

DISPOSITIF MÉDIAS

Les médias nous aident-ils à connaître les animaux ? À nous connaître ?

Compétences

Compétences du Conseil supérieur de l'Éducation aux Médias¹

- ☛ Identifier les techniques utilisées pour produire le média (catégorie de compétence : lecture – dimension technique)
- ☛ Comprendre les infrastructures techniques utilisées pour diffuser le média et le donner à lire (catégorie de compétence : lecture – dimension technique)
- ☛ S'orienter dans le média à l'aide de ses codes techniques spécifiques (catégorie de compétence : lecture – dimension technique)
- ☛ Identifier les implications sociétales (sociales, culturelles, voire politiques) des caractéristiques techniques du média (catégorie de compétence : lecture – dimension technique)
- ☛ Écrire un contenu en produisant du sens (catégorie de compétence : écriture – dimension informationnelle)
- ☛ Se questionner sur les représentations et la sensibilité que l'on souhaite transmettre par ce contenu (catégorie de compétence : écriture – dimension informationnelle)
- ☛ Opérer des choix graphiques, esthétiques et stylistiques en fonction des usages médiatiques ordinaires (catégorie de compétence : écriture – dimension informationnelle)
- ☛ Catégoriser son message en fonction du contexte et tenir compte des usages et des typologies usuelles qui y sont liés (catégorie de compétence : écriture – dimension sociale)
- ☛ Se montrer attentif à la variété formelle de différents objets médiatiques, d'un contenu médiatique particulier exploré ainsi qu'à leurs interactions (bruits, musique, images dans un document audiovisuel...) (catégorie de compétence : navigation – dimension informationnelle)

Objectifs

- ☛ Développer un regard critique sur la construction technique d'un média vidéo
- ☛ Exprimer son avis sur la représentation de l'animal à l'écran

Aptitudes pédagogiques

- ☛ Analyser et produire des contenus médiatiques
- ☛ Comprendre l'environnement médiatique

Mots-clés

Animaux, technique, production, réalisation

Durée

3 x 50 minutes

Niveaux visés

De 11 à 13 ans

Matériel

- ☛ L'article « Bêtes de scène » paru dans *Philéas & Autobule* n°74 « C'est qui les animaux ? », pp. 22-23
- ☛ Les feuilles de consignes : annexes 2 et 3
- ☛ De quoi diffuser, pour le groupe complet, des bandes annonces disponibles en ligne
- ☛ Par groupe de 4 élèves, un terminal (tablette ou ordinateur), permettant de regarder une courte capsule vidéo
- ☛ Pour la réalisation d'affiches : des feuilles A3, des magazines, des ciseaux, de la colle, des marqueurs

¹ D'après le tableau récapitulatif des catégories de compétences en littérature médiatique. (Publié dans *Les compétences en Éducation aux médias, un enjeu éducatif majeur*, édité par le Conseil Supérieur de l'Éducation aux Médias, 2013, p. 37).
Le document est consultable ici : http://www.educationauxmedias.eu/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf et sur le site du CSEM : http://csem.be/sites/default/files/files/CompetencesEducationMedias_Web.pdf



Références

- ☉ L'éducation aux médias en 10 questions : http://www.educationauxmedias.eu/sites/default/files/files/2011-09-26-brochure_10_questions.pdf
- ☉ Informations générales sur les films d'animation : <https://www.futura-sciences.com/tech/dossiers/technologie-cinema-animation-techniques-plus-grands-films-2537/page/6/>
- ☉ Zootopie (la technique d'animation) : <https://www.pixelcreation.fr/3d-video/animation-3d-vfx/zootopie/>
- ☉ L'Appel de la forêt (les coulisses) : <https://www.20minutes.fr/arts-stars/cinema/2719075-20200219-appel-foret-faux-chiens-vrais-humains-racontent-epopee-yukon> et <https://www.facebook.com/watch/?v=683337718895246>
- ☉ L'Appel de la forêt (les effets spéciaux) : <https://www.shutterstock.com/fr/blog/effets-animations-grands-films>
- ☉ La Marche de l'empereur (les coulisses) : <https://www.allocine.fr/film/fichefilm-57615/secrets-tournage/>

PRÉPARATION

1. S'INFORMER SUR LES TECHNIQUES DE RÉALISATION DES FILMS D'ANIMATION

L'enseignant parcourt les documents proposés dans les références pour cerner les enjeux de la séquence.

2. ORGANISER LA CLASSE

Avant de commencer la séquence, l'enseignant dispose le mobilier de la classe (tables et chaises) afin d'installer les enfants en quatre sous-groupes.

3. RAPPELER LES RÈGLES D'ÉCOUTE

L'enseignant installe d'emblée un climat de confiance en classe. Il rappelle les règles élémentaires d'écoute, de bienveillance et de respect. Les enfants doivent se sentir à l'aise pour s'exprimer et réfléchir en groupe et en sous-groupes.

DÉROULEMENT

1. ANALYSER DES TECHNIQUES CINÉMATOGRAPHIQUES (SÉANCE 1 – 2 X 50 MIN)

1.1. Évocation des trois films avec les enfants (10 min)

Les enfants découvrent individuellement les résumés des différents films proposés dans la revue.

L'enseignant propose à trois enfants volontaires de lire à voix haute le synopsis de chaque film. Il montre ensuite les bandes-annonces².

Enfin, il accompagne les enfants dans la compréhension de ces histoires et dans leurs réflexions : « *Que raconte Zootopie ? L'Appel de la forêt ? La Marche de l'empereur ? Y a-t-il des éléments évoqués dans ces histoires que vous n'avez pas compris ?* »

1.2. Description de la représentation des animaux à travers les techniques cinématographiques (25 min)

L'enseignant propose aux enfants de compléter le tableau des pages « Bêtes de scène ».

Après quelques minutes, il interroge les élèves sur leurs réflexions : « *Quel animal est dessiné ? Filmé ? A un nom de famille ? Porte des vêtements ? Vit avec les humains ? Avec d'autres animaux ? Dans la nature ? Occupe sa journée en exerçant un métier ? Vit une vie d'animal ? A une apparence naturelle ? Suit son instinct ? Parle ?* »

² Zootopie : https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=223207.html

L'Appel de la forêt : https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=259759.html

La Marche de l'empereur : https://www.allocine.fr/film/fichefilm_gen_cfilm=57615.html



Il leur demande d'entourer les caractéristiques propres à l'animal en bleu et celles propres à l'homme en rouge. Certaines caractéristiques peuvent correspondre aux deux catégories. Il demande à un élève de proposer une réponse pour la première ligne, en guise d'exemple.

À la fin de la discussion, l'enseignant amène les enfants à questionner la représentation des animaux : « Comme vous pouvez le voir, les animaux sont représentés de différentes manières. Pour vous, quel est le film qui représente les animaux de la manière la plus réaliste ? Est-ce que le héros de l'histoire existe/a existé ? Est-ce qu'il a été filmé dans son milieu naturel ? Est-ce que son comportement a été modifié par ordinateur ? Est-ce que l'animal a été créé de toutes pièces ? »

Il précise ensuite que la séquence va se concentrer sur les techniques de réalisation et leurs effets sur le public, en particulier dans son rapport aux animaux.

1.3. Analyse de la construction technique d'un média (45 min)

L'enseignant interroge les enfants sur leurs connaissances des médias : « Qu'est-ce qu'un média, selon vous ? Avez-vous déjà entendu ce mot ? Pouvez-vous donner des exemples de médias ? »

En fonction des échanges et si nécessaire, il précise les bases de la construction d'un média : « Le média est le moyen de faire passer un message d'une personne à une autre. On peut citer des médias comme les films, mais aussi les journaux, les livres, les mails, etc. »

Il explique l'analyse : « Dans le cadre de notre exercice, nous allons étudier les moyens techniques sur lesquels le réalisateur s'est appuyé pour construire le film ».

L'enseignant invite les enfants à former des groupes de 4 et à se mettre, en groupe, autour d'une table. Chaque groupe va analyser l'approche technique d'un des films. Les enfants seront amenés à déduire des techniques de réalisation. En fin d'exercice, l'enseignant ajustera le propos.

a. Échange collectif sur les techniques de réalisation

L'enseignant attribue à chaque groupe l'un des trois films, et indique, selon le film, une capsule vidéo à regarder en groupe. De l'observation de la vidéo, chaque groupe cherche à déduire la technique de construction médiatique du film, en émettant des hypothèses.

Le ou les groupes qui analysent la technique de réalisation de **Zootopie** regardent la vidéo en ligne « Le métier de réalisateur de film d'animation »³ (9 minutes). Ils se préparent ensuite à répondre à la question suivante : « Proposez avec vos mots une définition du "film d'animation" ».

Le ou les groupes qui analysent la technique de réalisation de **L'Appel de la forêt** regardent la vidéo en ligne « La Performance Capture un art à part entière »⁴ (6 minutes). Ils se préparent ensuite à répondre à la question suivante : « Proposez avec vos mots une définition de la "capture de mouvements" ».

Le ou les groupes qui analysent la technique de réalisation de **La Marche de l'empereur** regardent la vidéo en ligne « Le renard roux »⁵ (4 minutes). Ils se préparent ensuite à répondre à la question suivante : « Proposez avec vos mots une définition du "documentaire avec voix off" ».

3. "Le métier de réalisateur de film d'animation" : <https://www.youtube.com/watch?v=fTl02MzJqJQ>

4. "La Performance Capture un art à part entière" : <https://www.youtube.com/watch?v=8lzrgbSrka4>

5. "Le renard roux" : <https://www.youtube.com/watch?v=K30yHXagMM>



Les élèves procèdent ensuite à une mise en commun : un représentant de chaque groupe partage sa proposition de définition.

L'enseignant dispose de l'annexe 1, p. 32, « Trois techniques de réalisation cinématographique » pour rappeler les éléments essentiels, si nécessaire. Il peut inviter les enfants à relier ces définitions aux éléments observés précédemment dans les bandes-annonces des trois films.

b. Les différentes étapes d'un film

L'enseignant distribue à chaque élève un exemplaire de l'annexe 2, pp. 33-34, « Les étapes de réalisation d'un film ». Il demande à un enfant de lire la consigne. (Il s'agit d'illustrer chaque étape de la réalisation d'un film.)

Au bout de quelques minutes, les élèves qui le souhaitent présentent leurs illustrations.

Par la discussion, l'enseignant s'assure que les enfants ont bien compris les différentes idées.

1.4. Réflexion sur l'effet des choix techniques du média sur le public (10 à 20 min)

L'enseignant questionne les enfants sur leur rapport aux animaux après ces réflexions techniques : « Te sens-tu proche d'un de ces animaux ? Si oui, duquel ? Y a-t-il un animal que tu voudrais protéger ? Mieux connaître ? Est-ce que ce film te permet de connaître les animaux ? Qu'apprend-on des animaux dans ce film ? »

2. REPRÉSENTER LES ANIMAUX AU CINÉMA, UNE SOURCE D'INSPIRATION (SÉANCE 2 - 50 MIN)

2.1. Rappel des notions vues (5 min)

L'enseignant demande aux enfants de se rappeler les notions analysées lors de la séance précédente sur la construction médiatique. Il rappelle si nécessaire les concepts clés des médias (message, technique de construction, capture de mouvement...)



2.2. Imaginer un nouveau film (30 min)

L'enseignant invite ensuite les enfants à former des groupes de 4 et à se mettre autour d'une table. Il distribue à chaque groupe un exemplaire de l'annexe 3, pp. 35-36, « Imaginez votre film ».

L'enseignant annonce l'objectif de l'activité : « Vous allez imaginer votre film en groupe, en écrire le synopsis, pour donner envie de le voir, et enfin, en imaginer l'affiche. »

L'annexe 3, pp. 35-36, « Imaginez votre film », détaille les étapes suivantes :

a. Imaginer un animal héros

Choisir l'animal et lui attribuer une identité et des caractéristiques ; son environnement, ce qu'il aime ou n'aime pas, ses qualités et défauts, etc. Imaginer aussi le problème qu'il aura à résoudre. Imaginer le titre du film.

b. Choisir une technique de production

Choisir une technique de production parmi celles découvertes précédemment. Adapter ce choix technique à la façon dont on prévoit de représenter l'animal.

c. Rédiger un synopsis

Sur le modèle des synopsis proposés dans les pages « Bêtes de scène », imaginer, en 4 ou 5 lignes, le synopsis du film.

d. Créer une affiche

Sur une feuille A3, à l'aide de marqueurs et/ou d'images découpées dans un magazine, créer l'affiche du film.

Les étapes c. et d. peuvent être réalisées simultanément par des sous-groupes de 2 enfants.

2.3. Mise en commun et conclusion (15 minutes)

Deux représentants par groupe viennent présenter leur idée de film.

La séance se conclut par une réflexion collective. L'enseignant interroge les enfants sur les enjeux liés à la représentation des animaux au cinéma : « *Quelles sont les raisons de mettre les animaux en scène ? Qu'est-ce que ces animaux nous apprennent de nous ? Est-ce que cela peut changer notre rapport à l'animal, en tant qu'être humain ? Comment ?* »

L'enseignant termine la leçon par un tour de table en demandant à chaque enfant la chose qui l'a le plus étonné dans cette séquence.

PROLONGEMENTS

1. RÉALISER UN FILM SUR LES ANIMAUX

Réaliser un film d'animation sur les animaux à l'aide d'une caméra et d'un logiciel de montage ou d'une application de réalisation. Quelques pistes en ligne pour réaliser un film d'animation : http://77lezarts.free.fr/Ateliers%201516/Intervention_film_animation.pdf

2. ANALYSER D'AUTRES MÉDIAS AVEC DES ANIMAUX

Demander aux enfants d'observer d'autres médias (bandes dessinées, journaux, publicités, réseaux sociaux, etc.) mettant en scène les animaux et comparer la représentation d'un même animal à travers différents médias (par exemple, le chat).

3. RÉALISER UNE CAMPAGNE POUR SAUVER UNE ESPÈCE EN VOIE D'EXTINCTION

S'informer auprès d'un organisme qui répertorie la disparition de certaines espèces (par exemple, Greenpeace). Parmi ces espèces, sélectionner un animal, réaliser une campagne d'affichage pour sensibiliser à cette problématique.



ANNEXE 1

TROIS TECHNIQUES DE RÉALISATION CINÉMATOGRAPHIQUE

Le film d'animation :

film réalisé à partir d'une suite d'images fixes qui, en défilant très vite, créent une impression de mouvement.

Dans le cas de *Zootopie*, les producteurs ont travaillé avec des images numériques (des images créées par ordinateur).

Le film en capture de mouvement et en prises de vue réelles :

film réalisé à partir de deux types d'images. D'une part des images prises selon une technique permettant d'enregistrer les positions et rotations d'objets ou de membres d'êtres vivants, pour en contrôler ensuite une représentation virtuelle sur ordinateur. D'autre part, des images « filmées », capturées de façon traditionnelle, directement sur un support visuel.

L'Appel de la forêt est un film réalisé à partir d'images réelles traitées, en partie, sur ordinateur.

Le film documentaire :

film réalisé avec des images filmées directement dans la nature ou dans la vie des gens. Une voix off, enregistrée et ajoutée par la suite, peut orienter l'interprétation des images.

Pour *La Marche de l'empereur*, le réalisateur a filmé les manchots dans leur lieu de vie naturel. Il a ensuite ajouté une voix off qui a la particularité de prêter la parole aux manchots.

ANNEXE 2

LES ÉTAPES DE RÉALISATION D'UN FILM

Illustrez chaque étape en vous aidant de sa définition.

	Étape	Définition	Illustration
1	Écriture du scénario	Transcription écrite d'un film. Le scénario est un texte décrivant l'action, les événements successifs tels qu'ils se dérouleront, tels qu'ils seront racontés dans le film.	
2	Découpage	Descriptif détaillé, plan par plan, du scénario d'un film ; s'il comporte des vignettes illustrant les différents plans, il devient un story-board.	
3	Casting des animaux, et des acteurs	C'est l'étape où le réalisateur choisit son équipe, en particulier les acteurs du film, mais aussi les techniciens, les cascadeurs, etc.	
4	Réalisation des dessins	Si le film comporte des animations, celles-ci sont dessinées. Soit sur papier, soit à l'aide d'un ordinateur.	

ANNEXE 2 (SUITE)

5	Tournage	C'est l'ensemble du travail de prise de vue ; quand la caméra tourne et enregistre les images et les sons qui seront utilisés pour créer le film.	
6	Montage, animation	C'est l'étape où le réalisateur choisit et assemble, parmi toutes les séquences tournées, celles qui constitueront vraiment le film.	
7	Réalisation des voix off	Le texte des voix off doit d'abord être imaginé et rédigé. Ensuite le réalisateur enregistre la voix d'un acteur qui lit ce texte en veillant à synchroniser le propos avec les images.	
8	Diffusion du film	Le réalisateur cherche à ce que son œuvre rencontre le public. Le film peut être diffusé au cinéma, en ligne, à la télévision, en festival, etc.	

**Les médias nous aident-ils à connaître
les animaux ? À nous connaître ?**

ANNEXE 3

IMAGINEZ VOTRE FILM

a. Imaginez un animal héros

- Quel animal ?

- Comment s'appelle-t-il ?

- Dans quel environnement vit-il ? Dans quoi habite-t-il ?

- Qu'aime-t-il ? Que n'aime-t-il pas ?

- Quelles sont ses qualités et ses défauts ?

- Quel problème va-t-il devoir résoudre ?

- Quel pourrait être le titre du film ?



ANNEXE 3 (SUITE)

b. Choisir une technique de production

Choisissez une technique de production (film d'animation, film en capture de mouvements ou documentaire). Adaptez ce choix technique à la façon dont vous voulez représenter l'animal. Pouvez-vous expliquer votre choix ?

c. Rédiger un synopsis

Sur le modèle des synopsis proposés dans les pages « Bêtes de scène », imaginez, en 4 ou 5 lignes, le synopsis du film.

d. Créer une affiche

Sur une feuille A3, à l'aide de marqueurs et/ou d'images découpées dans un magazine, créez l'affiche du film.