part à la  
recherche de son  
ami



Il a retrouvé  
son ami : ils restent  
sur la plage

cries des  
vagues

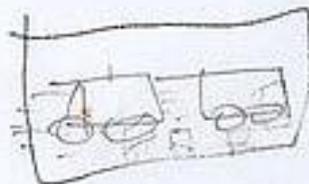
LA COURSE POURSUITE

⊗



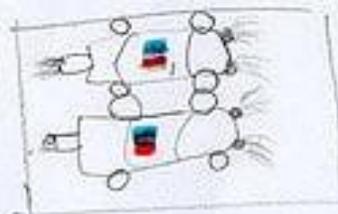
PLAN D'ENSEMBLE

2 voitures font  
la course dans le désert



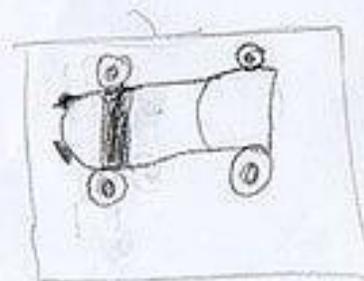
PLAN MOYEN

les voitures se dépassent



PLAN

2 voitures de police  
les prennent en chasse



une voiture fait des  
brancards et se retourne

# Les étapes du projet.



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

- ▶ Les enregistrements, les dialogues
  - ▶ Travail autour du type d'écrit : dialogue de théâtre, BD, scénario de film, dialogue d'un roman...
  - ▶ Dégager les caractéristiques du type d'écrit pour ensuite s'en servir concrètement dans l'écriture.
- ▶ Le visuel (décor, personnages présents, effets spéciaux)
  - ▶ Travail autour des compétences en art visuel.
- ▶ Les déplacements des personnages
  - ▶ Travail sur les compétences spatio-temporelles :
    - ▶ Topologie : placer les personnages, objets, décors les uns par rapport aux autres
    - ▶ Interactions entre les personnages
    - ▶ Mettre en lien le dialogue avec le mouvement des personnages
- ▶ Les transitions, les tapis sonores (si présent dans le story-board)
  - ▶ Compétences liées à la chronologie de l'histoire et à son dynamisme

# Les étapes du projet.

## 4. Visionnage et regard critique

Visionner des extraits professionnels

- ▶ Wallace et Gromit, Le petit prince, Tutli Putli...
- ▶ Des situations de recherche au service de :
  - ▶ La création des tapis sonores
  - ▶ La création des bruitages
  - ▶ La création et l'utilisation des décors
  - ▶ L'enregistrement des dialogues
  - ▶ Le mouvement des personnages / objets



*Madame  
Tutli ~ Putli*



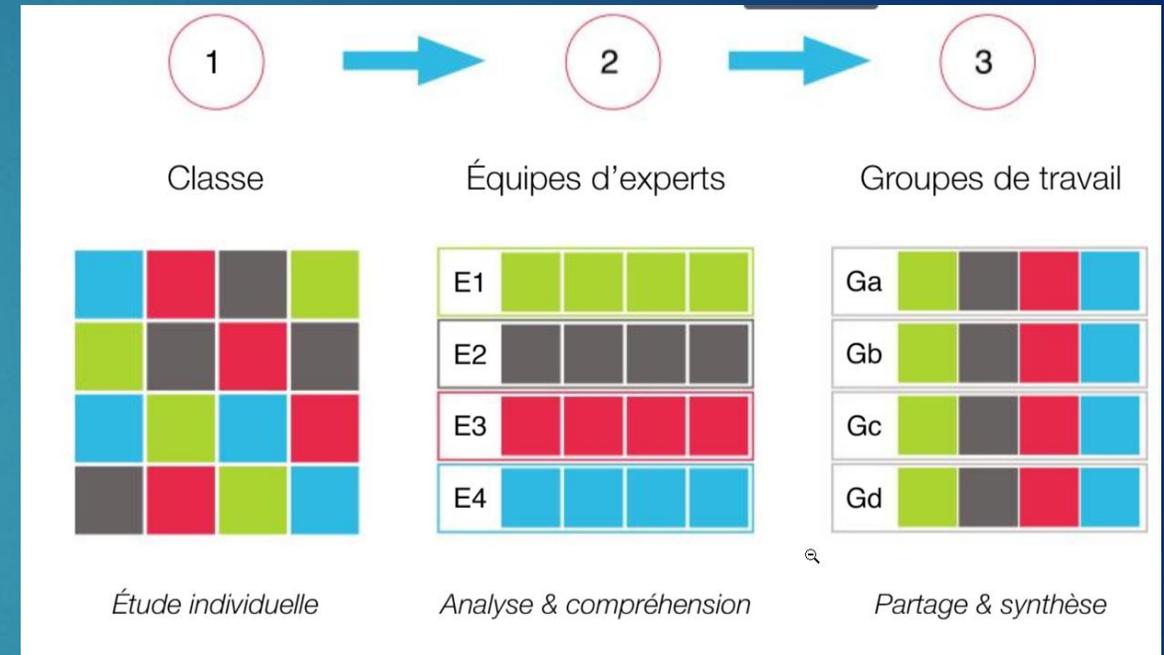
# Un exemple de dispositif pour améliorer

## ► La classe puzzle

### ► Différents groupes d'experts

- Expressivité de l'oral
- Les tapis sonores
- Les changements de plans
- Les bruitages
- ...

- Chaque membre d'un groupe d'experts revient ensuite dans le groupe de sa scène pour proposer ou non les améliorations découvertes.



# Les étapes du projet.

## 5. Améliorations à apporter

- ▶ Revenir sur les points identifiés lors de la phase précédente
- ▶ Pour chaque scène
  - ▶ Décalages son / image
  - ▶ Rajouter des photos
  - ▶ Ajouter une transition sonore
  - ▶ Ajouter un tapis sonore
  - ▶ Refaire une scène à cause de la lumière
  - ▶ Retirer des photos
  - ▶ Refaire certains enregistrements sonores \*

# Les étapes du projet.

## 6. Le montage final

- ▶ Montage à faire avec la participation ou non des élèves (au choix de l'enseignant)
- ▶ Ne pas oublier le générique (conçu ou non avec les élèves)
- ▶ Penser à équilibrer le niveau sonore entre chaque scène

# Organisation de la classe (pédagogique, matérielle, temporelle)

- ▶ Investir tous les espaces
- ▶ Dissocier dans le temps les différentes étapes du projet
- ▶ Travaux en groupe
- ▶ Un coin projet / stop motion
- ▶ Organisation en classe puzzle (dans la production et la post-production)
  
- ▶ Autant d'organisations possibles que de classes!

# Manipulation

## Manipulation des outils

Transformer le scénario d'un conte en story-board.

Parmi les contes proposés ci-dessous :

- Choisir un titre
- Transcrire en story-board une partie de l'histoire originale
- OU transformer l'histoire originale dans un story-board
- Réaliser cet extrait dans le logiciel de [Stopmotion](#).

Le loup qui arrive à la maison en pierre (trois petits cochons).

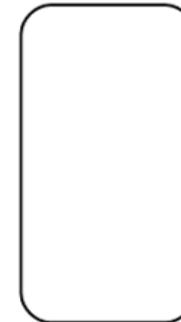
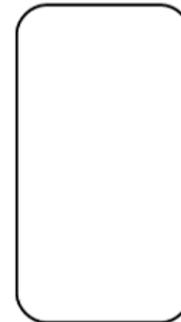
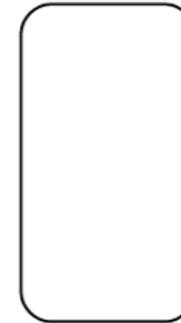
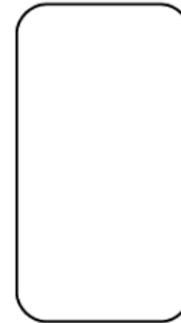
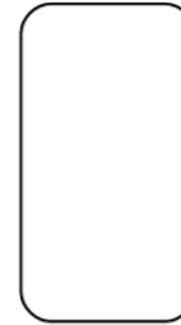
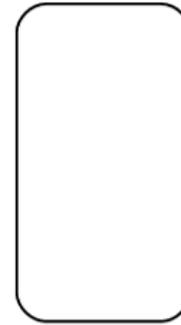
Le petit chaperon qui rencontre le loup puis poursuit son parcours jusqu'à la maison de Mère-Grand.

Retour des sept nains et découverte de Blanche-Neige évanouie.

Le petit poucet et ses frères perdus dans la forêt, retour chez eux avec les cailloux.

Roule Galette qui rencontre un personnage.

Jack qui descend du haricot magique poursuivi par l'ogre.



# Documents à votre disposition

- ▶ Le diaporama de l'animation
  - ▶ Des modèles de story-board
  - ▶ Liste des compétences
  - ▶ Tutoriel Hue Animation
- 
- ▶ <https://frama.link/stop-motion>