

Précisions sur la catégorie Multimédia

Explorez votre environnement et restituez nous une production grâce aux TIC (Technologies de l'Information et de Communication).

Si vous avez choisi la catégorie multimédia, cette section vous donnera quelques pistes de travail.

1. Contexte

Le niveau d'équipement global des jeunes est deux à trois fois supérieur aux moyennes nationales. Appartenant à la Génération Internet, les enfants utilisent les TIC quotidiennement et possèdent donc souvent un savoir-faire et une maîtrise technologique que n'ont pas leurs aînés. C'est dans ce contexte que nous proposons la catégorie multimédia et invitons les participants à présenter un projet développant un nouvel usage numérique.

2. Objectifs

Rivières d'Images et Fleuves de Mots a pour objectif le croisement des arts de l'éducation à l'environnement. Au travers d'outils, les enfants peuvent s'exprimer et restituer leurs découvertes. Outre la créativité, ces nouveaux outils que sont les TIC peuvent eux aussi contribuer à la découverte et l'exploration de notre environnement. D'une manière générale, nous encourageons leur utilisation !

Attention, c'est un outil comme la toile en tissu pour la catégorie « Arts plastiques » et « Poésie ». Dans tous les cas, ça ne remplace pas l'expérience physique de la découverte de la rivière ainsi que son apprentissage par le biais de l'instituteur ou du professeur.

3. Formes de projets

Sont possibles les projets développant un usage numérique portés conjointement par le responsable pédagogique et les enfants **s'inscrivant dans la thématique proposée de l'année.**

Quelques exemples de supports possibles :

- Pages Web, Blog
- Vidéo
- Photos
- Son
- Un Blog...

Exemples de contenus

- Interview, film documentaire
- Film d'animation, BD
- Jeux
- Poèmes animés...



Tout ceci est bien sûr combinable, libre à vous de décider ce que vous voulez faire.

4. Recommandations

Présentation de l'ouvrage

Pensez au public qui va découvrir votre création dans les différentes expositions !

Nous nous rendons compte des difficultés de réaliser une courte production, mais **5 minutes maximum doit être suffisante pour avoir une vue globale de votre production.**

Si votre création à une durée supérieure, vous pouvez insérer un mode « résumé », sorte de bande annonce pour un film ou encore une démonstration pour un jeu etc.... Ce sera ce mode « condensé » qui sera présenté, exposé et évalué.

Attention également au format que vous nous rendez. Pensez à envoyer un format informatique compatible avec un grand nombre logiciel de lecture commun comme Power Point, Media Player, VLC. Aussi, sachez qu'il ne nous est pas possible de mettre en ligne sur notre site internet votre œuvre multimédia si elle est au format exécutable (.exe).

Droits d'auteur

En vous engageant au règlement du concours, vous cédez un droit d'utilisation de votre production à SOS Loire Vivante – ERN France. Aussi dans le cadre de la réalisation de votre projet, vous veillerez à respecter les droits d'auteurs pour les images, musiques ou toutes autres sources.

5. Ressources pédagogiques sur le cinéma d'animation

Il existe de nombreux sites généralistes offrant de précieux conseils techniques et pédagogiques sur le cinéma d'animation, en voici quelques uns :

- Association Française de Cinéma d'Animation: site de référence, www.afca.asso.fr/
- Les leçons du Professeur Kouro: émissions produites par Arte consacrées aux techniques du cinéma d'animation. Taper « Les leçons du Professeur Kouro » sur un moteur de recherche et vous tomberez sur plusieurs vidéo (4-5min) (très bien fait).
- Fous d'anim: nombreuses réalisations, des dossiers et l'actualité de l'animation, www.fousdanim.org/
- Animenbretagne: site qui comme son nom l'indique propose l'actualité bretonne (très riche) en matière d'animation. www.animenbretagne.com/
- La pâte animée: site d'un amateur d'animation en volume qui propose de visionner ses réalisations et surtout donne des conseils à travers un tutoriel détaillé. http://jp.vallin.free.fr/anim/html_anim/

Par ailleurs, les sites des différents logiciels cités ci-après présentent également des réalisations d'amateurs ou de professionnels.

Structures pouvant aider à la réalisation de projet multimédia :

Cette liste est à compléter, n'hésitez pas à nous communiquer vos contacts.

Association Médiagraph, 1 rue d'AUVOURS 44000 NANTES - 02 40 12 19 12 - contact@assomediagraph.fr

6. Réalisation d'un poème animé ou d'un livre animé.

Une réécriture multimédia de poèmes à l'aide d'un logiciel de création d'animation (réalisation d'images animées du type « gif animé ») est tout à fait enrichissante et simple à réaliser.

Une fois le texte réalisé, les élèves en imaginent une « mise en scène » sur un écran d'ordinateur. Ce faisant, les enfants doivent à la fois saisir les spécificités graphiques et sonores, et imaginer un scénario de présentation du poème par des « écrans successifs » qui laissent peu à peu apparaître le poème.

Selon leur niveau de compétence, les enfants soit proposent des idées, charge incombant alors à l'enseignant de « traduire » ces idées au niveau informatique, soit réalisent l'ensemble du travail (conception et réalisation technique).

Le logiciel utilisé peut-être "**DP animation maker**" sur PC. Il permet de créer des animations aux formats vidéo, GIF ou exécutable (EXE). Il suffit alors d'importer une image de fond, et de sélectionner le ou les effets désirés, parmi une quarantaine d'objets (cacher du texte, recoloriser des lettres). Il est ensuite possible de changer la taille, la couleur ou encore la vitesse de l'animation.

Vous pouvez utiliser aussi le logiciel **Didapages sur PC** pour faire des livres animés. Très facile d'utilisation avec des scolaires. De plus vous trouverez de nombreux forum et tutoriel en lien avec Didapages (<http://www.didapages.com/forum/index.php>, <http://www.steneor.com/getdidapages/>).

7. Etapes, matériels pour la réalisation d'un film (d'animation ou documentaire)

Les lignes ci-dessous décrivent les différentes étapes qui permettent de créer un film d'animation ou film documentaire avec des élèves¹. Les différents logiciels sur Mac ou PC utilisables pour le tournage, la prise de son, le montage, etc. sont également présentées. Ces logiciels peuvent également être utilisés dans la réalisation d'autres contenus.

Pour réaliser un film d'animation, l'équipement nécessaire est le suivant :

- un appareil photo numérique, un caméscope ou une webcam,
- un pied photo,
- un ordinateur,
- des logiciels de tournage, de montage et de prise de son,
- un micro.

Etape 1 : Découvrir et définir le cinéma d'animation

Il s'agit ici pour les élèves de visualiser plusieurs films réalisés par des professionnels mais aussi des classes de tous niveaux. L'observation et les échanges qui s'en suivent permettent de découvrir différentes techniques du cinéma d'animation (pâte à modeler, papier découpé, 2D, 3D, sable, etc...) ou des exemples de films documentaires.

Par ailleurs, de nombreux making of de films d'animation sont disponibles et permettent d'appréhender la technique de tournage image par image. Pour comprendre cette technique, il est envisageable de conduire, dans le cadre de séquences de technologie et de sciences, des activités visant à permettre aux élèves de construire un ou plusieurs objets optiques (thaumatrope, zootrope, flip book...) qui leur permettront d'appréhender la persistance rétinienne.

Etape 2 : Rédiger le synopsis

L'écriture du scénario est l'une des phases les plus importantes du projet. Ici il est demandé aux élèves de réfléchir à une ébauche du scénario, un synopsis. Alors que certains enfants rédigent complètement un scénario, il est possible de demander aux élèves qui rencontreront le plus de difficultés de ne pas rédiger mot à mot mais de noter simplement les idées principales, des mots clés.

Dans un premier temps, les enfants travaillent individuellement puis présentent leurs idées lors de la mise en commun. C'est là l'occasion de faire argumenter les élèves. Quelques synopsis sont alors conservés et, en groupe, les élèves sont invités à améliorer les premiers jets.

Enfin, un synopsis est choisi. A partir de celui-ci, le travail sur le storyboard peut commencer. Il s'agit de mettre en image le texte.

Etape 3 : Réaliser le scénarimage ou story-board et rédiger le scénario.

Il s'agit de dessiner les plans du film. On peut travailler au préalable sur les notions de cadrage, de champ, hors-champ et sur l'échelle des plans. Certains dessins du story-board sont sélectionnés en fonction de leur pertinence par les élèves. Les élèves rédigent alors un court texte pour chaque plan à partir de ces dessins : un travail spécifique peut alors être mené sur la description, les portraits des personnages et les dialogues. Là encore, il est possible de proposer aux élèves de travailler en groupe.

Etape 4 : La création des décors et fabrication des personnages

- *Film d'animation :*

En fonction de la technique choisie (pâte à modeler, papiers découpés, sable, etc) les élèves fabriquent les décors et les personnages. Il est aussi possible d'associer différentes techniques comme par exemple de réaliser les personnages en pâte à modeler et les décors en papier/tissu.

- *Film documentaire :*

¹ Texte issu de : http://ash-polynesie.com/index.php?option=com_content&view=article&id=301&Itemid=348

Les lieux de tournage doivent être repérés et identifiés. Eventuellement les accessoires et les costumes sont créés ou préparés.

Etape 5 : Le tournage

Matériel et installation

Il existe plusieurs logiciels de tournage payants ou gratuits. Le logiciel « **Studio Pinnacle** » sur PC est assez complet et simple d'utilisation, il permet à la fois de tourner (capturer des photographies) mais aussi de monter le film. **Sur Mac, le logiciel « Istopmotion »** (il existe différentes versions plus ou moins complètes à choisir en fonction de l'utilisation désirée : Home, Express ou Pro) est extrêmement simple et très intuitif pour les élèves. C'est un logiciel qui est dédié au cinéma d'animation. Avec un caméscope numérique, il permet notamment de visualiser en fondu la dernière image prise avec l'image actuelle. Cela permet de vérifier en temps réel les mouvements et éventuellement de les corriger. Le caméscope ou l'appareil photographique est fixé sur un trépied afin d'assurer sa stabilité.

Préparation du tournage

- *Film d'animation :*

Les élèves vont mettre en mouvement les personnages. Il est alors fort utile de faire jouer les plans aux élèves afin d'anticiper les différents mouvements que devront faire les personnages pour prendre « vie », c'est-à-dire être « animés ». Les expressions du visage qui permettent d'exprimer les différentes émotions seront également découvertes et étudiées. Il est aussi possible de filmer les élèves et, à l'aide du logiciel Istopmotion, d'utiliser la technique du rotoscope. Celle-ci permet par exemple de mettre en parallèle sur l'écran de l'ordinateur d'un côté un film en prise de vue réelle montrant en gros plan un élève récitant un dialogue et de l'autre côté également en gros plan le personnage fabriqué par les élèves qui doit déclamer ce dialogue : il est alors très aisé de caler les mouvements de lèvres du personnage sur ceux de l'élève.

- *Film documentaire :*

Outre la préparation du matériel nécessaire, les élèves préparent les questions de leurs interviews.

Tournage

- *Film d'animation :*

A l'aide d'un caméscope ou d'un appareil photographique numérique relié à un ordinateur, les élèves photographient image après image les différents plans qui ne sont pas forcément tournés dans l'ordre chronologique du film (utilité du storyboard : les élèves peuvent tourner à la suite tous les plans qui se déroulent dans un même décor). Dans un film au cinéma, il y a 24 images par seconde. En animation, il est possible de se limiter à 12 photographies par seconde afin de ne pas rendre le tournage trop laborieux pour les élèves.

Les élèves animent alors les personnages ou objets, c'est-à-dire qu'ils décomposent les mouvements en plusieurs poses successives. Les élèves doivent alors apprendre à avoir des gestes très minutieux lorsqu'ils déplacent un personnage ou un objet. Avant de capturer ou prendre une photographie, les élèves doivent se retirer derrière les projecteurs afin de ne pas modifier la lumière (ombre portée).

- *Film documentaire :*

A l'aide d'un caméscope et d'un appareil photographique numérique, les élèves peuvent réaliser une promenade découverte et capturer des films et photographies. Il est possible aussi d'effectuer des interviews de riverains ou de professionnels.

Etape 6 : La prise de son

Pour se faire, on peut utiliser le logiciel libre « **Audacity** » (PC) ou « **GarageBand** » (Mac) et un micro.

- Les dialogues : Il est courant d'enregistrer les dialogues avant le tournage mais l'inverse est également possible. Un travail est alors mené autour de l'intonation.
- La musique et les chants : Il est possible de créer la musique du film et même d'y mettre des paroles. On peut aussi utiliser des musiques libres de droit. Il est important de respecter les droits en matière de musique.

- Les bruitages : Les bruitages peuvent également être enregistrés mais il existe aussi pour les bruitages plus complexes de nombreux sites internet qui proposent des bruitages gratuits ou payants.

Etape 7 : Le montage

Il s'agit pour cette étape d'associer les images et le son. Hormis pour les utilisateurs de Studio Pinnacle sur PC, le montage se fait à l'aide d'un logiciel spécifique **sur Mac, « Imovie » (gratuit, très simple d'utilisation), « Final Cut » (payant, beaucoup plus complexe et complet)**. Il existe bien entendu d'autres logiciels comme **« Movie Maker » sur PC**.