

STAGE I02 - MERCREDI 18 MAI

---

# NUMÉRIQUE ET TRANSDISCIPLINARITÉ

## LE SYNOPSIS

- ▶ Résumé du scénario
- ▶ Il doit être précis
- ▶ Il donne en quelques lignes l'idée générale du projet  
Rédigé au présent de l'indicatif et à la 3ème personne du singulier
- ▶ Pas de dialogues, pas de détails

## LE SYNOPSIS

*En Allemagne, aujourd'hui. Dans le cadre d'un atelier, un professeur de lycée propose à ses élèves une expérience visant à leur expliquer le fonctionnement d'un régime totalitaire. Commence alors un jeu de rôle grandeur nature, dont les conséquences vont s'avérer tragiques.*

## LE SYNOPSIS

*Dans une vallée, les villageois sont attaqués par surprise par un dragon. Un villageois s'échappe et prévient des chevaliers. Les chevaliers attaquent le dragon qui prend peur et va se cacher dans sa caverne. Un chevalier voit quelque chose briller et entre dans la grotte.*

# LE SYNOPSIS



Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

**TITRE DU FILM :** \_\_\_\_\_

**SYNOPSIS : raconte par écrit l'histoire de ton film**

## LE SYNOPSIS : 4 QUESTIONS

- ▶ Qui ? Les personnages principaux  
« le juge Lorent est un homme seul et renfermé... »
- ▶ Quoi ? Quelle est l'intrigue du film ? Quel drame se joue ?  
Quel est le centre du reportage ?  
« Au cœur de l'Amazonie, le quotidien d'une femme de la guérilla n'est pas simple... »
- ▶ Quand et Où ? A quelle époque  
« l'action se déroule en France, au début du XXème siècle, au cœur de Montmartre... »

## LE SCÉNARIO

- ▶ Plusieurs séquences (parties).
- ▶ Chaque séquence est composée de plusieurs scènes.
- ▶ Chaque scène est composée de plusieurs plans. Le plan c'est l'unité de base du langage cinématographique.

## LE SCÉNARIO : SA RÉDACTION

- ▶ Séquence après séquence.  
On les numérote ou on les nomme clairement.
- ▶ Présentation en deux colonnes.
  - Sur celle de gauche : on décrit ce que l'on voit sur l'image  
« une jeune fille assise sur un banc en pleurs... »
  - Sur celle de droite en face : on explique la situation, on décrit l'action, les sons, dialogues ou voix off  
« Louise vient de découvrir la lettre de sa mère, elle est bouleversée. On entend des enfants qui jouent dans le square... »

## LE SCÉNARIO : SA RÉDACTION

► Les personnages :

Faire une description précise de chaque personnage, son allure, sa psychologie. Il doit susciter un intérêt et donner envie aux acteurs de l'interpréter.

Il peut être utile de faire une fiche par personnage contenant :

- Son état-civil,
- Son caractère, sa psychologie
- Une description physique,
- Son métier,
- Ses passions.

## NUMÉRIQUE ET TRANSDISCIPLINARITÉ

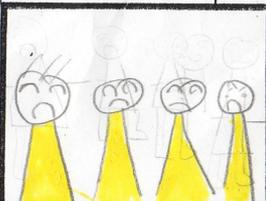
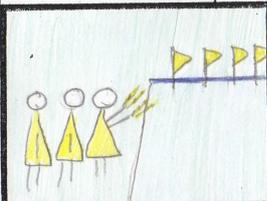
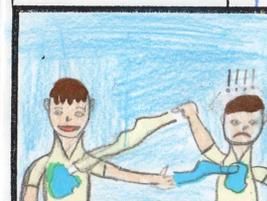
# LE SCÉNARIO

<p>Nous sommes dans la cuisine.</p> <p>Premier plan, Hansel et Gretel sont assis derrière une grande table. Devant eux, il y a un repas de lait, de crêpes au sucre, de pommes et de noix.</p> <p>En arrière-plan, la sorcière est en train de cuisiner des crêpes.</p> <p>dialogue : - LES ENFANTS : <i>Miam ! Miam !</i></p>	<p>Les enfants sont dans l'escalier qui conduit à la chambre. C'est une vue de côté.</p> <p>Hansel est devant. Il tient sa soeur, Gretel, par la main.</p> <p>La sorcière est en bas des escaliers. Elle indique avec son doigt, la direction de la chambre.</p> <p>dialogue : - LA SORCIERE : <i>Bon ! Maintenant... Au lit !</i></p>	
<p>Nous sommes dans la chambre.</p> <p>Hansel et Gretel sont allongés dans deux jolies petits lits.</p> <p>dialogue : - HANSEL : <i>J'ai bien mangé.</i></p> <p>- GRETEL : <i>Bonne nuit, Hansel !</i></p>	<p>Nous sommes toujours dans la chambre.</p> <p>Premier plan, Gretel dort d'un sommeil lourd.</p> <p>Arrière plan, Hansel dort et ronfle.</p> <p>dialogue : - HANSEL : <i>Zzzz !</i></p>	<p>Nous sommes toujours dans la chambre.</p> <p>Premier plan, Hansel dort.</p> <p>Arrière-plan, la sorcière est là. Elle a un regard méchant. Elle se frotte les mains.</p> <p>dialogue : - HANSEL : <i>Zzzz !</i></p> <p>- LA SORCIERE : <i>Miam ! Miam !</i></p>
<p>La sorcière attrape Hansel par le col et le tire hors du lit.</p>	<p>La sorcière jette Hansel dans une cage.</p>	<p>Hansel est derrière les barreaux. Il est prisonnier.</p>
<p>La sorcière monte les escaliers reprise de la case 2</p>	<p>Nous sommes dans la chambre.</p> <p>La sorcière tient Gretel à bout de bras.</p> <p>dialogue : - LA SORCIERE : <i>Debout, paresseuse, tu dois puiser de l'eau et cuisiner pour engraisser ton frère qui est dans la cage. Quand il sera bien dodu à souhait, je le mangerai.</i></p>	

## LE SCENARIMAGE (STORYBOARD)

- ▶ Il s'agit d'une version illustrée du scénario avec des photos ou des dessins.  
Chaque scène ou séquence est découpée en plans et à chaque plan correspond une image.

# LE SCENARIMAGE (STORY-BOARD)

SCENE 4	SEQUENCE 1	SCENE 4	SEQUENCE 2	SCENE 4	SEQUENCE 3	SCENE 4	SEQUENCE 4
							
DIALOGUE Les jaunes ne sont pas contents		DIALOGUE Plan général Les enfants jaunes voient les drapeaux bleus et les remplacent par des jaunes en les changeant de couleurs.		DIALOGUE		DIALOGUE Magie magique un bleu transforme un jaune en bleu plan moyen	
ACTION plan moyen		ACTION		ACTION Gros plans sur le cadre des bleus		ACTION	
NOTES		NOTES		NOTES		NOTES	
Timing		Timing		Timing		Timing	

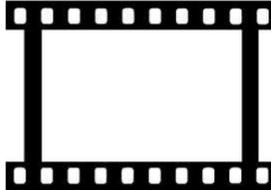
# LE SCENARIMAGE (STORY-BOARD)

Story-board			
PLANS	HISTOIRE	BRUITS OU DIALOGUES	MINUTAGE
	La sonnerie retentit et les enfants sortent en scène.	- DRING!! - OUAiiii!	5 sec
	Les affaires sortent timidement la tête hors de la capsule.	(bruit de roulement dans la capsule)	5 sec
	Les affaires sortent de la capsule et discutent.	- Oh! y'en a marre de se faire maltraiter! - Oui, tu as raison! - faut nous enlever. - Plus tard on se venge. - D'accord!	13 sec
	La partie rouge efface l'évaluation.	(bruit de gommage)	5 sec
	La partie bleue de la gomme saute sur une cartouche.	SPLATCH! (bruit de cartouche qui se vide)	3 sec
	La colle colle un cahier et le referme.	AMM! (bruit de cahier qui se referme)	3 sec
	La partie bleue de la gomme propose que l'on passe par la fenêtre qu'elle montre.	On va sortir par là.	5 sec
	Les affaires contournaient des obstacles et les entent.	OUPS! Aïe! OUIE!	3 sec
	Les affaires sautent au dessus.	-KOP	5 sec

# LE SCÉNARIMAGE



SCÉNARIMAGE : dessine les différents plans du film

PLAN	ACTION
	
	SON
PLAN	ACTION
	
	SON
PLAN	ACTION
	
	SON

## ENTRER DANS UN PROJET DE FILM (D'ANIMATION)

1. À partir d'un texte existant
2. À partir d'un écrit inventé

NUMÉRIQUE ET TRANSDISCIPLINARITÉ

---

**ENTRER DANS UN PROJET DE FILM (D'ANIMATION)  
A PARTIR D'UN TEXTE EXISTANT**

Quels types de textes ?

## ENTRER DANS UN PROJET DE FILM (D'ANIMATION) A PARTIR D'UN TEXTE EXISTANT

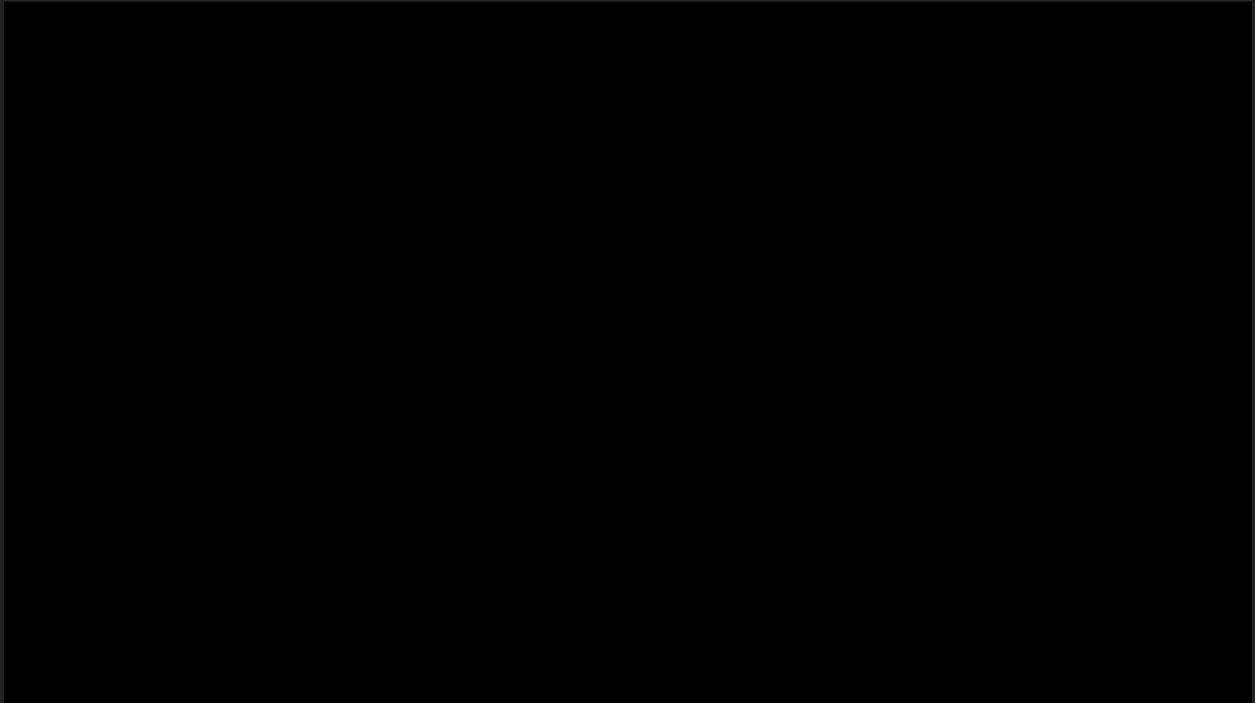
Texte = le fil rouge du film.

Il conduit à la mise en images et en sons.

NUMÉRIQUE ET TRANSDISCIPLINARITÉ

---

## ENTRER DANS UN PROJET DE FILM (D'ANIMATION) A PARTIR D'UN TEXTE EXISTANT



## ENTRER DANS UN PROJET DE FILM (D'ANIMATION) A PARTIR D'UN ÉCRIT INVENTÉ

- Utilisation d'un lanceur et création d'une histoire
- Réfléchir à une histoire : chercher et organiser les idées principales...
- Assurer la cohérence
- Préciser et affiner