



À la découverte du cinéma d'animation

Séquence d'animation
de 7 à 9 séances

Petit groupe d'enfants
de 8 à 12 ans

Objectifs et intérêts pédagogiques de la séquence :

- Découvrir comment est fabriqué le cinéma d'animation, genre très populaire auprès des enfants
- Mieux comprendre le fonctionnement de l'image en mouvement
- Permettre une distanciation par rapport aux images
- Favoriser la création artistique plutôt que la consommation des médias
- Développer la créativité et les capacités en arts plastiques
- Contribuer à l'intégration des notions de temps et d'espace
- Donner la possibilité d'agir sur son environnement
- S'exprimer, confronter ses idées, accepter le compromis pour trouver un consensus
- Travailler en équipe, trouver sa place au sein du groupe

1 séance d'1h15

Séance 1 : La genèse du cinéma ou le pré-cinéma

De tout temps, l'Homme a eu la volonté de recréer le mouvement par une série d'images fixes. On observe cela dès la Préhistoire, où les hommes des cavernes dessinaient des animaux avec plusieurs pattes pour illustrer leur course.

Au cours du XIX^e siècle, les recherches en optique vont peu à peu rendre cela possible, produisant au passage une multitude de jouets aux noms étranges, dont voici quelques exemples :

- inventé par l'astronome John Hershel, commercialisé par le physicien londonien John Ayrton Paris en 1825, le **thaumatrope** est un disque avec deux dessins sur chaque face, par exemple, un oiseau et une cage. Deux élastiques ou ficelles sont fixés de chaque côté, qui permettent de faire tourner le disque rapidement, donnant alors l'impression que les deux images se superposent et n'en forment plus qu'une.
- entre 1829 et 1833, le physicien belge Joseph Plateau invente le **phénakistiscope**, procédé qui se compose d'un disque percé de fentes sur lequel les différentes étapes d'un mouvement sont dessinées. Lorsque l'appareil entre en rotation face à un miroir, les dessins s'animent en boucle.
- un **flip book**, ou **folioscope**, ou **feuilletoscope**, ou encore **feuilleoscope**, est un petit livret de dessins ou de photographies qui représentent une scène dont les étapes successives sont décomposées chronologiquement. Feuilleté rapidement, il procure à l'œil l'illusion du mouvement. Il fut sans doute inventé par le Français Pierre-Hubert Desvignes en 1860, mais en 1868, le Britannique John Barnes Linnett dépose un brevet de cette invention sous le nom de *Kinéographe*.

Ces jeux permettent d'appréhender le phénomène de la **persistance des impressions rétinienne**s, qui fut observé par Léonard de Vinci à l'époque de la Renaissance, mais démontré par le chimiste et physicien britannique Michael Faraday (1791-1867) en 1825.

Lorsqu'il capte une image, notre œil la conserve sur la rétine un peu plus longtemps que l'instant où elle est perçue, l'image qui s'imprime sur notre rétine persiste. Ainsi, lorsqu'une autre image est perçue par l'œil immédiatement après la précédente, les deux images se superposent, et créent ainsi l'illusion d'une continuité, d'un mouvement.

C'est ce principe qui est utilisé au cinéma : des images fixes sont projetées à la vitesse de 24 images par seconde, donnant au cerveau l'illusion du mouvement.

- **Sources** : Wikipédia : [histoire du cinéma d'animation](#), [thaumatrope](#), [folioscope](#) / Ciclic : [thaumatrope](#), [phénakistiscope](#), [folioscope](#)

- **Matériel :**

Pellicule cinéma et jeux optiques de la [malle Viva Cinéma](#) : thaumatropes, phénakistiscope, flip books
Pour fabriquer des thaumatropes : au moins 36 carrés de papier normal ou cartonné (cf. planche à découper ci-après), perforatrice, crayons de couleur, crayons feutres, colle, élastiques
Pour utiliser le phénakistiscope : au moins 18 disques de papier normal ou cartonné de 17,5 cm de diamètre troués au centre (cf. disque à découper ci-après), crayons de couleur, crayons feutres
Pour fabriquer des feuilloscopes : au moins 36 bandes de papier normal de 10,5 cm x 7,5 cm (cf. planche à découper ci-après), agrafeuse, crayons de couleur, crayons feutres

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e formé-e à l'utilisation de la malle Viva Cinéma

- **Déroulement :**

Montrer la pellicule cinéma, faire tester les jeux optiques aux enfants. Leur demander de les observer et de dire ce qu'ils voient. Sur les différents supports, on voit des images fixes, mais dès qu'ils sont mis en mouvement, les images s'animent. Expliquer le phénomène de persistance des impressions rétinienne.

Proposer ensuite aux enfants de faire eux-mêmes des jeux optiques (cf. pages suivantes). Chaque enfant peut choisir quel-s jeu-x il a envie de fabriquer.

- **Ressources :**

Explication détaillée sur la [persistance des impressions rétinienne](#)

[Jeux sur la persistance des impressions rétinienne](#)

[Jeux optiques](#) à acheter

Thaumatrope



© Cinéma Parlant

La consigne est de dessiner un objet, un animal, un personnage, etc. qui sera dans un autre objet, lieu, etc. au sens d'un contenant englobant la totalité du premier objet. Donner à chaque enfant deux carrés prédécoupés, et leur demander de dessiner un objet sur le premier carré, et l'autre sur le deuxième. Une fois les dessins terminés, l'enfant demande à l'animateur-trice de coller les deux dessins qui doivent être inversés l'un par rapport à l'autre selon un axe horizontal. Ensuite, percer des trous de chaque côté du thaumatrope et y passer les élastiques.

- **Astuces :**

On peut dessiner directement au recto et au verso d'un seul et même carré en utilisant la transparence du papier ou en s'aidant d'un calque, mais il faut veiller à dessiner dans un sens, puis dans l'autre.

Il est inutile de tirer sur les élastiques pour faire tourner son thaumatrope, au risque de le casser.

- **Propositions / idées :**

Un autre animal que l'oiseau dans une cage, un poisson dans un aquarium, un papillon dans un bocal, un chien dans son panier vu de dessus, une araignée sur sa toile...

Attention : il est plus difficile de faire coïncider les dessins de fleurs dans un vase, de cavalier sur son cheval, etc.

- **Variante : le thaumatrope à bâton** (pour les plus petits)

Il est possible de créer un thaumatrope avec un bâton (pic à brochette en bois, paille, etc.). Cette façon de faire est plus simple : il suffit de coller les dessins dos à dos, tous deux à l'endroit, autour d'un bâton. Il ne reste plus qu'à prendre le bâton entre ses mains et à le faire tourner rapidement.

Voir ce [tutoriel en vidéo](#)

- **Ressources pour fabriquer des thaumatropes :**

En page suivante, une planche de 12 thaumatropes à découper

Sans dessiner, télécharger [des modèles à imprimer](#)

D'autres tutos de fabrication sur [Ciclic](#), [Tête à modeler](#)

Phénakistiscope



© Cinéma Parlant

La consigne est de dessiner un objet, un animal, un personnage, etc. dont le mouvement sera découpé en 10 phases successives. Le mouvement doit être cyclique, c'est-à-dire revenir à son point d'origine. Donner à chaque enfant un disque prédécoupé, et leur demander de dessiner un objet selon un mouvement dont chaque phase est située dans une des tranches du disque. Ensuite, disposer le disque, perforé en son centre, sur le phénakistiscope.

Il faut placer le disque du phénakistiscope face à un miroir, se placer du côté de la face noire et regarder le miroir par l'une des fentes du phénakistiscope pour voir le mouvement.

- **Astuce :**

Chaque dessin doit changer petit à petit, et être placé à égale distance des repères de tranches.

- **Propositions / idées :**

Un ballon qui rebondit, une horloge dont les aiguilles tournent, un personnage ou un animal qui marche, ou se rapproche et s'éloigne, une fleur qui s'ouvre et se ferme...

- **Ressources pour fabriquer des disques de phénakistiscope :**

En page suivante, un disque à 10 tranches à découper

Sans dessiner, télécharger [des modèles à 16 tranches à imprimer](#)

D'autres tutos de fabrication sur [Cidlic](#)

Tuto de fabrication de votre [propre phénakistiscope](#)

Flip book, folioscope, feuilletoscope, feuilleloscope



© Cinéma Parlant

La consigne est de dessiner un objet, un animal, un personnage, etc. dont le mouvement sera découpé en deux phases successives. Donner à chaque enfant deux bandes prédécoupées, et leur demander de dessiner la première phase du mouvement sur l'une, et la deuxième sur l'autre. Une fois les dessins terminés, agraffer les deux bandes ensemble l'une sur l'autre. Utiliser un crayon pour rouler le coin supérieur droit de la première bande en diagonale vers l'extrémité inverse. Faire glisser le crayon pour enrouler et dérouler la bande rapidement.

- **Astuces :**

Chaque dessin ne doit être que légèrement différent de l'autre.

Pour bien positionner son sujet, on peut placer le premier dessin en dessous de l'autre pour voir où il se situe par transparence.

On peut aussi n'utiliser qu'une seule bande de papier pliée en deux. Les dessins peuvent être faits à l'horizontale ou à la verticale.

- **Propositions / idées :**

Un oiseau les ailes en haut et en bas, un visage qui sourit et qui pleure, un footballeur devant la balle et qui tape la balle...

- **Ressources pour fabriquer des feuilleloscopes :**

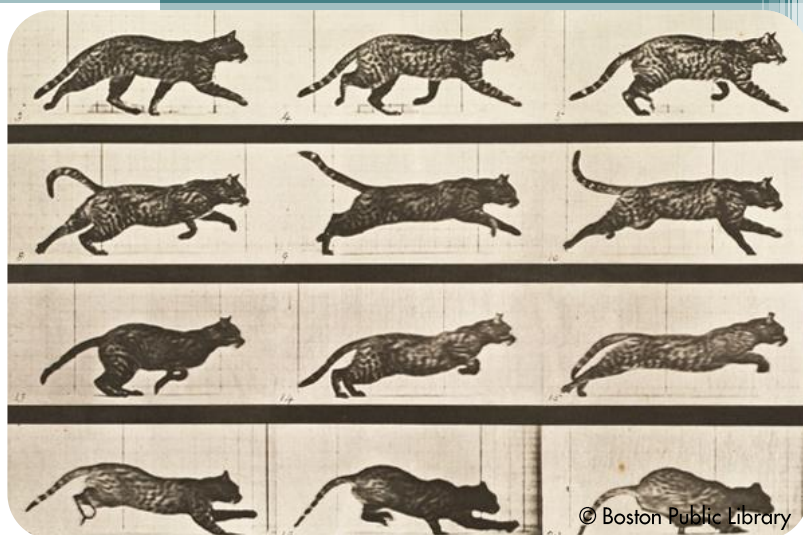
En page suivante, une planche de 8 bandes à découper

Sans dessiner, télécharger des modèles à reconstituer sur [Ciclic](#), [Tête à modeler](#)

D'autres tutos de fabrication sur [Ciclic](#)

1 séance d'1h15

Séance 2 : Les techniques



Maintenant que l'on connaît le principe de **fonctionnement du cinéma**, voyons comment est fabriqué le cinéma d'animation.

L'**animation** est une technique dont le but est de donner l'illusion que des personnages ou des objets inanimés sont doués de vie et peuvent ainsi bouger, parler, etc. Pour ce faire, le film est réalisé **image par image**, soit 24 images pour une seconde au cinéma : le personnage ou l'objet est animé (modifié) dans l'ordre chronologique de son mouvement, et à chaque changement, on prend une photo. La succession de toutes les photos recompose le mouvement lors du visionnement (grâce au phénomène de la persistance des impressions rétiniennes vu précédemment). L'animation est en fait l'inverse du procédé du cinéma, qui cherche à décomposer un mouvement en une succession d'images fixes : là, on recompose l'illusion du mouvement à partir d'images fixes !

Tous les matériaux peuvent être animés de cette manière. En partant de ce principe, les facettes de l'animation sont pratiquement sans limite, et aujourd'hui encore de nouvelles techniques apparaissent.

On distingue trois grandes familles de techniques d'animation :

- l'animation **à plat** : avec des dessins (le **dessin animé**, la technique probablement la plus connue) réalisés sur papier, sur calques, ou encore directement peints ou gravés sur de la pellicule cinéma (technique encore appelée grattage sur pellicule). Cela peut être aussi des papiers découpés, de la peinture, du sable, ou encore des ombres chinoises...
- l'animation **en volume** (ou **stop-motion**), c'est-à-dire avec des objets en trois dimensions comme de la pâte à modeler, des marionnettes, des jouets, des fruits et légumes, etc., mais aussi des personnes (technique de la **pixilation**).
- l'animation **par ordinateur** : l'**animation 2D** est l'équivalent de l'animation à plat par ordinateur, et l'**animation 3D** celle de l'animation en volume (à ne pas confondre avec la 3D relief, qui permet à tout type de film d'être vu en 3D par le spectateur muni de lunettes).

On peut enfin mélanger les techniques !

- **Sources** : Wikipédia : [image animée](#), [technique d'animation](#), [2D numérique](#), [animation 3D](#) / Présentation de l'animation en volume en [vidéo](#)
- **Pour en savoir plus** : Wikipédia : [histoire du cinéma d'animation](#) / Ciclic : [histoire du cinéma d'animation](#)

- **Matériel :**

Tableau, craies ou crayons

Photos de films d'animation (par exemple tirées du site de l'[AFCA](#))

Magazines sportifs, animaliers, etc., que l'on peut découper

Feuilles blanches pour dessiner ou papier calque, crayons de bois, gomme, crayons de couleur, crayons feutres, ciseaux, colle

Éventuellement, le court-métrage *L'homme au sourire figé* de Cédric Le Roy et le DVD pédagogique associé de la [malle Viva Cinéma](#)

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e éventuellement formé-e à l'utilisation de la malle Viva Cinéma

- **Déroulement :**

La séance va permettre d'identifier les différentes techniques utilisées en cinéma d'animation.

Demander aux enfants s'ils savent ce qu'est un film d'animation. Leur demander de définir ce terme.

S'ils ont du mal à trouver les mots, leur demander par exemple ce qui différencie un film (dit d'images réelles) d'un film d'animation.

Leur demander ensuite de donner des titres de films qui appartiennent à cette catégorie et les noter au tableau. Puis leur montrer des photos préalablement imprimées de films d'animation, leur demander s'ils connaissent ces films, et les ajouter au tableau.

A partir des titres donnés par les enfants et des photos, regrouper les films qui utilisent la même technique, de manière intuitive. Puis, essayer de nommer ces différentes techniques. Si le classement s'est surtout fait par matériau utilisé, voir s'il n'y a pas des similitudes entre certaines techniques pour retrouver les grandes familles.

Enfin, proposer aux enfants de reconstituer les étapes d'un mouvement. Pour cela, sélectionner dans les magazines des photos ou images représentant un sujet en mouvement, et les découper. À l'aide du papier calque ou simplement des feuilles blanches, dessiner le mouvement d'avant à gauche, et le mouvement d'après à droite. Coller la photo sélectionnée au milieu. Leur expliquer que les films d'animation sont réalisés image par image, de même qu'ils viennent de le faire.

- **En option :**

Si ces activités n'ont pas duré le temps de la séance, on peut aller plus loin en regardant le court-métrage *L'homme au sourire figé* de Cédric Le Roy et présenter le DVD pédagogique associé.

- **Ressources :**

Pour savoir avec quelle-s technique-s sont réalisés les films d'animation (principalement) français ou pour trouver des exemples de chaque technique : [Association Française du Cinéma d'Animation \(AFCA\)](#)

1 séance d'1h15

Séance 3 : La pixilation



Après avoir compris la notion d'image par image en cinéma d'animation, **expérimentons** avec un premier essai de réalisation grâce à une technique simple : celle de la pixilation.

La **pixilation** (de l'anglais *pixilated*) est une technique d'animation en volume utilisant des personnes réelles à la place de personnages fabriqués.

Grâce à cette technique, on peut donner au spectateur l'impression que les personnes réalisent des choses impossibles dans la vie réelle, qu'elles ont des pouvoirs magiques, comme celui de voler, de se déplacer en glissant, sans marcher ni courir, etc. Etant donné que le film est réalisé image par image, on peut par exemple donner l'impression que la personne vole en la photographiant plusieurs fois d'affilée en saut. Les photos mises bout à bout laisseront penser que la personne s'est déplacée sans que ses jambes ne touchent le sol, comme si elle était en lévitation.

Cette technique est souvent associée à d'autres trucages ou effets spéciaux, tels que l'apparition/disparition, la métamorphose, etc., qu'on appelle « effets Méliès » du nom de leur inventeur (cf. séquence [Voyage dans l'histoire du cinéma](#)).

En anglais, *pixilated* vient de *pixy-led*, qui signifie dirigé par un *pixie*, ou ensorcelé, les *pixies* étant des sortes de fées ou de lutins. Cela n'a donc rien à voir avec les pixels.

- **Sources** : Wikipédia : [pixilation](#) / Ciclic : [pixilation et animation d'objets](#)

• **Matériel :**

Pièce pouvant faire le noir avec lumière artificielle, chaises
Appareil photo numérique sur lequel on peut désactiver le flash automatique, trépied photo
Ordinateur et logiciel de montage, vidéoprojecteur, écran et système son

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e ayant éventuellement suivi la formation « Découverte d'outils pédagogiques Cinéma et Numérique »

• **Déroulement :**

La consigne est de réaliser un court-métrage de pixilation montrant des passagers dans un train.
Installer l'appareil photo numérique sur le trépied et désactiver le flash automatique. Asseoir les enfants-passagers sur les chaises en file indienne. Commencer par prendre 5 photos fixes pour le début du film. Faire avancer les enfants et leurs chaises, et prendre une photo. Pour une bonne fluidité, faire bouger les personnes et/ou objets d'une demi-fois leurs tailles maximum : par exemple, si la chaise mesure environ 50 cm de largeur, la faire avancer d'environ 25 cm à chaque fois. Recommencer jusqu'à ce que le train ait fait un trajet. Terminer avec 5 photos fixes.
Avec le vidéoprojecteur, faire le montage du court-métrage sur grand écran grâce à [ce tutoriel](#) utilisant Windows Live Movie Maker, logiciel gratuit pour PC. Si le temps le permet, on peut aussi faire une sensibilisation à la musique de film en testant différentes ambiances sonores. On peut enfin finaliser en créant le générique.

• **Astuces :**

Pour que le mouvement paraisse fluide, il faut un minimum de 12 images par seconde, à prendre en compte lors du choix de votre logiciel de montage. Pour la même raison, les changements d'une photo à l'autre ne doivent pas être trop brusques : éviter les tournages en extérieur à cause des changements de lumière et des éventuels passages d'autres personnes dans le champ, attention à ne pas passer devant l'éclairage en intérieur et aux ombres projetées, veiller à garder les mêmes posture, attitude, expression tout au long des prises de vues.
Si certains enfants ne souhaitent pas être acteurs du film, ils peuvent être réalisateurs ou encore animateurs, c'est-à-dire qu'ils sont en charge du mouvement d'un des objets du film.
Le temps des prises de vues en cinéma d'animation est relativement long, la séance demande donc à tous un peu de patience !

• **Variantes :**

Cette technique permet de multiples variantes : un manège, une course de voitures, un bateau qui tangue, se déplacer en glissant, sur un pied...
Un ou plusieurs enfant-s peu-ven-t également jouer le rôle du-des magicien-s et faire bouger des objets. Le côté magique peut aussi être renforcé à l'aide de costumes et accessoires : chapeau, cape, baguette, etc.

• **Ressources :**

Pour trouver des logiciels gratuits de montage pour le cinéma d'animation : [liste du Ministère de l'Éducation Nationale](#), [forum Fous d'anim](#)
Liste non exhaustive de [sites où trouver des musiques et bruitages libres de droits gratuits](#)

1 séance d'1h15

Séance 4 : Les métiers



A présent le test réussi, poursuivons notre découverte avec les **différents métiers** du cinéma, dont quelques uns spécifiques au cinéma d'animation.

En premier lieu, le-la **réalisateur-trice**. C'est la personne qui dirige la fabrication du film et y donne sa vision. Il-elle travaille très souvent avec une équipe, plus ou moins importante selon les projets.

Le-la **scénariste** écrit le scénario, c'est-à-dire l'histoire découpée en scènes. Dans le scénario, sont décrits les personnages, les lieux de déroulement de l'action, l'action en elle-même, ainsi que les dialogues. Ceux-ci peuvent aussi être écrits par un-e **dialoguiste**.

Le-la **story-boarder-se** transpose le scénario du film en croquis, dans des cases, ce qui lui permet de représenter l'échelle des plans et les éventuels mouvements de caméra. Le story-board est un élément-clé de la réalisation d'un film d'animation, il va servir de repère à toute l'équipe dans les étapes suivantes.

Le-la **modeleur-se** crée les personnages en volume. Il-elle peut ainsi leur donner leur première apparence, qui participe à la création de leur personnalité et de leur caractère.

Le-la **décorateur-trice** fabrique les décors. Pour cela, il-elle utilise de nombreux matériaux, qu'il-elle peint et auxquels il-elle donne une texture. De la même manière, l'**accessoiriste** façonne les petits objets du film.

Une fois la préparation achevée, d'autres personnes interviennent ensuite pour tourner les images.

Le-la **chef-opérateur-trice** est responsable des prises de vues, il-elle installe la caméra, fait les réglages, et prépare l'éclairage de la scène pour lui donner son ambiance lumineuse.

L'**animateur-trice** est la personne qui anime les personnages et/ou les objets, qui leur donne leur mouvement image par image.

Après les prises de vues, il reste encore beaucoup de travail !

Le-la **compositeur-trice** imagine la musique du film et écrit les partitions des différents instruments.

Le-la **bruiteur-se** crée les sons du film, grâce à des objets divers et variés, souvent détournés de leurs fonctions.

Les voix des personnages sont données par des **comédiens-ne-s**, enregistrés avant ou après le tournage.

L'**opérateur-trice-compositing** retouche les images (couleurs, taille, effet 3D...) et réalise les effets spéciaux (incrustation de décors, ajout d'éléments ou personnages créés sur ordinateur...).

Le-la **monteur-se** assemble les images et les sons pour créer le film. Il-elle conseille le réalisateur sur le choix et l'ordre des scènes, pour faciliter la compréhension du spectateur et donner le rythme.

- **Sources** : *Le lexique des métiers du cinéma d'animation en volume* de Folimage & L'équipée
- **Pour en savoir plus** : Ciclic : [les métiers du cinéma](#)

- **Matériel :**

Le *lexique des métiers du cinéma d'animation en volume* de Folimage & L'équipée de la [malle Viva Cinéma](#)

Chaque fiche de ce lexique comporte une liste de matériel complémentaire nécessaire aux activités.

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e formé-e à l'utilisation de la malle Viva Cinéma

- **Déroulement :**

La séance va permettre de connaître une partie des métiers qui entrent en jeu dans la réalisation d'un film d'animation, court ou long-métrage.

A l'aide des fiches Enfants du *Lexique des métiers du cinéma d'animation en volume*, présenter brièvement chaque métier et ses outils.

Utiliser les annexes de chacun des métiers pour réaliser les activités proposées. Chaque enfant peut faire l'ensemble des activités, ou seulement quelques unes, selon le temps dont on dispose, en particulier les annexes :

- 2 du-de la réalisateur-trice,
- 1 et 2 du-de la story-boarder-se,
- 2 du-de la modelleur-se,
- 2 du-de la décorateur-trice,
- annexe du-de la compositeur-trice,
- 1 et 2 du-de la monteur-se,
- annexe du-de la opérateur-trice-compositing.

Avant de terminer la séance, demander aux enfants s'ils imaginaient qu'il fallait autant de personnes pour faire un film d'animation, et leur expliquer ce qu'est un générique et à quoi ça sert.

1 séance d'1h15

Séance 5 : Le scénario



Il est temps maintenant de passer au dernier volet de cette découverte : la création d'un court-métrage d'animation avec une **technique plus complexe**.

La première étape pour la réalisation d'une petite vidéo de quelques minutes est celle de **l'écriture de scénario**. Phase essentielle dans la réalisation d'un film, il s'avère pourtant qu'elle est parfois négligée dans les activités liées au cinéma. L'idée ici n'est pas tant de passer du temps à l'écriture en soi, mais plutôt de réfléchir, et préparer le tournage et le montage d'un film. Plus le scénario est précis, plus on gagne du temps sur les étapes suivantes !

Un scénario est composé de **trois étapes essentielles** :

- 1) **la situation initiale/l'introduction** : elle permet de rencontrer le personnage principal, et d'exposer la situation dramatique,
- 2) **l'élément perturbateur/l'obstacle/l'action** : qu'est-ce qui interfère avec la situation initiale, comment le personnage réagit, quelles actions entreprend-il par rapport à cet élément perturbateur ?
- 3) **la situation finale/la résolution** : elle montre la manière dont le personnage s'est sorti de l'obstacle, et apporte au spectateur les réponses aux questions posées au-x héros.

Par exemple, le héros peut se retrouver confronté à la recherche d'un objectif à atteindre, une quête, une menace, une lutte, l'intrusion d'un « corps étranger », le choc de deux mondes, un renversement total de situation, une descente aux enfers, etc. Va-t-il lutter ou fuir ? Va-t-il réussir ou échouer ?

Pour une vidéo de cinq minutes maximum, on peut estimer la longueur du scénario dans ses grandes lignes entre une demi-page et une page. En cinéma d'animation, étant donné que le temps de prises de vues est plus long, pour la même longueur de scénario, le film ne durera probablement pas plus de deux à trois minutes.

- **Matériel :**

Tableau, craies ou crayons

Eventuellement, le jeu *La soupe à histoires* de la [malle Viva Cinéma](#)

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e éventuellement formé-e à l'utilisation de la malle Viva Cinéma

- **Déroutement :**

Si besoin par rapport à la séance précédente, commencer par demander aux enfants s'ils savent ce qu'est un scénario, et à quoi ça sert. On peut ensuite ré-évoquer les différents métiers relatifs à l'élaboration d'un scénario : le-la scénariste, le-la dialoguiste, le-la story-boarder-se...

Ensuite, la consigne est de créer collectivement une histoire sans paroles en prenant soin de suivre les trois étapes essentielles du scénario. Pour cela, on peut s'aider des fiches 1, 2, 6 et 7 du jeu *La soupe à histoires*. Lorsqu'il y a plus ou moins un consensus, écrire l'histoire au tableau.

Pour terminer, décider ensemble de la technique d'animation à utiliser pour la réalisation. De préférence, choisir une technique appartenant à la famille de l'animation en volume.

- **Variante :**

Les techniques de base présentées dans cette séquence ne permettent pas de réaliser un film parlant, mais si vous maîtrisez des logiciels de montage plus complexes, n'hésitez pas à créer une histoire avec des dialogues, que vous enregistrerez par la suite.

- **En option :**

Si cette activité n'a pas duré le temps de la séance, on peut aller plus loin en constituant des groupes d'enfants auxquels seront confiées différentes missions : faire le story-board du film (chacun peut représenter une scène), imaginer les mouvements de caméra, réfléchir à la bande sonore (ambiance musicale), faire la liste des décors et accessoires nécessaires et prévoir qui va les apporter, etc.

- **Ressources :**

Livret [Réaliser un court-métrage](#), livre *1001 activités autour du cinéma*, Fichier *Jeux et activités TV-Vidéo* de la [malle Viva Cinéma](#)

Pour une écriture de scénario plus poussée, voir les fiches pédagogiques sur le site de Cinéma Parlant : [le scénario](#), [l'écriture de scénario](#), [exercices de scénario](#)

Pour des exemples de scénarios : [scénariothèque de courts-métrages du CNC](#)

2 à 4 séances d'1h15

Séances 6 à 7-8-9 : Le film



Les deux à quatre séances suivantes sont entièrement consacrées à la réalisation du court-métrage d'animation.

« L'animation française est une **filière d'excellence** qui connaît une **grande réussite à l'international**, se félicitait Frédérique Bredin, présidente du CNC*, en juin 2017. Ses écoles, ses innovations technologiques, ses talents artistiques sont réputés dans le monde entier. »

La France est le **premier producteur** de films d'animation en **Europe**, avec 10 à 13 longs-métrages par an. Elle occupe la **3^e place dans le monde**, derrière les États-Unis et le Japon. L'animation est le premier genre audiovisuel français diffusé à travers le monde, elle représente presque **un tiers des programmes français vendus à l'étranger**, et génère en moyenne 68 millions d'euros de ventes chaque année entre 2018 et 2022. Le secteur emploie environ 9 000 personnes en 2021, majoritairement pour la télévision. L'engouement du public pour l'animation explique aussi le dynamisme de la filière. En 2015, année record, les 38 films d'animation français diffusés dans les salles étrangères ont cumulé 21,7 millions d'entrées. Le public français lui aussi plébiscite le genre avec 21,5 millions de spectateurs en 2022, soit 14% des entrées dans les salles de cinéma françaises.

Le **savoir-faire français** en matière d'animation est reconnu au niveau international, et contribue à **représenter la culture française à l'étranger**. Les écoles supérieures d'animation françaises font figure d'exception sur le plan mondial, elles sont un vivier unique de **talents** et de **compétences**. Leurs diplômés sont très appréciés pour leur culture, leur polyvalence, leur capacité à acquérir une spécialisation de plus en plus pointue, et à intégrer des logiciels, toujours plus nombreux dans ce secteur. Même avec le développement constant de l'informatique, l'animation française reste à la **pointe de la technologie**. Le secteur est l'un des fers de lance de la French Tech et il attire les maisons de production étrangères. Les responsables des grands studios américains ne s'y trompent pas, ils recrutent les jeunes à la sortie des écoles de grande renommée. Chez DreamWorks ou Pixar, par exemple, nombreux sont les anciens de Gobelins, école de légende qui fut la première en France (et longtemps la seule), dès 1974, à enseigner cette discipline. La création animée française se renouvelle sans cesse. Animation pure, cinéma, publicité, jeux vidéo... partout où il y a de l'image animée, on s'arrache la **French Touch**, mélange de **richesse graphique** et d'**audace artistique**.

- **Sources** : CNC : [le marché de l'animation en 2022](#), [l'exportation des programmes audiovisuels français en 2022](#) / Le Figaro : [le cinéma d'animation recrute des jeunes diplômés](#) / Le Monde : [le cinéma d'animation, une success story à la française](#) / Télérama : [le triomphe de l'animation française](#) / Arte : [cinéma d'animation : la french touch](#)

* Centre National du Cinéma et de l'image animée

- **Matériel :**

Pièce pouvant faire le noir avec lumière artificielle

Appareil photo numérique sur lequel on peut désactiver le flash automatique, trépied photo

Ordinateur et logiciel de montage

Matériel pour fabriquer les personnages, décors et accessoires choisis par le groupe

- **Compétences requises :** animateur-trice débutant-e ayant éventuellement suivi la formation « Découverte d'outils pédagogiques Cinéma et Numérique »

- **Déroulement :**

De la même manière que pour la pixilation, les séances vont permettre de tourner et monter un court-métrage d'animation en volume.

Commencer chaque séance par une préparation au tournage :

- définir quels plans vont être tournés dans la séance du jour,
- créer les personnages, décors et accessoires nécessaires,
- répartir les rôles de chacun en fonction des métiers du cinéma présents sur un tournage de film d'animation,
- selon le plan sélectionné, installer les lumières, décors et accessoires.

Puis effectuer les prises de vues en déplaçant légèrement les personnages et/ou objets entre chaque photo, comme vu précédemment.

Comme tout le monde ne pourra pas participer aux prises de vues en même temps, on peut créer deux pôles de travail : le plateau de tournage, et la fabrication des décors et accessoires pour les scènes suivantes.

A la fin de chaque séance, on peut importer les photos dans l'ordinateur de montage pour montrer aux enfants la progression du film.

Lors de la dernière séance, garder du temps pour finaliser le montage, et notamment ajouter de la musique, des sons, un titre, un générique, des transitions entre les scènes... Puis montrer aux enfants le film réalisé, directement sur ordinateur ou grâce à un vidéoprojecteur si le lieu en est équipé.

- **Variantes :**

Si on préfère faire de l'animation par ordinateur, on peut créer un film en ligne sur ce site :

- dessin animé avec le logiciel [Scratch](#) qui permet en plus de s'initier au langage de programmation informatique,
- ou avec des logiciels spécifiques proposés par Ciclic : [animation par ordinateur](#).

- **Ressources :**

Cf. séance Pixilation

[Image par image](#) : rubrique Apprendre / Comment faire un film d'animation ? en [vidéo](#)