PLAN DE LEÇON

INTRODUCTION À L'ANIMATION IMAGE PAR IMAGE

Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et mobiliser : Un cadre de littératie média numérique pour les écoles canadiennes*.

ANNÉES SCOLAIRE : 1re à 3e année

A PROPOS DE L'AUTEUR : HabiloMédias

Aperçu

Dans cette leçon, les élèves découvrent le fonctionnement de l'animation et réalisent des animations simples à partir d'un flipbook. Ils découvrent ensuite les processus de préproduction, de production et de postproduction en planifiant et en réalisant une animation image par image. La leçon se termine par un festival de vidéos des élèves.

Résultats d'apprentissage

Grandes idées/concepts clés : Les élèves comprendront que…

Les médias sont des constructions

- Les œuvres médiatiques sont le résultat du travail et des choix conscients des créateurs

Chaque support a une forme esthétique unique

- Les médias vidéo, tels que l'animation, créent l'illusion du mouvement à travers de nombreuses images fixes légèrement différentes

Questions clés :

- De quelle façon l'animation ressemble-t-elle au mouvement?
- Quels choix devons-nous faire pour créer une œuvre animée de qualité?

Connaissances essentielles : Les étudiants sauront…

- Lecture des médias : les bases de l'animation
- Représentation médiatique : comment les médias sociaux représentent nos amis, nos pairs et nos célébrités
- Santé des médias : comment la représentation médiatique de nos pairs et des célébrités affecte notre image corporelle et notre estime de soi; comment gérer l'impact des médias sociaux sur notre bien-être
- Vocabulaire clé : Animation, pixellisation, scénarimage, cadre

Tâches de performance : Les étudiants seront capables de…

- Utilisation : Créer une animation
- Comprendre : Analyser les qualités d'une bonne œuvre d'animation

Préparation et matériels

- Regardez la vidéo Expert instantané sur l'enseignement de l'animation image par image ci-dessous (activez les sous-titres en français sous « CC »)
- Préparez-vous à diffuser les vidéos *Animation image par image : production* et *Animation image par image : post-production*.
- Préparez-vous à présenter les diaporamas *Introduction à l'animation image par image*, *Créons des folioscopes!* et *L'animation image par image : la planification*.
- Vous souhaiterez peut-être essayer de créer votre propre flipbook à l'avance, qui peut servir d'exemple à vos élèves.
- Si possible, fournissez aux élèves de petits cahiers à reliure carrée pour l'activité d'animation du flipbook. À défaut, vous pouvez leur demander d'utiliser des fiches ou même les coins d'un cahier d'exercices. (Il est important que le papier ne soit pas trop mou, afin qu'il tourne parfaitement lorsqu'on le feuillette.)
- Imprimez suffisamment de copies de la liste de contrôle d'animation image par image et du modèle de scénarimage pour chaque équipe (une copie pour 4 à 5 élèves) ainsi que quelques copies supplémentaires du modèle de scénarimage.
- Fournir du carton ou autre matériel pour réaliser des arrière-plans vidéo.
- Si les élèves ne sont pas capables de dessiner des arrière-plans, vous pouvez télécharger et imprimer ceux-ci :
    - Fond de désert par GigiStudio9 (licence Creative Commons)
    - Fond de jungle par Dewlshock (licence Creative Commons)
    - Fond de forêt par Ackuray (licence Creative Commons)
    - Fond de neige par Kurt Kaiser (licence Creative Commons)
- Prévoyez de la pâte à modeler ou de la pâte à modeler. (Vous pouvez également utiliser des petits jouets si vous en avez. Il est préférable qu'ils soient tous à peu près à la même échelle, comme des figurines Lego.)
- Bien que non obligatoires, les iPads sont les appareils les plus faciles à utiliser pour créer des animations image par image. Les tablettes, les iPhones et les Chromebooks sont également des appareils compatibles.

- L'idée de base est que chaque groupe de 2 ou 3 élèves aura besoin d'un appareil photo pour prendre une photo ou un cadre après l'autre, sans que rien ne bouge à part les personnages en argile. L'iPad, la tablette ou le téléphone devra être fixé à la table afin de ne pas bouger pendant le processus de création.
- Voir l'image ci-dessous, avec l'iPad fixé à un clip, puis vissé sur un trépied. Vous trouverez sur le site Web StopMoGo quelques solutions pour sécuriser vos appareils.



- Remarque : vous n'avez pas forcément besoin d'une version « professionnelle » de ces supports. Vous pouvez réaliser des animations image par image avec un téléphone plutôt qu'une tablette et créer un support avec des blocs Lego ou des matériaux similaires plutôt qu'un support commercial.
- Stop Motion Studio et Clapmotion sont des exemples d'applications d'animation image par image. Vous trouverez d'autres exemples sur le site Web AlernativeTo.
    - ***Remarque :*** **Le chapitre « Postproduction d'une animation image par image » utilise l'application Stop Motion Studio comme exemple. Si vous utilisez une autre application, vous pouvez ignorer ou modifier ce chapitre.**

Procédure

INTRODUCTION À L'ANIMATION

Projetez les deux premières diapositives de la présentation *Introduction à l'animation* et présentez-leur le mot « animation ».

Projetez la diapositive suivante et demandez-leur s'ils connaissent ces films :

- *Le Roi Lion*
- *La Grande Aventure Lego*
- *La série « Wallace et Gromit » (cette image est tirée du court métrage Rasage de près)*
- *Histoire de jouets*

Expliquez que ce sont tous des exemples d'animation :

- *Le Roi Lion* a été réalisé à l'aide d'une animation « cellulo » peinte à la main
- *Toy Story* a été réalisé avec une animation par ordinateur (qui est maintenant le type d'animation le plus courant)
- Les films « Wallace et Gromit » ont été réalisés en animation stop-motion
- *Le film Lego* a été réalisé avec un mélange de stop-motion et d'animation par ordinateur.

Projetez la diapositive suivante et expliquez les « règles » de base de l'animation :

- Commencez par prendre une photo (ou créez une image en la dessinant ou en la peignant, ou en la créant sur un ordinateur)
- Déplacez un peu ce qui est dans l'image
- Les deux flèches signifient répéter ce processus :
    - Prenez une autre photo après l'avoir déplacée
    - Bouge-le un peu plus
- Et continuez ainsi jusqu'à ce que vous ayez déplacé ce qui se trouve dans l'image à travers tout le mouvement que vous souhaitez montrer.

Une fois terminé, vous pouvez appuyer sur « Play » pour le voir bouger!

Projetez le diapositive 5 et montrez la vidéo avec l'exemple de Flipbook.

Expliquez qu'il s'agit d'un exemple d'un type d'animation appelé pixellisation : la personne dans la vidéo bouge légèrement entre chaque photo.

Expliquez aux élèves que c'est de là que vient le mot « films » : toutes les vidéos, et pas seulement les animations, utilisent l'astuce consistant à montrer de nombreuses images fixes pour faire croire à notre cerveau qu'il voit du mouvement.

ANIMATION FOLIOSCOPE

Donnez maintenant aux élèves leur matériel de flip book et montrez la présentation *Créons des folioscopes!*

Montrez les deux premières diapositives et demandez aux élèves de penser à une forme simple et facile à dessiner, comme une balle, une étoile, un cœur ou un poisson.

Demandez-leur d'aller à la dernière page de ce qu'ils utilisent pour leurs folioscopes et de dessiner la forme près de l'un des bords de la page.

Montrez la troisième diapositive. Demandez aux élèves de revenir à la page précédente, puis de dessiner la même forme légèrement en retrait de la page.

Demandez-leur de répéter le processus vingt-quatre fois.

- Si l'élève demande « Pourquoi vingt-quatre ? », expliquez que le film est tourné à vingt-quatre images par seconde – ils viennent donc de réaliser une seconde d'animation de bonne qualité.

Si les élèves terminent leur folioscope plus tôt que prévu, vous pouvez leur demander d'ajouter de la couleur s'il reste du temps.

Une fois que chaque élève a terminé ses 24 dessins, montrez la quatrième diapositive. Demandez-leur de tourner les pages avec leurs pouces pour voir les dessins bouger.

- Certains élèves peuvent avoir des difficultés à tourner les pages. Demandez-leur de tenir le livre par le bord gauche et de le feuilleter par le bord droit.
    - S'ils rencontrent encore des difficultés, vous pouvez le faire à leur place ou identifier les élèves les plus aptes à le faire et leur demander d'aider les autres.

Si vous le souhaitez, vous pouvez demander aux élèves de former des binômes pour se montrer leurs folioscopes, ou demander à quelques bénévoles de montrer au reste de la classe ce qu'ils ont créé.

Si vous arrêtez la leçon ici, vous pouvez utiliser une application d'animation pour transformer les folioscopes en vidéos en prenant une photo de chaque page. Vous pourrez ensuite organiser un mini-festival de films si vous le souhaitez.

PLANIFICATION D'UNE ANIMATION IMAGE PAR IMAGE

Projetez les deux premières diapositives de la présentation *Planification d'une animation image par image* et dites aux élèves que vous allez maintenant planifier une animation en stop-motion.

Distribuez le document Liste de contrôle d'animation image par image et parcourez les trois étapes de la création d'une animation : scénarimage, animation et post-production.

Si les élèves n'ont pas vu d'exemples de stop-motion, expliquez-leur que cela fonctionne en prenant des photos de choses réelles (comme l'exemple de pixellisation qu'ils ont vu) mais utilise des objets comme des jouets, des modèles ou des personnages en argile.

Expliquez que les étapes seront :

1. Former des équipes
2. Créer ou choisir un arrière-plan pour la vidéo
3. Fabriquer des personnages en argile ou choisir des jouets personnages,
4. Réaliser un storyboard ou un plan pour l'animation

Demandez aux élèves s'ils ont déjà réalisé un exercice similaire, en classe ou ailleurs. Si oui, demandez-leur de réfléchir à ce qui a changé depuis la dernière fois.

Divisez la classe en équipes de trois à six élèves.

> ***Note :*** Pour les très jeunes élèves, vous souhaiterez peut-être en faire un projet de classe entière.
>
> Si vous souhaitez une leçon plus courte, vous pouvez demander aux élèves de réaliser des vidéos de pixellisation utilisant des personnages plutôt que des jouets ou des figurines en argile. Cela vous permettra de passer directement à l'étape du scénarimage.
>
> Si vous choisissez de demander aux élèves de réaliser des vidéos de pixellisation, vous souhaiterez peut-être leur montrer le court-métrage classique, Neighbours.

Projetez la diapositive 3. Expliquez aux élèves qu'avoir un **arrière-plan** rend votre décor de film vraiment « pop » par rapport au fait de voir la salle de classe derrière vos personnages.

Fournissez aux élèves du carton, du papier de construction ou d'autres matériaux ainsi que des crayons ou des marqueurs, et demandez-leur de dessiner un arrière-plan simple de leur choix, tel que :

- un parc
- une plage
- une forêt
- un paysage d'hiver

Assurez-vous que les élèves comprennent que les arrière-plans **ne sont pas posés à plat** avec les personnages dessus – ils se dressent comme un mur **derrière** les personnages. Si les élèves ne sont pas encore capables

de dessiner des arrière-plans, vous pouvez imprimer les arrière-plans téléchargeables dans la page de garde.

Ensuite, projetez diapositive 4. Demandez aux élèves de choisir leurs personnages principaux. Il devrait y en avoir au moins deux, mais pas plus de quatre.

- Si les élèves utilisent des jouets ou des modèles, ils peuvent choisir parmi ceux disponibles.
- Si les élèves fabriquent des personnages en argile, ils doivent s'assurer qu'ils sont capables de les construire.
- Si possible, les personnages doivent s'intégrer à l'arrière-plan. Par exemple, une scène dans un parc pourrait avoir un écureuil comme personnage.

Si les élèves fabriquent des personnages en argile, montrez-leur la diapositive 5 et parcourez-la avec eux, puis donnez-leur le temps de fabriquer leurs personnages.

Distribuez les fiches de scénarimage et expliquez aux élèves que les scénarimages servent à planifier le tournage. Chaque film, émission de télévision ou dessin animé qu'ils ont vu était un jour un scénarimage!

- Demandez aux élèves d'utiliser les cases pour des dessins rapides et d'utiliser les lignes de texte pour quelques phrases courtes décrivant ce qui se passe. En fonction de la capacité des élèves à écrire et à dessiner, vous pouvez demander à chaque groupe de choisir un élève pour faire les dessins et un autre pour écrire la description.
- Vous pouvez également demander à toute la classe de compléter les scénarimages ensemble sur une grande feuille de papier.
- Si les élèves ne sont pas encore capables d'écrire des descriptions, demandez-leur de vous décrire ce qui se passe dans chaque image du scénarimage.

Encouragez les élèves à simplifier leurs histoires : dites-leur qu'ils peuvent dire « Et puis » deux fois, comme dans « Marie et Pierre se rendent au parc, **puis** commencent à pique-niquer. Un écureuil saute sur leur couverture, **puis** Marie et Pierre s'enfuient. »

Une fois que chaque équipe a :

- créé un arrière-plan;

- créé des personnages à partir des matériaux choisis;
- terminé un scénarimage;

Les élèves sont prêts à entamer la phase de production de notre atelier d'animation.

PRODUIRE UNE ANIMATION IMAGE PAR IMAGE

Montrez aux élèves la vidéo du chapitre étudiant *Animation image par image Production*. Mettez la vidéo en pause à 2:02 et posez la question suivante :

- Pourquoi utilisons-nous une ancre pour la tablette? *(Réponse : Donc ça ne bouge pas quand on prend une photo.)*

Reprenez la lecture de la vidéo. À 5:55, mettez de nouveau en pause et demandez :

- Dans quelle mesure déplaçons-nous les personnages entre chaque image? *(Réponse : De la taille d'une fourmi.)*

Ensuite, demandez à chaque groupe d'attribuer des rôles de départ :

- Photographe (qui prend des photos sur la tablette)
- Animateur (qui déplace les personnages)
- Directeur (qui veille à ce que tout soit bien mis en place avant que le photographe ne prenne chaque photo)

Si possible, prévoir un poste d'animation (tablette et trépied) pour chaque poste.

Donnez maintenant aux élèves le temps de réaliser leur animation.

- Assurez-vous que les étudiants savent comment enregistrer un projet sur l'application.
- Demandez aux élèves de commencer à filmer leur animation en prenant dix photos (en prenant dix images) sans mouvement.
- Ensuite, demandez aux élèves de prendre dix images avec du mouvement.
    - Rappelez-leur qu'ils racontent l'histoire dans leur storyboard, mais qu'ils disposeront de cent plans pour la raconter – chaque partie de leur histoire devrait donc comporter environ trente images.

- Demandez aux élèves de changer de rôle toutes les dix images, pour s'assurer que chacun ait la possibilité de jouer chaque rôle.

Si les élèves ont terminé plus tôt, ils peuvent revoir leur animation pour voir si quelque chose doit être modifié.

Si vous terminez la leçon ici, demandez aux élèves d'exporter leurs animations. Vous pouvez soit les montrer sur les tablettes en petits groupes, soit les télécharger sur un compte scolaire et les projeter pour la classe.

POST-PRODUCTION D'UNE ANIMATION IMAGE PAR IMAGE

Remarque : cette vidéo présente spécifiquement les fonctionnalités de l'application Stop Motion Studio. Si vous utilisez une autre application, vous devrez peut-être démontrer vous-même le fonctionnement de ces fonctionnalités.

Si vous utilisez l'application Stop Motion Studio, montrez aux élèves la vidéo *Animation image par image : Post-production*.

Mettez la vidéo en pause à 1:31 et posez la question suivante :

- Sur quel bouton appuyons-nous pour enregistrer le son? *(Réponse : Le bouton Microphone.)*

Poursuivez la lecture de la vidéo. Mettez de nouveau en pause à 3:37 et demandez :

- Comment ajouter des cadres lorsque quelqu'un parle? *(Réponse : Appuyez sur la première image, puis sur Pause.)*

Lancez la lecture et montrez la suite de la vidéo. Mettez de nouveau en pause à 6:38 et demandez :

- Sur quel bouton appuie-t-on pour ajouter des effets sonores? *(Réponse : Le bouton Plus.)*

Poursuivez la lecture de la vidéo. Mettez-la à nouveau en pause à 13 : 24 et posez la question suivante :

- Que met-on dans le générique? *(Réponse : Les noms des personnes qui ont réalisé la vidéo.)*

Une fois que la classe a regardé la vidéo et répondu aux questions,

demandez-leur d'ajouter un titre, un audio (voix, effets sonores et/ou musique) et des crédits.

Une fois que chaque équipe a :

- Ajout d'un titre,
- Crédits ajoutés,
- Ajout de voix, d'effets sonores et/ou d'une piste musicale,
- J'ai revu l'animation et j'en suis satisfait…

Demandez aux élèves d'exporter leurs animations. Vous pouvez les montrer sur les tablettes en petits groupes ou les télécharger sur un compte scolaire et les projeter en classe.