

# Studio STOPMO

Atelier d'animation image par image



## LEÇON 4

## SCÉNARIMAGE ET NARRATION D'UNE HISTOIRE



### Introduction

Le présent guide décrit l'importante étape de la « planification » de votre vidéo d'animation image par image. Vous vous y familiarisez avec la réalisation d'un scénarimage et la narration d'une *histoire*, et verrez des exemples de travaux d'autres élèves. Vous apprendrez ensuite à créer un scénarimage en collaboration.

### Résultats pédagogiques

Après avoir terminé la présente leçon, les élèves seront en mesure d'accomplir les activités suivantes :

- expliquer l'importance du scénarimage et du choix du sujet pour réaliser un projet d'animation image par image;
- utiliser divers médias et outils technologiques pour transmettre des messages qui ont un sens;
- travailler en interaction et en collaboration pour planifier et créer un scénarimage;

- recourir à la technique du remue-méninges pour trouver le sujet qui sera traité dans la vidéo du groupe;
- pratiquer la pensée critique pour prendre des décisions et résoudre des problèmes;
- inventer et intégrer à la vidéo des symboles visuels et des mouvements uniques afin de créer une œuvre d'auteur;
- apprécier la diversité individuelle telle qu'elle se reflète dans le travail artistique accompli pour créer les vidéos.

### Réalisation du scénarimage illustrant une idée – raconter une histoire

Tout bon film d'animation commence par une bonne « idée » d'histoire. Raconter des histoires est une très ancienne méthode qui sert à communiquer des idées ainsi qu'à recréer et à préserver la culture, les souvenirs et les traditions. En apprenant à raconter une histoire au moyen de l'animation, vous serez mis au défi d'utiliser



## SCÉNARIMAGE ET NARRATION D'UNE HISTOIRE

des symboles et des mouvements qui transmettent efficacement vos messages et vos histoires. Le but est de raconter une histoire *riche de sens* qui livre un message fort à l'auditoire cible.

### Activité d'apprentissage individuel : récit et inspiration

Frederick Back, réalisateur de *L'homme qui plantait des arbres*, film d'animation unanimement salué qui a remporté un Oscar en 1987, est un homme vraiment inspirant. Son œuvre exprime son souci de transmettre un message de paix et de respect envers la planète et ses communautés. Il a réalisé plusieurs films d'animation remarquables qui inspireront les élèves au moment de raconter leurs propres histoires riches de sens. Les liens ci-dessous amèneront les jeunes à explorer comment la passion de Back pour l'environnement a incité le cinéaste à réaliser des films d'animation avec l'espoir de créer un monde meilleur. [fredericback.com/ateliers/index3.fr.shtml](http://fredericback.com/ateliers/index3.fr.shtml) (thèmes 6 et 7)

Tous les films d'animation (et nombre de films tournés en réel) voient d'abord le jour sous forme de *scénarimage* – une sorte de scénario écrit en images et en mots, un peu comme une bande dessinée géante. La réalisation d'un scénarimage comprend la *planification des scènes* : vous devez alors planifier les scènes du film, du début à la fin, avant de commencer l'animation. Le scénarimage renferme les *images clés* de l'histoire; les *intervalles*, ou images intermédiaires, sont intégrées ultérieurement. Les élèves doivent déterminer le temps requis pour le jeu des personnages dans chaque scène. Assurez-vous qu'ils créent un début, un milieu et une fin qui se distinguent nettement. Il ne faut pas oublier : meilleure est la planification, meilleure sera la vidéo d'animation!

Pour en apprendre davantage sur la réalisation d'un scénarimage, regardez la vidéo suivante :



**Le scénarimage :**  
**mettre ses idées en images**  
(2 min 10 s)

Pour voir les exemples de scénarimages figurant dans la vidéo, cliquez sur [Feuille de scénarimage de l'ONF](#) et [Scénarimage de l'ONF terminé](#).

### Introduction au travail d'équipe et au remue-méninges

Vous créez vos films en équipe travaillant en collaboration. Votre enseignant ou enseignante vous affectera à une *équipe de production* comptant de quatre à six membres chargés de concevoir, de planifier et de produire une vidéo d'animation image par image dans la partie pratique des leçons.

On attend de toutes les équipes qu'elles travaillent dans le respect et la collaboration. Chaque membre doit participer équitablement à toutes les tâches. Comme il ou elle apporte à l'équipe ses propres talents et connaissances, les idées et apports de chacun et chacune sont tenues pour valables. En collaborant efficacement, en prenant le projet à cœur et en exploitant la diversité des compétences de tous, l'équipe aura un produit final fort probablement supérieur à ce qu'il aurait été si chacun et chacune avait travaillé de son côté!

La grille d'évaluation de la production d'une animation image par image vous donne des lignes directrices et précise la notation de chaque partie de processus de production. Le fort pourcentage accordé au travail d'équipe montre combien cette aptitude est jugée essentielle à la réussite dans le monde réel et concurrentiel de la production de films d'animation.

### Activité d'apprentissage en groupe : remue-méninges visant à trouver un sujet

La première tâche de l'équipe consiste à faire une séance de remue-méninges efficace pour trouver un bon sujet de vidéo d'animation. Choisissez un sujet à partir de la liste des matières suivantes.

- Français
- Sciences
- Santé
- Technologie
- Mathématiques
- Sciences sociales
- Arts (beaux-arts, musique, théâtre)
- Littérature médiatique (pour les niveaux avancés — secondaire 1 et plus [7<sup>e</sup> année et plus])

Voici certains thèmes actuels et appropriés à pour votre groupe d'âge; vous pouvez y puiser votre sujet :

- Intimidation
- Toxicomanie
- Racisme, diversité et image corporelle
- Environnement
- Modes de vie sains et actifs



## SCÉNARIMAGE ET NARRATION D'UNE HISTOIRE

Vous pouvez opter pour un des thèmes susmentionnés ou en trouver un autre. Le **phylactère** peut vous aider dans votre remue-méninges. Une fois que l'équipe a choisi son thème, elle peut faire une recherche dans Internet qui l'aidera à trouver une idée précise pour sa vidéo d'animation. L'idée doit être intéressante et avoir un sens pour tous les membres de l'équipe.

Note : Prenez le temps voulu pour choisir le sujet et l'histoire à raconter : ces choix initiaux détermineront toutes les autres étapes du processus de production!



**Je fais un remue-méninges!**

## Création d'un scénarimage en collaboration

Une fois que l'équipe a trouvé un sujet potentiel, faites-le approuver par l'enseignant ou l'enseignante. Quand c'est fait, l'équipe commence à réaliser le scénarimage.

### Activité d'apprentissage : animation de bande dessinée

Regardez la vidéo de l'ONF ci-dessous pour apprendre comment faire un film d'animation artistique et avoir une idée de l'énorme investissement de temps exigé par le scénarimage.

#### Isabelle au bois dormant : entrevue avec Claude Cloutier (2007, 4 min 32 s)

[onf.ca/film/Isabelle\\_au\\_bois\\_dormant\\_entrevue\\_Claude\\_Cloutier/](http://onf.ca/film/Isabelle_au_bois_dormant_entrevue_Claude_Cloutier/)

**Synopsis :** Claude Cloutier, réalisateur de films d'animation, explique son processus de création à travers l'exemple de *Isabelle au bois dormant*. (Niveaux visés : secondaire I et plus [de la 7<sup>e</sup> année et plus])

### Sites Web sur le scénarimage

Pour voir des exemples de la finesse de certains scénarimages faits par des artistes professionnels, visitez les sites Web que voici :

#### Le scénarimage de la série SAM SPOILER, Sébastien Lurcel, raconte son travail de création

[atelier-layout.be/storyboard/le-storyboardeur/sebastien-lurcel-storyboarder.html](http://atelier-layout.be/storyboard/le-storyboardeur/sebastien-lurcel-storyboarder.html)

#### Diane Russell, scénarimage de film Kankant, parle de ses expériences, du monde du scénarimage en France

[atelier-layout.be/storyboard/le-storyboardeur/diane-russel-storyboardeuse.html](http://atelier-layout.be/storyboard/le-storyboardeur/diane-russel-storyboardeuse.html)

#### Storyboard Oasis

[atelier-layout.be/storyboard/storyboard-oasis.html](http://atelier-layout.be/storyboard/storyboard-oasis.html)

#### L'homme qui plantait des arbres, de Frédéric Back

[fredericback.com/cineaste/filmographie/lhomme-qui-plantait-des-arbres/index.fr.shtml](http://fredericback.com/cineaste/filmographie/lhomme-qui-plantait-des-arbres/index.fr.shtml)

#### Websérie Roxy et Max (épisode 7)

[www1.tfo.org/roxymax/webserie.aspx?id=22](http://www1.tfo.org/roxymax/webserie.aspx?id=22)

#### Site Image Chez madame Poule – Mise en scène accompagnée d'un scénarimage

[site-image.eu/index.php?page=film&id=348&partie=pointsDeVue](http://site-image.eu/index.php?page=film&id=348&partie=pointsDeVue)

#### Chez madame Poule

[onf.ca/film/chez-madame-poule/](http://onf.ca/film/chez-madame-poule/)

#### The Necktie: Animated Storyboard (Le nœud cravate : scénarimage animé) (2008, 1 min 27 s)

[nfb.ca/film/necktie\\_animated\\_storyboard](http://nfb.ca/film/necktie_animated_storyboard)

**Synopsis :** Extrait du court métrage d'animation Le nœud cravate, signé Jean-François Lévesque, à l'étape initiale du scénarimage animé.

## SCÉNARIMAGE ET NARRATION D'UNE HISTOIRE

### Activité d'apprentissage : création de votre scénarimage

Pour vous aider à planifier votre scénarimage, vous pouvez utiliser une copie de la **Feuille de scénarimage de l'ONF**, recourir à un modèle de scénarimage trouvé dans Internet ou créer le vôtre à partir de zéro. Faites en sorte que l'histoire et le message soient *simples et concis*, car il faut 24 images pour réaliser une seconde d'animation. Cela vous prendra sans doute plus de temps que vous le pensez!

Note : La durée moyenne des vidéos d'animation variera selon le sujet choisi et le temps dont la classe dispose. L'enseignant ou l'enseignante aidera les équipes à déterminer la durée appropriée.

Utilisez la **Grille d'évaluation du scénarimage** pour vous assurer que l'équipe tient compte de tous les renseignements et éléments voulus pour concevoir et réaliser son scénarimage.

Questions que vous pourriez prendre en considération :

- Dans quel décor se situe le plan?
- Combien de personnages vous faut-il dans le plan?
- Avez-vous besoin d'accessoires importants dans ce plan?
- Quel type de plan (rapproché, plan large, plan d'ensemble, etc.) est nécessaire?
- Sous quel *angle* le plan sera-t-il filmé où et comment la caméra sera-t-elle positionnée)?
- Avez-vous besoin d'un éclairage spécial?  
L'éclairage dépend du type d'ambiance que vous voulez créer p. ex., vous aurez peut-être besoin d'un éclairage à la chandelle, d'un clair de lune, d'une allée sombre ou d'une belle journée ensoleillée).
- Utiliserez-vous des effets spéciaux?

N'oubliez pas : toute bonne histoire commence par une bonne idée. Les bonnes histoires font de bonnes animations.

	EXCELLENT	TRÈS BIEN	BIEN	FAIBLE	% DE LA NOTE
<b>IDÉE D'HISTOIRE</b>	L'« idée » d'histoire est excellente. Le message est extrêmement clair.	L'« idée » d'histoire est très bonne. Le message est très clair	L'« idée » d'histoire est bonne. Le message est assez clair.	L'« idée » d'histoire a besoin d'être retravaillée. Le message n'est pas clair.	15 %
<b>SCÉNARIMAGE</b>	Le scénarimage est extrêmement bien planifié — l'histoire coule de manière remarquable. Les dessins communiquent extrêmement bien l'action et les émotions.	Le scénarimage est bien planifié — l'histoire coule très bien. Les dessins communiquent très bien l'action et les émotions.	Le scénarimage est assez bien planifié — l'histoire coule bien. Les dessins communiquent assez bien l'action et les émotions.	La planification présente des lacunes — l'histoire coule mal. Les dessins ne communiquent pas clairement l'action et les émotions.	15 %
<b>PERSONNAGES</b>	Les personnages sont extrêmement intéressants — excellent effort. Ils correspondent bien au scénario.	Les personnages sont très intéressants — très bon effort. Ils correspondent très bien au scénario.	Les personnages sont intéressants — bon effort. Ils correspondent au scénario.	Les personnages sont flous — l'équipe doit faire un effort pour les améliorer. Les personnages ne correspondent pas au scénario.	10 %
<b>DÉCOR/ACCES- SOIRES</b>	Le décor et les accessoires améliorent nettement l'esthétique et l'ambiance.	Le décor et les accessoires améliorent très bien l'esthétique et l'ambiance.	Le décor et les accessoires améliorent passablement l'esthétique et l'ambiance.	L'équipe doit faire un effort pour améliorer l'esthétique et l'ambiance.	5 %
<b>CONCEPTION</b>	Les élèves témoignent d'une excellente connaissance des éléments de la conception.	Les élèves témoignent d'une très bonne connaissance des éléments de la conception.	Les élèves témoignent d'une assez bonne connaissance des éléments de la conception.	Les élèves ont des lacunes en matière de connaissance des éléments de la conception.	10 %
<b>PRODUCTION</b>	Les mouvements sont très fluides. Excellente intégration des « principes de l'animation » ou des « astuces » dans le film.	Les mouvements sont fluides. Très bonne intégration des « principes de l'animation » ou des « astuces » dans le film.	Les mouvements sont généralement fluides. Bonne intégration des « principes de l'animation » ou des « astuces » dans le film.	Les mouvements sont irréguliers (on dirait que le film saute). Lacunes quant à l'intégration des « principes de l'animation » ou des « astuces » dans le film.	15 %
<b>CRÉATIVITÉ</b>	Extrêmement créatif	Très créatif.	Créatif.	L'équipe doit faire un effort de réflexion et de créativité.	10 %
<b>TRAVAIL D'ÉQUIPE</b>	L'équipe a très bien collaboré — excellent partage des tâches et activités.	L'équipe a très bien collaboré — très bon partage des tâches et activités.	L'équipe a bien collaboré — bon partage des tâches et activités.	L'équipe a eu du mal à collaborer — à partager les tâches et activités.	20 %
				<b>TOTAL</b>	/100



TITRE :

ÉQUIPE D'ANIMATION :

DÉBUT

DESCRIPTION

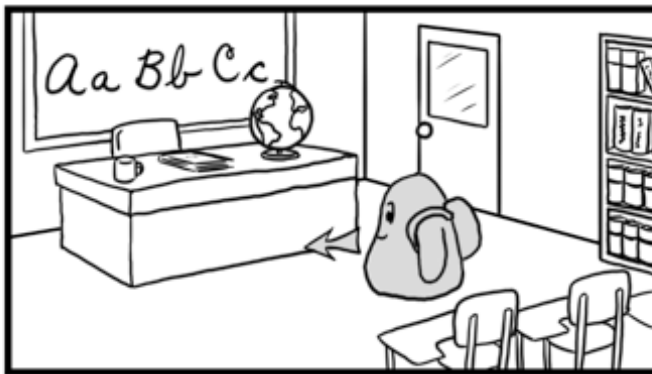
MILIEU

DESCRIPTION

FIN

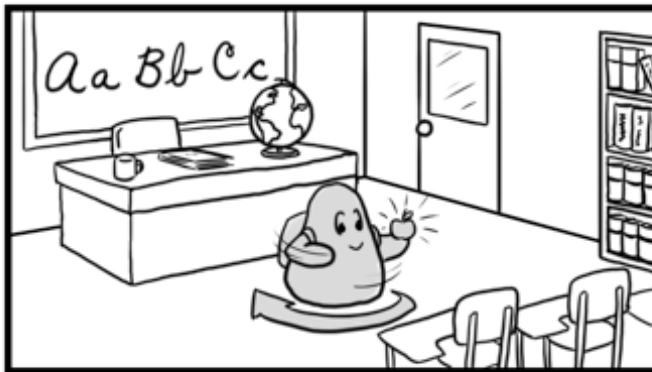
DESCRIPTION

# Scénarimage



action

*Un personnage marche jusqu'au milieu de l'image.*



action

*Le personnage se retourne rapidement et tient une pomme dans la main gauche.*



action

*Le personnage dépose la pomme sur le bureau du professeur, puis sort de l'image par la gauche.*

## GRILLE D'ÉVALUATION DU SCÉNARIMAGE

N'OUBLIEZ PAS : TOUT SCÉNARIMAGE COMMENCE PAR UNE BONNE IDÉE D'HISTOIRE.

	EXCELLENT	TRÈS BIEN	BIEN	FAIBLE	NOTE %
<b>SÉLECTION DES SCÈNES</b>	Tous les « principaux événements » de l'histoire sont bien cernés par la sélection des scènes.	La plupart des « principaux événements » de l'histoire sont bien cernés par la sélection des scènes.	Certains des « principaux événements » de l'histoire sont bien cernés par la sélection des scènes.	L'histoire se concentre sur des « événements non essentiels »; certaines scènes sont incomplètes.	/4
<b>DESCRIP-TIONS</b>	Les descriptions définissent clairement chaque scène et contribuent à lier les éléments du scénario.	La plupart des descriptions définissent clairement les scènes et contribuent à lier les éléments du scénario.	Certains des descriptions définissent clairement les scènes et contribuent à lier les éléments du scénario.	Les descriptions ne définissent pas clairement les scènes ni ne contribuent à lier les éléments du scénario.	/4
<b>PERSON-NAGES</b>	Tous les principaux personnages sont clairement identifiés; leurs actions et leurs émotions sont parfaitement conformes au scénario.	Tous les principaux personnages sont identifiés; leurs actions et leurs émotions sont conformes au scénario.	Tous les principaux personnages sont identifiés, mais leurs actions et leurs émotions ne sont pas toujours conformes au scénario.	Les principaux personnages ne sont pas clairement identifiés; leurs actions et leurs émotions ne sont pas claires par rapport au scénario.	/4
<b>DÉCORS ET ACCESSOIRES</b>	Les décors et les accessoires s'accordent extrêmement bien avec le but poursuivi; ils contribuent énormément à l'ambiance et à la cohérence de l'histoire.	Les décors et les accessoires s'accordent très bien avec le but poursuivi; ils contribuent très bien à l'ambiance et à la cohérence de l'histoire.	Certains éléments du décor et accessoires s'accordent bien avec le but poursuivi; ils contribuent passablement bien à l'ambiance et à la cohérence de l'histoire.	On a du mal à voir le rapport entre d'une part le décor et les accessoires; d'autre part, le but, l'ambiance et la cohérence de l'histoire.	/4
<b>CAPACITÉ DE RAISON-NEMENT</b>	Toutes les idées trouvées ont été organisées dans un ordre logique. L'intrigue est fort originale et créative. Le message est très clair.	La plupart des idées trouvées ont été organisées dans un ordre logique. L'intrigue est très originale et créative. Le message est clair.	Certains des idées trouvées n'ont pas été organisées dans un ordre logique. L'intrigue est assez originale et créative. Le message est assez clair.	La plupart des idées trouvées n'ont pas été organisées dans un ordre logique. L'intrigue manque d'originalité et de créativité. Le message n'est pas clair.	/4
				<b>TOTAL</b>	<b>/20</b>

