

EXPERIMENTATION pour créer un film d'animation

- un appareil photo numérique
- un ordinateur

- **1/ munissez-vous de votre appareil photo préféré.**
- **2/ prenez 1' 30 secondes pour l'installer délicatement sur un support de sorte qu'il soit stable** (au besoin avec élastique, velcro, scotch... il ne doit pas bouger) et qu'il regarde votre table de cuisine.
- **3/ accordez-vous quelques instants de réflexion; le temps de choisir ce que vous voulez animer.**

- feuille de papier journal qui se chiffonne puis se promène / feuille de salade en vadrouille./ couverts, assiettes, verres qui se mettent en place seuls (en plus vous gagnerez du temps pour ce midi, la table sera déjà mise) / Tout ce qui vous passe par la tête. (de la pâte à modeler, des morceaux de sucre, des pâtes...)

- **4/ action**

Prenez une photo de la scène, déplacez les objets de quelques centimètres, reprenez une photo... etc.

Les seules choses à savoir sont :

- pour ralentir un mouvement, prendre 2 photos au lieu d'une.

- pour accélérer un mouvement, déplacer les objets en allongeant la distance entre les déplacements

- **5/ procédez ainsi et prendre entre 50 et 100 photos.** (ça n'est pas long du tout; en 5 minutes l'affaire est faite).

Une fois cela fait, allez vider votre appareil photo dans votre ordinateur (créer un petit dossier qui contiendra toutes les photos faites)

- **6/ créez le film d'animation avec le logiciel Movie maker** (en général vous disposez forcément de ce logiciel fourni avec l'ordinateur; sinon, allez le télécharger sur Internet)

TECHNIQUE DE LOGICIEL

- **A/ entrez dans Movie Maker**
- **B/ cliquez sur ‘importer un média’**

- Allez chercher les images dans le dossier où elles sont enregistrées.
- Cliquez sur la première photo puis appuyez sur les touches « **CTRL et A** » en même temps (vous avez sélectionné toutes les photos prises).

- **C/ cliquez sur ‘importer’.**
- **D/ cliquez sur ‘outils’ puis ‘options’ puis ‘paramètres avancés’**
- **E/ dans la case ‘durée de la photo’, diminuez le temps au maximum : 0,125 secondes**

Appuyez sur la touche ‘entrée’ de votre clavier.

- **F/ de nouveau, cliquez sur la première photo puis sur « ctrl et A » en même temps pour sélectionner toutes les photos et faites glisser toutes les photos dans la case du bas ‘vidéo’ avec la souris.**
- **H/ cliquez sur le bouton lecture**

C’est fini !

Récit d'expérience : A partir de livres de jeunesse.

Après avoir vu et revu le **professeur Kouro**, j'ai choisi quelques livres de jeunesse simples, mais très efficaces, avec de l'humour, et de grandes possibilités, textes courts permettant d'en rajouter, graphisme simple pour ne pas avoir trop de choses à faire hors de 2 à 3 personnages. Les élèves se sont emparés des livres proposés, ont tous tout lu et on s'est engagé dans une réflexion permettant de dégager l'intérêt de certains livres. Nous avons donc éliminé quelques livres et avons fait 6 groupes (6livres) 'c'était ambitieux, certes, mais le résultat n'en est que plus intéressant.'

1-confection des personnages (2 séances de 45 minutes)

6 groupes de travail : Qui fait quoi ?

Activité 1 : Concevoir le personnage en plusieurs parties : bras, jambes, têtes, cheveux...

*« Je passais dans les différents groupes pour relancer leur réflexion sur les éléments à fabriquer, faire agrandir un dessin, rappeler le besoin d'avoir des dessins séparés comme pour faire un pantin. De retour dans mon chez moi, je me suis lancé dans la fabrication de mon **banc titre** très très rudimentaire. Quelques planches de bois, quelques vis et hop voilà. J'ai réalisé à l'aide de ce banc titre un exemple de ce que notre travail allait donner avec musique, voix etc.... (travail maison personnel : 4 à 5 heures fabrication banc titre, essais, montages) »*

En classe, nous avons opté pour l'animation de papiers découpés, mais le travail de dessin et d'organisation d'un groupe a posé problème (cette approche nécessite une séquence en amont), je leur ai proposé alors, de traiter le livre avec **de la pâte à modeler** qui offre des possibilités plus grandes par sa malléabilité.

2-matière animée pour le film : 2 à 3 séances de 45 minutes par groupe

Organisation matérielle et pédagogique :

- sur le temps horaire des arts visuels
- 6 groupes (classe de 23 élèves) (des groupes de 3, 4, 6 élèves) *le travail est plus intéressant avec 3 ou 4 élèves*
- un seul banc titre.
- attribution des tâches et rotation des rôles

Les tâches :

- **animer telle ou telle chose**
- **prendre les photos.**

Gestion de la classe :

- 1 groupe en atelier Banc Titre avec présence de l'enseignant
- le reste de la classe est sur des activités de recherche graphique, de construction graphique (Kandinsky, Joaquin Torrès Garcia) ou de confection de volumes (papiers collés sur masques, structures...)

Déroulement

En classe :Prise de photos / Echanges et discussions : Se mettre d'accord sur comment apparaissent les objets.

Comment disparaissent-ils ? Que peut-on ajouter par rapport au livre ? Comment se déroule la scène ?

Le rôle de l'enseignant : relancer sur des pistes différentes du plan, aider techniquement et accompagner.

En dehors du temps classe

- 150 à 200 photos réalisées en une séance.
- Mise des photos sur l'ordinateur puis dans un logiciel de montage.
«*Bien sûr, c'est un coup à prendre et les derniers films ont été montés bien plus rapidement que les premiers* » (travail perso pour chaque film à monter : moins d'une heure environ)

3-Lorsque le film d'animation paraît.

Lorsque tous les groupes sont passés au Banc Titre :

- visionnage de tous les films sur l'ordinateur de la classe
- Réfléchir au dialogue...
- se munir d'un enregistreur (Zoom H2 par exemple)

Organisation :

Par petits groupes, regarder la vidéo : **Qui dit QUOI et QUAND ?**

Ce travail peut être très rapide (1 séance de 40 minutes pour faire passer tous les groupes) mais il peut aussi être l'occasion d'un travail pluridisciplinaire avec la maîtrise de la langue.

4. MONTAGE

Avoir tous les fichiers sons pour caler les sons au bon endroit de la vidéo. Ce travail est à charge de l'enseignant.

5- PRODUCTION : Production d'un DVD pour chaque élève (coût : 25 DVD : 8 euros) .

A partir de là tout est possible encore, visionnage avec les parents, diffusion auprès de l'école maternelle à côté; aux autres classes du primaire, sur Internet...

Quelques situations à mettre en place très facilement

- **Faire un film d'animation est chose simple.**

Tout d'abord, allez voir les vidéos du professeur Kouro sur Arte. : A voir : **land art** et puis les autres aussi.

- **Récit d'expérience : mettre en oeuvre l'animation d'un livre de jeunesse.**

<http://festival.inattendu.org/Faire-un-film-d-un-album>

lien vers la mise en oeuvre de l'album '*une histoire sombre, très sombre...*'

- **Comment ça se passe ?** Il faut juste quelques étranges préparations de base; le reste suit naturellement.

MATERIEL

- un appareil photo ou un caméscope numérique.
- un banc titre (faire une petite recherche sur internet 'plan banc titre')

-une loupiote

-un ordinateur

-un enregistreur de son si besoin

-un petit programme pour faire du montage vidéo : *windows movie maker; pinnacle, monkey jam...*

-Besoin d'un dernier petit lien d'aide : <http://julesferryfox.blogspot.com/>

En résumé

1/L'appareil photo est installé, on pose les objets à animer, on prend une ou deux photos...

2/On bouge les objets, on prend une ou deux photos, etc.

3/On met ensuite les photos dans l'ordinateur, on les place bout à bout dans un logiciel de montage vidéo.

Tout est possible; animer du papier, de la pâte à modeler, des volumes, du sable... Tout ce qui peut être déplacé, être modelé peut être utilisé.

Il est possible de faire :

-des gros projets : avec écriture d'une histoire, story-board...)

-des petits projets : mettre en oeuvre quelques images en EPS en parallèle avec les activités de danse, de mime; ça prend très peu de temps et peut donner de résultats étonnants.

-A partir d'une histoire existante.

DES LIENS INTERNET

Quelques liens, des choses à voir, des choses pour donner des idées. Il suffit de copier l'adresse des liens :

ABORDER L'ANIMATION

1/ fabriquer un thaumatrope (du grec : thauma : miracle trope : tourner)

<http://www.teteamodeler.com/vip2/nouveaux/decouverte/fiche219.asp>

2/ exemple de thaumatrope en vidéo

http://video.google.fr/videosearch?hl=fr&q=thaumatrope&sourceid=navclient-ff&rlz=1B3PBFA_frFR271FR271&um=1&ie=UTF-8&ei=1vacS8mFHsXp4gbn9eB4&sa=X&oi=video_result_group&ct=title&resnum=8&ved=0CCAQwQwBw#

3/illusion du mouvement :le phenakistiscope

<http://pagesperso-orange.fr/therese.eveilleau/pages/delices/cinema/phenakistiscope.htm>

4/ flip-book ou folioscope

<http://www.flipbook.info/>

Le site général d'information.

<http://www.benettonplay.com/toys/flipbookdeluxe/guest.php>

Faire un flip-book en direct via le net

<http://209.85.229.132/search?q=cache:mQ4EsXGneCUJ:www.snapfiles.com/get/stickfigure.html+pivot+stick+finger+animation&cd=2&hl=fr&ct=clnk&gl=fr>

Une adresse pour récupérer dans son ordinateur le programme : pivot stick figure animation qui permet de faire des images animées.

LE FILM D'ANIMATION

5/ voir des films d'animation.

<http://www.onf.ca/explorez-par/titre/?txt=animation>

<http://www.gobelins.fr/galerie/animation/>

6/ avoir des informations et commencer

<http://www.fousdanim.org/dossiers/index.html>

<http://www.lesnuitsmagiques.fr/index.php?part=3>

site du festival : <http://www.lesnuitsmagiques.fr/index.php?part=3&page=OutilsAnimation>

7/accès direct aux renseignements essentiels pour faire un film.

<http://www3.ac-nancy-metz.fr/cddp57/cinema/>

<http://festival.inattendu.org/>

Le site d'ARTE avec la leçon du professeur Kouro, des infos pratiques essentielles, des liens : http://php.arte-tv.com/court-circuit-off/index.php?page=compil&mag=la_lecon

8/ quelques exemples d'école

<http://alecole.ac-poitiers.fr/webclip/spip.php?article18>

<http://xxi.ac-reims.fr/ec-branly/articles.php?lng=fr&pg=113>