

Projet de film d'animation en anglais à partir du conte traditionnel *Little Red Riding Hood*

Objectif : réaliser un film d'animation avec des personnages articulés (*légo, playmobil*) dans une langue vivante étrangère

Domaines :

- **Langue vivante**
 - *Écouter et comprendre* : Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des histoires simples
 - *Lire et comprendre* : Utiliser le contexte, les illustrations et les connaissances pour comprendre un texte.
 - *Parler en continu* :
 - Mémoriser et reproduire des énoncés.
 - S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix.
 - *Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale* : découverte d'un conte traditionnel dans une langue étrangère
- **Pratiques artistiques :**
 - *Photographie* : le cadrage / le portrait de plain pied.
 - *Dessin* : les plans du *story board*.
 - *Musique* : réalisation d'une bande son de film : musique d'ambiance, paroles et bruitages.
 - *Culture artistique* : le fonctionnement du cinéma.
- **Langage : oral**
 - Organiser et structurer le propos selon le genre de discours; mobilisation des formes, des tournures et du lexique appropriés (conte ou récit, compte rendu, présentation d'un ouvrage, présentation des résultats d'une recherche documentaire; description, explication, justification, présentation d'un point de vue argumenté, etc.).
 - Utiliser les techniques de mise en voix des textes littéraires (distinction dialogue/narration, mise en voix des personnages en fonction du contexte de l'histoire).
- **Langage : écrire**
 - Décrire différentes scènes d'une histoire courte.
 - Repérer l'information utile à la réalisation du film et la transmettre en utilisant l'écrit : décrire les mouvements que doivent effectuer les personnages dans le *story board*.

Étape 1 : mise en projet

L'objectif de cette étape est d'engager les élèves dans le projet, la création d'un film d'animation. Pour ce faire, il est important de faire prendre conscience aux élèves de la technique du *stop motion* qui va être utilisée pour le film d'animation. Il s'agit de filmer une scène, **image par image**, sur un support numérique.

La technique du stop motion est détaillée sur le site « numérique circo 25 », en cliquant sur ce lien : <http://numerique.circo25.ac-besancon.fr/2019/04/08/atelier-film-danimation/>

Le numérique est, dans ce projet, au service d'autres disciplines, telles que les langues vivantes, la maîtrise de la langue et les pratiques artistiques.

L'entrée retenue pour le projet est l'étude du cinéma de *Michel Ocelot* : un visionnage actif (c'est-à-dire guidé par des consignes) de courts métrages issus des « Trésors cachés de Michel Ocelot » par exemple les 3 inventeurs est proposé dans un premier temps aux élèves :

<https://www.youtube.com/watch?v=BbP4m0qXh3w>

Quelle technique a-t-il utilisée ?

Le visionnage du *making of* permet d'expliquer aux élèves la technique du *stop motion*.

Étape 2 : Étude du conte *Little Red Riding Hood*

At Little Red Riding Hood's home
SCENE 1

Mum : Good morning, Little Red Riding Hood.

Little Red Riding Hood : Hello, Mum!

Mum : Look here's a cake for Grandma.

Little Red Riding Hood : Mmm! Yummy!

Mum : Put it in the basket please and take it to grandma's.

She's very sick.

Little Red Riding Hood (she puts the cake in her basket) : Yes, Mum. Bye. Bye!

In the wood
SCENE 2

Little Red Riding Hood : It's a fantastic day. Look at the flowers!

Flowers for Grandma!

Wolf : Hello!

Little Red Riding Hood : Hello!

Wolf : What's your name, little girl?

Little Red Riding Hood : My name is Little Red Riding Hood. What's your name?

Wolf : I'm the Big Bad Wolf!

What's in your basket, Little Red Riding Hood?

Little Red Riding Hood : A cake for Grandma.

Wolf : Mmm! Yummy!

Little Red Riding Hood : Bye, bye! Little Red Riding Hood.

Wolf : Bye, bye! Little Red Riding Hood.

Little Red Riding Hood runs away. She picks some more flowers.

At Grandma's home
The wolf can't find Grandma. He jumps into Grandma's bed and puts on her nightcap.
SCENE 3

Little Red Riding Hood : Hello, Grandma!

Wolf : Hello, Little Red Riding Hood! How are you?

Little Red Riding Hood : Oh! Grandma, what big eyes!

Wolf : Yes! All the better to see you!

Little Red Riding Hood : Oh! Grandma, what big ears!

Wolf : Yes! All the better to hear you!

Little Red Riding Hood : Oh! Grandma, what a big nose!

Wolf : Yes! All the better to smell you!

Little Red Riding Hood : Oh! Grandma, what big teeth!

Wolf : Yes! All the better to eat you!

Little Red Riding Hood : Aaaargh! Help!

At Grandma's home
SCENE 4

Little Red Riding Hood : Help! Help! A wolf!

The woodcutter hears Little Red Riding Hood and runs into Grandma's cottage.

Woodcutter : A wolf? You big bad wolf!

The woodcutter hits the wolf on the head. The wolf runs away. Grandma jumps out of the wardrobe.

Grandma : Oh, thank you! Little Red Riding Hood : Oh, Grandma, you're safe!

Grandma : Yes. Now let's sit down and have some cake.

Little Red Riding Hood : Yes, please! Mmm. Yummy!

Le parti pris de ce projet était de travailler la compréhension, puis la mémorisation et l'expression en continu à partir des dialogues ci-dessus, issus du site internet :

<http://lesbonsplansdegandalf eklablog.com/little-red-riding-hood-a132376434>

L'intérêt de ce dialogue se trouve dans l'utilisation de structures langagières et de lexique familiers et fréquemment étudiés en classe, sans avoir un recours systématique à la traduction.

En amont de chaque scène, il est important de présenter le lexique ou les structures langagières puis de les faire mémoriser, en utilisant des mémo-cartes, des gestuelles, des jeux... :

- scene 1 : *a cake, a basket, sick*
- scene 2 : *flowers, a wolf*
- scene 3 : *a bed, a nightcap, the eyes, the ears, the nose, the teeth, to see, to hear, to smell, to eat*
- scene 4 : *a woodcutter, a cottage, a wardrobe, to hit, safe*

Cette phase de travail préalable autour du lexique et des structures langagières permet aux élèves de les réactiver automatiquement lors des activités de compréhension et de production.

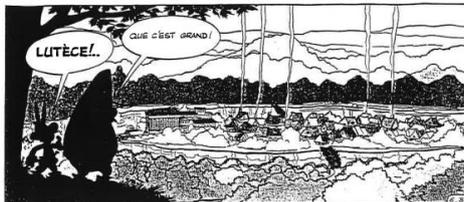
L'attribution, la mémorisation et l'entraînement à la prononciation des différents rôles et des dialogues fait l'objet de séances de langues vivantes.

Étape 3 : étude des différents plans et écriture du *story board*

Le travail de compréhension en langues vivantes est un préalable à la réalisation de cette étape.

A l'aide des planches tirées de la bande dessinée « Astérix et la serpe d'or », les élèves apprennent à nommer les différents plans utilisés au cinéma et l'intérêt que représente chaque plan.

LES PLANS



Plan d'ensemble (PE): plan très large qui permet de montrer les grands décors, les paysages, les foules. Il situe le décor de l'action. Les personnages ne sont pas visibles.

Plan général (PG): il permet de situer les personnages dans le décor, qui occupe une place encore assez importante.



Plan moyen (PM): il montre un ou plusieurs personnages en pied (vus en entier) dans leur décor immédiat. Le décor n'occupe plus qu'une place restreinte par rapport aux personnages sur qui la caméra est centrée.

Plan américain (PA): le personnage est cadré à mi-cuisse. Le plan américain rend compte de la gestuelle du personnage.



Plan rapproché « taille » ou « poitrine » (PRT-PRP) : le personnage est cadré à hauteur de la taille ou de la poitrine. Le PR privilégie comportement et physiognomie du personnage.

Gros plan (GP) : il montre le visage d'un ou plusieurs personnages, ou un objet en particulier. Les yeux sont souvent le point de mire de la caméra car c'est l'endroit privilégié de l'expression des sentiments.



Plan de détail ou très gros plan (TGP) : il montre le détail d'un visage, d'un objet, d'une action importante. Très court en général.

Les élèves sont répartis en plusieurs groupes et choisissent de réaliser le *story board* d'une des 4 scènes du conte *Little Red Riding Hood*, du générique de début ou du générique de fin.

Les consignes sont de :

- diviser chaque scène ou générique en 4 étapes
- associer chaque étape à un type de plan, tout en justifiant ce choix.

À l'oral, il est important de leur faire verbaliser leur intention : *voulez-vous montrer un plan d'ensemble ? Un plan moyen ? Un gros plan ?* Demander aux élèves de justifier leur choix.

- dessiner 4 « tableaux » constitutifs de chacune des scènes ou des deux génériques, en tenant compte de leur intention de représenter tel ou tel plan.
- À côté de chaque dessin réalisé, rédiger des indications sur les mouvements des personnages à l'attention du réalisateur (tâche attribuée à tour de rôle aux élèves).

Voici deux exemples de *story board* réalisés

Scène 1



L'histoire commence dans cette maison.



Le petit chaperon rouge entre dans la cuisine. Elle lui dit bonjour.



La maman lui donne le cache. Elle le place dans son panier.

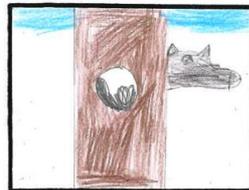


Elle s'en va dans la forêt.

Scène 2



Le petit chaperon rouge cueille des fleurs dans la forêt.



Le loup l'observe derrière un arbre.



Le loup et le petit chaperon rouge se parlent.



Le petit chaperon rouge part chez sa grand-mère et se fait manger. Elle attendait le loup pour en faire un dîner.

Étape 4 : Prises de vues et enregistrement des dialogues

(2 demi-journées avec l'ERUN)

Pré-requis : notions de plans et de cadrage / réalisation du *story board*

Chaque groupe réalise les prises de vue en présence de l'ERUN. Le *story board* réalisé lors de l'étape 3 est le document de travail qui va permettre à chaque groupe de mettre en scène leur film.

Voici les différentes étapes :

- mise en place du décor et des personnages ; une astuce : coller les décors et les personnages avec de la *patafix* ;
- animation des personnages et prises de vue ;
- enregistrement des dialogues ou de la narration (pour les génériques) ;

Pour faciliter le travail de montage, il est pertinent de respecter la chronologie du film.

Étape 5 : Montage images

(simultané au tournage, réalisé par l'ERUN)

Un ERUN dans chaque circonscription peut venir en aide pour la réalisation de ce projet. N'hésitez pas à faire appel à lui !

A l'issue des prises de vue et des enregistrements, l'ERUN montre les grands principes de cette étape aux élèves pour la compréhension du projet (ex. couper une scène pour insérer les dialogues, une musique ...).

Étape 6 : Création et montage de la bande-son

(1/2 journée avec ERUN)

Lors cette étape, le film est « brut » les personnages sont animés et les dialogues insérés dans chacune des scènes. Toutefois, il s'agit de l'enrichir de bruitages et de musiques d'ambiance qui peuvent être enregistrés avec le groupe-classe et montés simultanément.

Il existe plusieurs sites offrant des sons, des vidéos et des images libres de droit :

www.pixabay.com

www.universal-soundbank.com