Fiche pédagogique : la création d'un film d'animation
Gus Petit oiseau, grand Voyage.

Cette fiche pédagogique est déclinée en deux parties : les activités 1 et 2 peuvent être utilisées en amont de la sortie du film d'animation *Gus Petit oiseau, grand Voyage,* afin de montrer aux élèves les étapes de création d'un film d'animation. Les activités 3 et 4 seront à effectuer après avoir vu le film.

Sortie du film : 4 février 2015. / **Studio de production :** TeamTo.

Scénario : Antoine Barraud a écrit le scénario avec la collaboration de Cory Edwards. Benjamin Renner a créé l'univers graphique de Gus.

Le film est basé sur un travail de documentation en collaboration avec des ornithologues dont Guilhem Lesaffre, président du Centre Ornithologique d'Île-de-France (CORIF).

Niveau : du CP au CM2, avec des approches différentes.

Mots clés : création, animation, dessins, oiseaux, migration.

Résumé du film d'animation :

À l'heure du départ pour la grande migration, le doyen d'une famille d'oiseaux est blessé. Il va confier tous ses secrets et l'itinéraire vers l'Afrique au premier venu. Mais le nouveau guide, un drôle d'oiseau jaune, n'est pas du tout migrateur.

Objectifs généraux :

Découvrir un film d'animation.
Comprendre les étapes de la création d'un film d'animation.
Étudier la trame de l'histoire du film.
Expérimenter des techniques proches du film d'animation pour en créer un.

Pré-requis pour l'enseignant

Découvrir les étapes pour la création d'un film d'animation.

Même sans aborder l'aspect financier, qui n'est pas simple, la création d'un film d'animation est une véritable aventure.

Une équipe de plus de 300 professionnels a travaillé sur ce projet pendant deux ans.

Les étapes sont nombreuses, les images aussi !

1) Le développement.

À partir d'une idée, le **synopsis** est créé : c'est un texte court résumant l'histoire, sans indications scéniques ou techniques.

Le **scénario** de *Gus Petit oiseau, grand Voyage* a été écrit par Antoine Barraud. Dans ce texte, l'histoire est racontée le plus précisément possible (dialogues inclus) avec dans le cas de Gus des anecdotes sur les oiseaux apportées par un ornithologue : Guilhem Lesaffre.

Une fois le scénario établi, les **recherches graphiques** sont lancées. Le créateur graphique pour ce film est Benjamin Renner, qui est aussi le réalisateur du film *Ernest et Célestine*.

L'approche graphique qu'il a choisie est celle du **papier découpé**. Les plumes se superposent, s'assemblent et se décollent selon le mouvement de l'oiseau. C'est cette approche qui a été utilisée pour créer le personnage de Gus, et tous les autres personnages

2) La pré-production : le storyboard, l'animatique.

Les deux grandes étapes de la pré-production constituent les bases visuelles et techniques du film d'animation.

Le **synopsis** est un texte court résumant l'histoire, sans indications scéniques ou techniques.

Pour transformer le scénario composé de mots, en images, un document des différentes séquences mêlant dessins et indications techniques (gros plan, plan d'ensemble, sons, vitesses d'action…) est élaboré.

Ce document s'appelle le **storyboard**, c'est la **principale référence** lors de la production du film.

A partir du **storyboard**, les dessins créent (comme une bande dessinée) l'histoire de Gus. Ces dessins (souvent en noir et blanc) appelés crayonnés sont mis bout à bout pour constituer ensuite une vidéo avec des éléments sonores (dialogues, bruitages, musiques).

C'est l'**animatique**, une maquette visuelle et sonore du film d'animation.

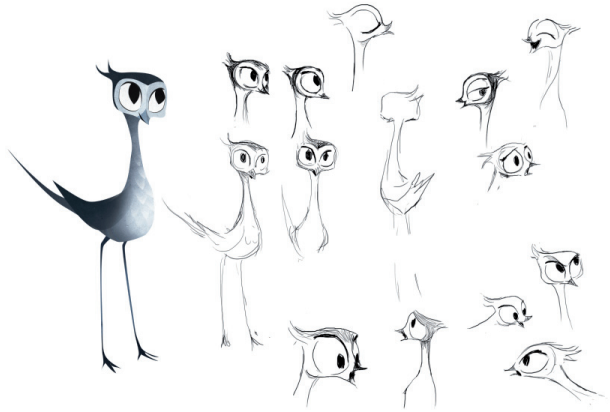
3) La production : de la 2D à la 3D.

En se référant au storyboard et à l'animatique, les techniciens vont petit à petit donner de la vie aux personnages dans les décors. De nombreuses étapes se succèdent alors pour passer du dessin à l'animation 3D.

Le **design** : le graphiste élabore sur ordinateur ou sur papier des dessins des personnages avec différentes attitudes et expressions, de façon à bien décrire leurs personnalités.

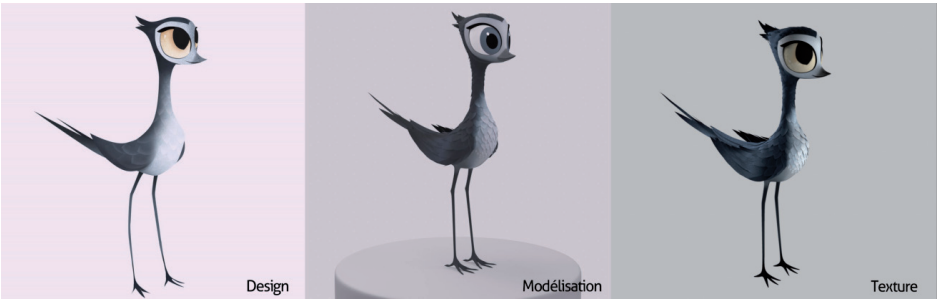
Fiche réalisée par Francine Euli, professeur des écoles © Éditions Nathan, 2015

Ces deux exemples pour Gus et pour Delf ont été réalisés par Benjamin Renner.



La **modélisation** est la création du personnage en volume, telle une sculpture dans de l'argile, mais sur ce film, à l'aide d'un logiciel. Bien évidemment, le modèle doit correspondre au design.

La **texture** est une étape qui ajoute des détails, des motifs et de la matière aux surfaces des personnages ou du décor en 3D.



Des infographistes vont ensuite mettre les personnages en mouvement, ce sont les étapes du **set-up** et du **rig**.

Chaque personnage est utilisé comme une marionnette ou un pantin.

Chaque mouvement est décomposé, articulation par articulation, plume par plume.

Chaque expression est donnée en bougeant les yeux, le bec, les plumes…

Chaque mouvement est donc une suite de dessins.

Ce travail est très précis et apportera tout le caractère à un personnage ou à une scène.

L'étape de l'animation arrive enfin.

L'étape du **layout** : consiste à intégrer les décors et les personnages dans une scène 3D, en fonction de l'animatique. Les mouvements de la caméra sont travaillés à ce moment-là.

Fiche réalisée par Francine Euli, professeur des écoles © Éditions Nathan, 2015

L'**animation,** c'est mettre en mouvement les personnages à raison de 24 images par seconde soit 24 poses différentes pour leur donner vie en s'inspirant des dessins de l'animatique. Pour ce film, qui dure 1h30, les animateurs ont donc travaillé sur 129 600 images !

Parallèlement à ces étapes le **colorboard** et le **lightboard** sont créés. C'est la mise en lumière et en couleurs des dessins principaux du storyboard, qui définissent les ambiances pour chaque scène.

Une fois que toutes les scènes sont animées, les infographistes font le **rendu** et le **compositing**.

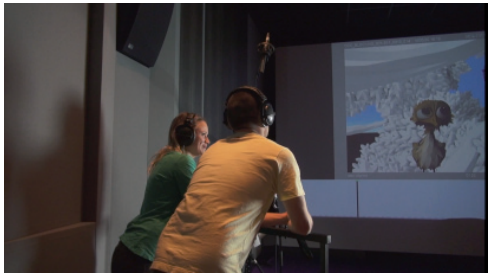
Ils intègrent, en s'aidant de l'ordinateur, les lumières, les éclairages et tous les effets visuels d'après le colorboard et le lightboard. Ils ajoutent ensuite les **effets spéciaux.**

4) La post-production : ajouter le son

La **musique** du film a été créée par un compositeur : Stephen Warbeck.

Chaque maquette de la musique proposée au réalisateur a été intégrée à l'animatique puis un orchestre philarmonique et des solistes ont enregistré dans un studio pour avoir la version finale.

Une vingtaine de comédiens ont prêté leurs voix aux personnages du film. Pour Gus, c'est Arthur Dupont qui a prêté sa voix dans la version française et Seth Green dans la version anglaise.



Dans le film Gus, de nombreux **bruitages** ont été ajoutés, ainsi que de réels enregistrements d'oiseaux.

Une fois tous les éléments sonores assemblés, le mixeur va calibrer la bande-son en choisissant de mettre en avant soit le bruit des ailes, soit les paroles, soit l'eau ou l'orage et la musique.

C'est l'étape finale !

Fiche réalisée par Francine Euli, professeur des écoles © Éditions Nathan, 2015

Activités pédagogiques

Activité pédagogique 1 (avant le film) : étude de l'affiche du film

Niveau : cycle 2 et cycle 3

Support : fiche élève n°1

Réfléchir sur le titre, remarquer l'emploi des mots contraires petit/grand. Débattre sur la difficulté que cela laisse supposer pour l'oiseau.

Le prénom du héros est mis en avant, l'épreuve aussi. Pourtant, le personnage principal n'a pas d'identité, son prénom est la finalité du voyage, de sa mission. Ce petit oiseau vole la mission d'un autre sans en avoir les compétences. Mais, ces éléments seront à étudier seulement après avoir vu le film.

Oralement, décrire l'affiche :

Le décor : le ciel est lumineux et doux, dans les tons rosés. Essayer de situer un lieu, un continent (climat sec, peu d'herbes et de verdure, soleil à droite,…). Remarquer que le ciel est prédominant dans cette affiche. S'interroger sur les raisons de ce choix.

Les personnages :

Des oiseaux volent en se suivant en haut à droite.

Gus vole dans l'initiale de son prénom, le G suggère une flèche, une direction.

La coccinelle vole face à lui, avec des paillettes lumineuses derrière elle. Le regard de ces deux personnages montre qu'ils sont complices.

Décrire les personnages posés au sol, un à un. Remarquer les différences (tailles, plumages, âges : adultes/enfants). Distinguer Gus grâce à la couleur de son plumage.

► FICHE 1

Fiche réalisée par Francine Euli, professeur des écoles © Éditions Nathan, 2015

Activité pédagogique 2 (avant le film) : étudier des personnages et leur création

Niveau : **cycle 2 et cycle 3**

Support : **fiche élève n°2 et 3**

1°) Proposer les premiers dessins de Gus (le design).

A l'oral, décrire le personnage de Gus.

Remarquer sa couleur.

Rechercher les techniques utilisées pour créer du mouvement dans les ailes, le corps disparaît dans un fondu…

Citer les expressions (sa tête), puis étudier le plumage qui en dit long sur ses émotions.

Puis proposer l'image du film. Souligner la différence de plumage notamment, le volume et l'éclat, les yeux expressifs et une pupille agrandie.

Fiche réalisée par Francine Euli, professeur des écoles © Éditions Nathan, 2015

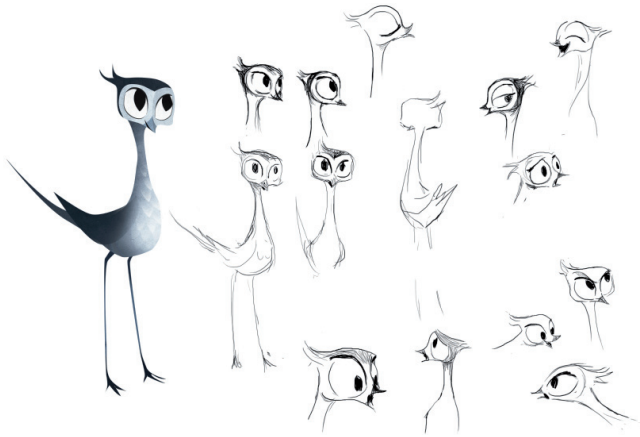
Construire une fiche avec une description de Gus :

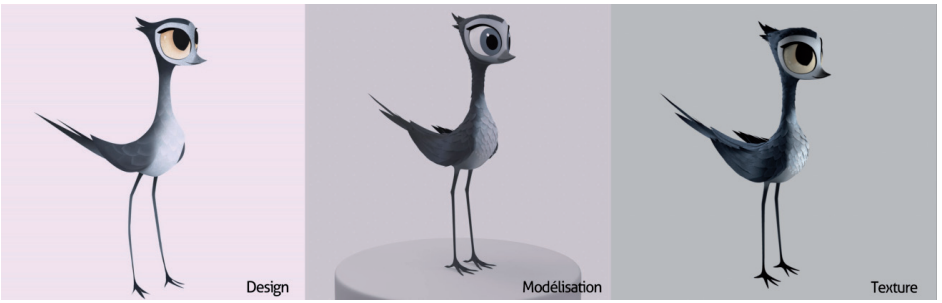
Caractéristiques physiques	Caractère
Sa taille : Sa couleur : Ses plumes : Son aspect général :	

Ajouter les images sur cette fiche et une phrase qui résume la transformation (2D vers la 3D).

2°) Découvrir les changements progressifs des personnages : du dessin au réel.

Effectuer le même exercice avec le personnage de Delf.





► FICHE 2

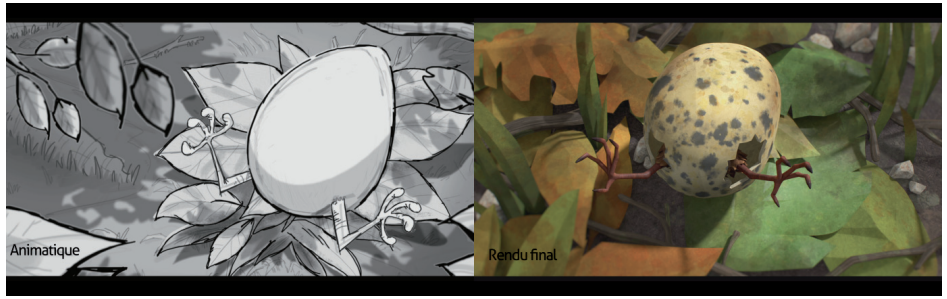
► **Faire dessiner trois actions de Gus.** Entourer les articulations de ses pattes. Rechercher les articulations des ailes. Filmer ces dessins pour créer un envol.

► **Autre proposition d'activité :** créer un oiseau en papier mâché pour découvrir les étapes de la création d'un personnage (dessin, modélisation, texture avec le collage de papier).

Fiche réalisée par Francine Euli, professeur des écoles © Éditions Nathan, 2015

3°) Comparer deux images.

Dans la fiche 2, les élèves doivent ajouter les pattes de Gus.



Comparer ces images avec les dessins des élèves. Nommer les étapes effectuées.

► FICHE 3

► Prendre en photo chaque dessin des enfants et les mettre en diaporama pour créer l'éclosion.

Activité pédagogique 3 (après le film) : étudier l'histoire du film.

Niveau : cycle 2 et cycle 3

Support : fiche élève n°4

1°) Visionner le film.

Demander aux enfants de dessiner un moment du film. Cela permet de mieux le mémoriser.

2°) Etudier la trame de l'histoire.

Après le film, débattre à l'oral sur les grands thèmes du film de manière à fixer l'histoire et les personnages. Expliquer le mot migration.

Décrire le personnage principal : son enfance, le rôle de la coccinelle, la rencontre avec le père de Delf, la mission, les obstacles, et la quête de son identité à travers cette aventure (alternance anti-héros / héros, son prénom comme finalité…).

Citer le nom des autres personnages. Préciser le caractère de chacun, ainsi que leur rôle.

S'interroger sur le rôle de la coccinelle, sur son mensonge, sur sa présence lors du voyage.

Situer les différents lieux de l'histoire.

Enumérer les obstacles au bon déroulement du voyage.

Fiche réalisée par Francine Euli, professeur des écoles © Éditions Nathan, 2015

► Écrire un résumé en collectif sur une affiche.

Trier les dessins et les classer par ordre chronologique ou par thèmes (personnages, lieux).

Ajouter les dessins des enfants sur l'affiche de résumé.

► FICHE 4.

Activité pédagogique 4 (après le film) : étudier des décors et leur création

Niveau : cycle 3

Support : fiche élève n°5

1°) A l'oral, discuter de la migration, du thème du voyage.

Apporter le vocabulaire nécessaire pour étudier les paysages.

Élaborer une liste précise de tous les lieux du film. Classer ces paysages naturels/urbains/constructions humaines.

- la ruine où grandit Gus
- la ruine de l'église où est le père de Delf
- l'océan et le ciel, les arbres
- les rochers pointus
- la rivière de lucioles
- Paris
- la Hollande
- le cargo échoué
- la banquise
- l'Afrique.

Fiche réalisée par Francine Euli, professeur des écoles © Éditions Nathan, 2015

2°) Situer les pays et continents cités dans le film, et tracer sur un planisphère le trajet de la migration, en montrant ainsi les erreurs de Gus.

3°) Comprendre l'enchaînement des étapes dans la création du film : chaque élément est créé puis l'infographiste mêle ces éléments.

Par exemple, pour la scène sur le balcon à Paris, le décor est fait indépendamment des personnages. Puis, l'infographiste place Gus et Delf en train de discuter sur le balcon, comme sur un tournage.

4°) Remarquer que chaque décor implique des bruitages particuliers.

S'entraîner à reproduire des bruits de l'eau avec du papier (comme dans la scène du début avec la rivière), des bruits de la ville avec les objets de la classe, des bruits de l'orage…

5°) Proposer aux élèves de réaliser des petites scènes où le personnage bouge dans un décor fixe, puis un décor qui évolue (selon le niveau de classe). Ajouter ensuite les bruitages.

► FICHE 5 (pour le cycle 3).

Activité pédagogique 5 : créer un court film d'animation.

Dans un premier temps, il est nécessaire de former des équipes.

Chaque équipe aura une scène à réaliser.

Étape 1 : écrire le synopsis.

Préciser que ce texte est simple et court.

Étape 2 : élaborer le storyboard.

Sous forme de tableau, chaque enfant met au clair ses idées en dessinant les scènes à représenter, en écrivant la phrase du synopsis qu'il va représenter, en précisant le type de plan souhaité par la caméra, et en indiquant le son à ajouter.

Étape 3 : préparation du matériel (personnages, objets et décors).

En s'appuyant sur le storyboard, chaque équipe prépare le matériel nécessaire (jouets ou personnages, décors, musiques, sons).

Étape 4 :

Mettre en scène avec tous les éléments réunis. Photographier.

Étape 5 :

Monter le film d'animation. Ajouter les effets spéciaux.

Fiche réalisée par Francine Euli, professeur des écoles © Éditions Nathan, 2015

FICHE 1 / Cycle 2

Prénom : ……

Étudier l'affiche de Gus

1°) Entoure les couleurs de cette affiche :

noir vert rose bleu rouge

jaune violet gris orange

2°) Quels personnages vois-tu sur cette affiche ?

Je vois ……

……

……

A ton avis, qui est le héros de ce film ? C'est ……

3°) Où se trouvent ces personnages ? Entoure la réponse.

dans les montagnes dans une ville dans un pays chaud

à la mer à la campagne dans un pays froid

4°) Recopie le titre de ce film en entier :

……

5°) A quoi ressemble le G de Gus sur cette affiche ?

□ à une spirale □ à une flèche □ à un éclair

6°) Quels sont les mots contraires dans ce titre ?

……

7°) Petit jeu :

Combien comptes-tu d'oiseaux sur l'affiche ?……

Qu'y a-t-il autour de la coccinelle ?…….....

FICHE 1 / Cycle 3

Prénom : ……

Étudier l'affiche de Gus

1°) Quels personnages vois-tu sur cette affiche ?

……

……

Qui est le héros de ce film ? ……

2°) A quoi ressemble le G de Gus sur cette affiche ?

□ à une spirale □ à une flèche □ à un éclair

3°) Quels sont les mots contraires dans ce titre ?

……

A ton avis, quel est le grand thème de ce film ?……

……

4°) Où se trouvent ces personnages ? Entoure la réponse.

dans les montagnes dans une ville dans un pays chaud

à la mer à la campagne dans un pays froid

5°) Observe bien les détails de cette affiche et réponds à ces questions :

Dans le paysage (l'arrière-plan), qu'est-ce qui prend le plus de place ?

……

Quelle est la différence entre Gus et les autres oiseaux ?

……

Qu'y a-t-il autour de la coccinelle ?……

Qui est cette coccinelle selon toi ?……

……

FICHE 2

Prénom : .....

Étudier la création des personnages

1°) GUS

Décris Gus : sa taille, ses plumes, sa couleur, ses ailes, ses pattes, ses yeux, son bec.

Observe les plumes et les yeux de Gus.

Dessine Gus qui s'envole :

Les deux pattes au sol.

Une patte au sol.

Gus dans les airs.

2°) DELF

Relie les émotions ou les actions de Delf à son dessin.

Elle tourne le dos.

Elle est debout.

Elle parle.

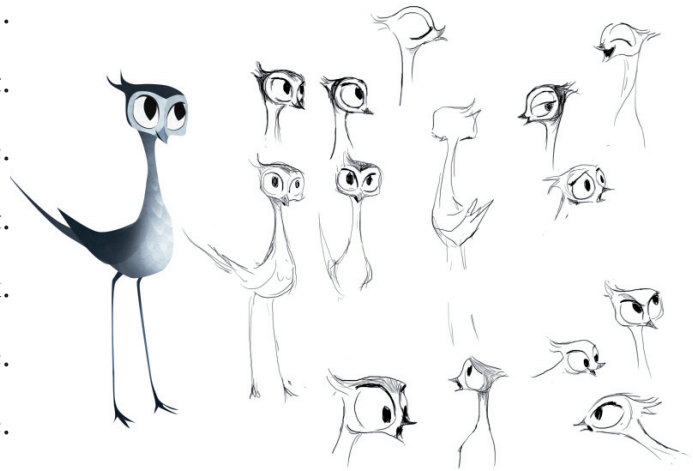
Elle rit.

Elle ferme les yeux.

Elle est déçue.

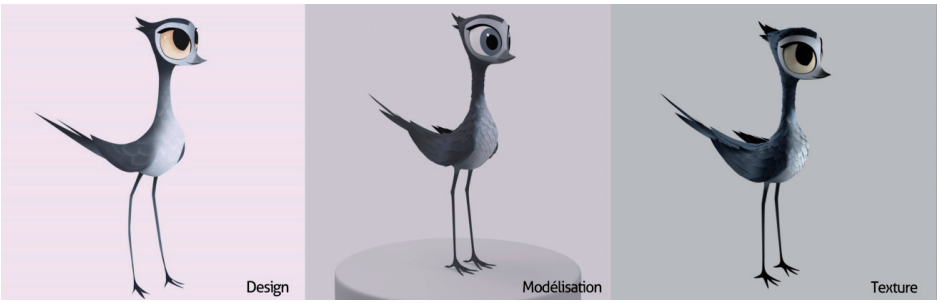
Elle est étonnée.

Elle se fâche.

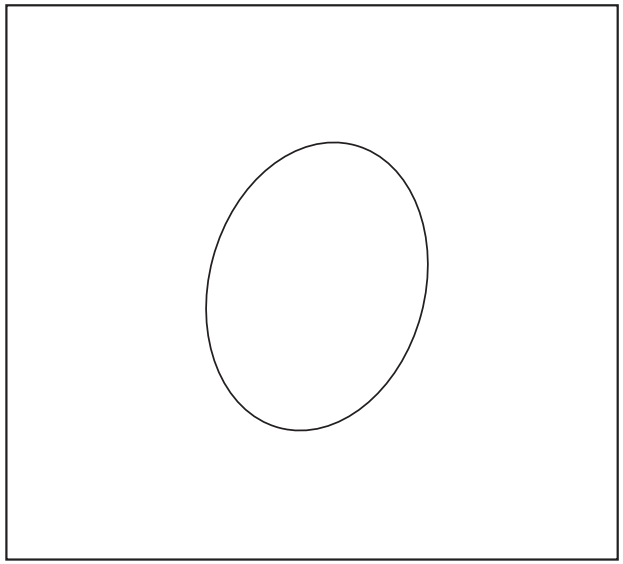


Complète le tableau en décrivant les différentes images de Delf (ci-contre).

	Design	Modélisation	Texture
Les yeux			
Les pattes			
Les plumes			



3°) Avec ton crayon à papier, ajoute les détails à l'éclosion de Gus en suivant les consignes.



1) Dessine des feuilles d'arbres tout autour de l'œuf.

2) Dessine les deux pattes de Gus qui sortent de l'œuf.

3) Sur l'œuf, ajoute des petits craquements autour des pattes.

4) Mets en couleur ton dessin pour le rendre plus réel, plus vrai.

FICHE 3 / Cycle 2

Prénom : ……

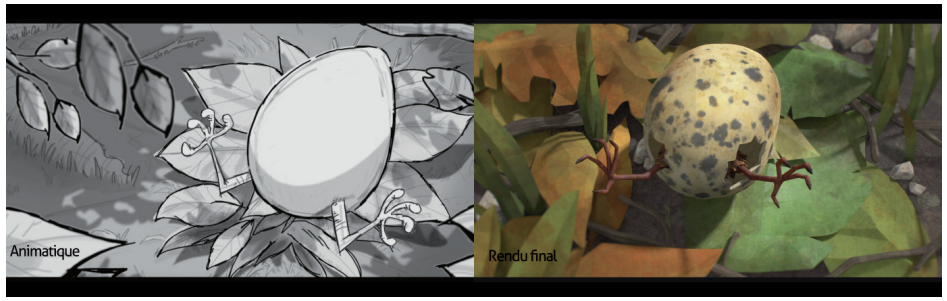
Étudier les différences entre les diverses étapes de la création d'un film d'animation

1°) Écris au-dessus de chaque image : en couleurs/en noir et blanc, dessin/réel.

…… ……

…… ……

…… ……



2°) En utilisant les mots suivants, écris ce qui a changé sur l'image du rendu final.

grand/grande **petit/petite** **cassée** **colorées** **pointues** **pliées** **tâchée** **différent/différente**	**la place** **la taille** **les couleurs** **la forme** **des tâches** **des traits** **des pierres** **des griffes** **des branches**

Les feuilles sont ……
……
……

Sur l'œuf, il y a ……
……
……

La coquille ……
……
……

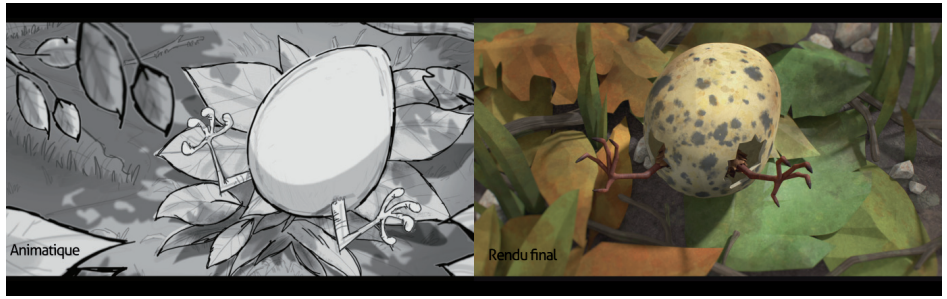
Les pattes ……
……
……

FICHE 3 / Cycle 3

Prénom : .....

Étudier les différences entre les diverses étapes de la création d'un film d'animation

Compare ces deux images en recherchant les changements (au niveau des couleurs, des détails, de la taille, de la forme ou du volume…).



Complète ce tableau en décrivant les images :

	ANIMATIQUE	RENDU FINAL
Le sol		
Les feuilles		
L'œuf		
L'oiseau		

FICHE 4 / Cycle 2

Prénom : ……

Étudier le film
Gus Petit oiseau, grand Voyage.

1°) Avec qui vit Gus au début de l'histoire ?

- ◻ Sa mère
- ◻ Ses amis oiseaux
- ◻ Une coccinelle

2°) A quel moment est-ce que notre héros obtient le prénom de Gus ?

au début/au milieu /à la fin

Notre héros obtient le prénom Gus …… de l'histoire.

3°) Que doit faire l'oiseau jaune quand il rencontre le groupe d'oiseaux ?

Il doit ……
……

4°) Entoure les lieux du voyage.

l'Amérique l'Afrique la montagne Paris

l'Espagne la Hollande

5°) Pourquoi est-ce que l'oiseau jaune n'arrive pas à les emmener au bon endroit ?

- ◻ Il n'y arrive pas car le voyage est trop long.
- ◻ Il n'y arrive pas car il n'a jamais voyagé.
- ◻ Il n'y arrive pas car il est blessé.

6°) Numérote les actions du film de 1 à 6.

… Une tempête les empêche d'avancer.

… L'oiseau jaune trouve le père de Delf.

… Delf lui donne le prénom Gus quand ils sont arrivés en Afrique.

… Le petit oiseau doit guider les oiseaux vers l'Afrique.

… Un petit oiseau vit tranquillement avec son amie la coccinelle.

… Il se trompe de direction et va vers les pays froid.

FICHE 4 / Cycle 3

Prénom : ……

Étudier le film
Gus Petit oiseau, grand Voyage.

1°) Un voyage aux allures de conte.

Complète les phrases par des mots du film.

Situation initiale	Un oiseau sort de sa coquille, il est tout …… et rencontre une …… Il vit avec elle dans une …… Il ne pense qu'à ……. et a très peur de ……
Événement perturbateur	Son amie le pousse à …… Il voit un oiseau …….. Au début, il veut …….. mais retourne finalement l'aider, sans succès.
Sa mission	Cet oiseau meurt, mais a le temps avant de lui demander de porter un message : « C'est …….. qui vous guidera en Afrique car il a un …… …….. » Lorsque les autres oiseaux arrivent, la vérité est transformée par Cox. Et c'est le petit oiseau jaune qui va partir pour les guider.

Épreuves	Pendant le voyage, il va rencontrer plusieurs obstacles : 1. …….. 2. …….. 3. ……
Les personnages qui aident Gus	
Les personnages contre Gus	
Situation finale	Arrivés en Afrique, les oiseaux lui proposent de rester avec eux. …… lui donne le prénom de Gus. Il a donc une famille.

2°) Cite les différents lieux du voyage :

Les oiseaux passent par ……

……

3°) Cite quatre actions de Gus qui sont à l'opposé d'un héros :

……

…… ……

4°) Cite deux actions qui prouvent qu'il est un héros :

……

FICHE 5 / Cycle 3

Prénom : ……

Étudier le vocabulaire d'un film d'animation

1°) Recherche la définition du mot « animer» dans le dictionnaire :

……
……
……..

2°) Colorie de la même couleur la définition et le mot qui correspond.

Un storyboard	Résumé court de l'histoire (mots)
L'animatique	Dessins et textes, avec des indications techniques (caméra, plans, lumière…)
Le synopsis	Maquette du film qui sert de modèle pour la création

3°) Indique le plan utilisé par la caméra pour ces images :

Plan d'ensemble /plongée / gros plan / contre-plongée.

…… ……

…… ……

Propositions d'activités liées au projet film d'animation, à adapter selon le cycle

ARTS VISUELS

Découvrir le thaumatrope et le flipbook.
Créer des oiseaux avec la technique de papier collé pour faire le plumage.
Créer une petite bande dessinée : élaborer des crayonnés. Les animer en filmant ou à l'aide d'un diaporama.
Sculpter des personnages dans l'argile, créer une texture.
Créer des personnages à partir de papier mâché pour comprendre les différentes étapes de la modélisation à l'animatique.
Créer une affiche pour le film.

TICE

Utiliser l'outil informatique pour créer/modifier des images.
Créer un film d'animation, utiliser un logiciel particulier.
Prendre connaissance des images…

LECTURE

Découvrir des scénarios. Etudier les caractéristiques d'un scénario.
Lire des synopsis (s'entraîner à résumer).
Lire des histoires, des contes initiatiques où le héros se crée une identité.

REDACTION

Écrire un scénario simple et court.
Écrire des textes prescriptifs : pour organiser les étapes de la création du film, pour faire les listes de matériel, …
Écrire des textes descriptifs : décrire un lieu, un personnage, une aventure…
Écrire des invitations pour le visionnage du film.
(Pour tous les écrits, étudier les notions de grammaire et de conjugaison en parallèle.)

VOCABULAIRE

Acquérir un lexique spécifique au domaine du cinéma.
Etudier la famille du mot « animer » et son origine (donner vie à).

POEME

Pour faire le portrait d'un oiseau de Jacques Prévert.

ANGLAIS

Acquérir le vocabulaire simple faisant référence à l'animation : storyboard, colorboard, lightboard, …

MATHEMATIQUES

Calculer des durées.
Calculer le nombre d'images nécessaires (numération, proportionnalité).
En géométrie, étudier les formes planes et celles en volume, se repérer dans l'espace pour cadrer ou utiliser la perception visuelle (agrandir, diminuer par le cadrage).

Fiche réalisée par Francine Euli, professeur des écoles © Éditions Nathan, 2015

GEOGRAPHIE

Découvrir et situer les continents. Etudier les différents climats.
Tracer le trajet de Gus sur un planisphère, le visualiser sur un globe.
Comparer des photographies aériennes de Paris avec le passage du film à Paris.

ÉDUCATION SCIENTIFIQUE

Étudier le mode de vie des oiseaux (mammifères/ vertébrés / ovipares/ alimentation/ reproduction/ lieux de vie).
Étudier la migration des oiseaux. Cf. Fiche pédagogique sur le thème de la migration.
Étudier les articulations (animales ou humaines) pour créer des mouvements dans le film d'animation.
Étudier les illusions d'optique.

INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE

Découvrir l'élaboration d'un projet : les réalités (budget, moyens, les participants…).
Découvrir les métiers du cinéma, les différents lieux…
Élaborer un projet en équipe.

Fiche réalisée par Francine Euli, professeur des écoles © Éditions Nathan, 2015