

L'ÉQUIPÉE ET LES FILMS DU PRÉAU PRÉSENTENT

LE LEXIQUE DES MÉTIERS DU CINÉMA D'ANIMATION EN VOLUME



UNE PRODUCTION ÉDUCATIVE DE L'ÉQUIPÉE

MODE D'UTILISATION DU LEXIQUE

L'enfant, dès son plus jeune âge, est confronté au monde de l'image. Il l'utilise sans toujours en comprendre le sens, le langage, le pourquoi. Cette image, il la collectionne, la découpe, la déchire, la transforme, la consomme. Elle fait partie de sa vie.

Ce lexique des métiers du cinéma d'animation en volume a pour objectif de faire comprendre simplement à l'enfant les principales étapes de fabrication d'un film d'animation en volume, en mettant en avant les 10 métiers et outils qui les composent.

Chacun de ces métiers est développé sur deux fiches :

- **la fiche « métier et outils »** qui donne des définitions, en image pour l'enfant qui ne sait pas lire, à l'écrit pour l'enfant qui apprend à lire, l'association de l'image et l'écrit comme un langage.

Elle se compose de deux parties, l'une donnant la définition du métier illustré, l'autre la définition des outils les plus couramment utilisés pour ce métier.

Cette fiche est destinée aux enfants.

- **la fiche « leçon et ateliers »** qui donne des pistes de travail. Elle permet d'apprendre en s'amusant des notions essentielles liées au métier et de faire pratiquer à l'enfant des exercices ludiques et pédagogiques. Elle se compose de trois parties :

- une explication du métier,
- une leçon liée au métier,
- un ou plusieurs ateliers de mise en pratique.

Cette fiche est destinée à l'adulte qui l'utilisera avec l'enfant à sa guise.

À chaque atelier correspond un niveau de difficulté : facile, moyen et difficile.

Ces fiches peuvent être utilisées seules ou ensemble et dans l'ordre que l'on souhaite, mais il est conseillé de suivre les étapes de fabrication du film.

Des fiches annexes sont souvent jointes à ces deux fiches principales. Elles se composent d'un ou plusieurs exercices à photocopier ou à imprimer.

GÉNÉRIQUE

« Le lexique des métiers du cinéma d'animation en volume » est une production éducative réalisée par L'équipée.

L'équipée est subventionnée par le Ministère de la Culture/Drac Rhône-Alpes, la Région Rhône-Alpes, le Conseil Général de la Drôme, la Ville de Valence et Ville de Bourg-lès-Valence.

Écriture et développement du projet, rédaction des textes et suivi de fabrication : Malek Bentroudi
Production et suivi du projet : Laetitia Charbonnier

Dessins au trait : Pierre Bouvier

Conseils avisés : Pierre-Luc Granjon

Ce lexique a été réalisé à partir du film « Desmond et la créature du marais » de Magnus Carlsson que nous remercions tout particulièrement pour ses précieuses informations.

L'équipée remercie aussi, pour leur regard amical : Serge Besset, Loïc Burkhardt, Martine Campenet, Hervé Guichard, Pascal Rougier, Marie-José Ruiz et Sara Sponga.

L'ÉQUIPÉE

L'équipée, association pour le développement du cinéma d'animation, est un acteur éducatif et culturel d'un pôle dédié au cinéma d'animation dans la Drôme (La Cartoucherie) dans une configuration originale, aux côtés de structures de production, de formation et de médiation.

L'équipée joue le rôle de passerelle entre le public et les professionnels du cinéma d'animation en proposant des interventions pédagogiques, la création d'outils pédagogiques et l'organisation d'un festival.

Contact : L'équipée 10, rue Jean Bertin 26000 Valence 04 75 78 48 67 contact@lequipee.com.

1 LE RÉALISATEUR / LA RÉALISATRICE

DIRIGE L'ÉQUIPE DU FILM



LES OUTILS DU RÉALISATEUR

LE PLANNING



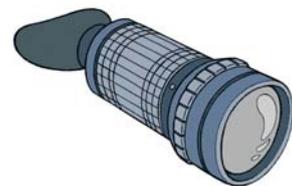
sert à organiser dans le temps le travail à faire

LE TÉLÉPHONE PORTABLE



sert à être joignable ou à joindre son équipe à tout moment

LE CHERCHEUR DE CHAMPS



jumelle servant à choisir la taille du cadre et la profondeur de l'image

L'ÉQUIPE



ensemble des personnes participant à la fabrication du film

LA BOUCHE



sert à donner les différentes instructions pour la bonne fabrication du film

LE STORY-BOARD



suite de croquis (dessins rapides) racontant l'histoire du film

2 LE SCÉNARISTE / LA SCÉNARISTE

ÉCRIT L'HISTOIRE DU FILM



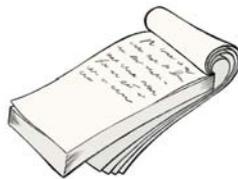
LES OUTILS DU SCÉNARISTE

LE STYLO



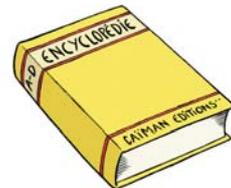
sert à écrire ou à dessiner

LE CARNET DE NOTES



sert à noter et à dessiner les idées

L'ENCYCLOPÉDIE



sert à s'inspirer et à se documenter

L'IMAGINATION



sert à inventer l'histoire

LE DICTIONNAIRE



sert à vérifier l'orthographe et la définition des mots

LE TRAITEMENT DE TEXTE



sert à écrire ou à modifier du texte sur l'ordinateur

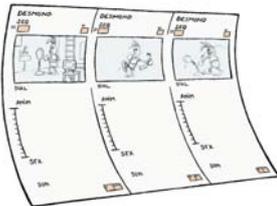
LE STORY-BOARDEUR / LA STORY-BOARDEUSE

DESSINE DANS DES CASES LES CROQUIS (DESSINS RAPIDES)
RACONTANT L'HISTOIRE



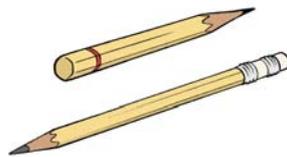
LES OUTILS DU STORY-BOARDEUR

LA FEUILLE DE STORY-BOARD



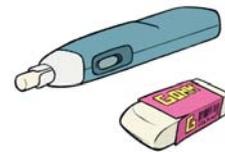
sert à indiquer les dialogues,
les mouvements et la durée des actions

LE CRAYON



sert à dessiner les croquis du film

LA GOMME



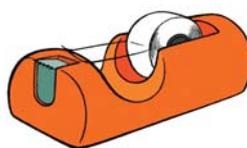
sert à effacer les mauvais traits,
les erreurs et les dessins ratés

LES CISEAUX



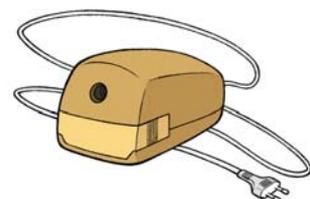
servent à découper les cases de croquis

LE SCOTCH REPOSITIONNABLE



sert à coller et à positionner
les différents croquis de l'histoire

LE TAILLE CRAYON ÉLECTRIQUE



sert à tailler le crayon à papier
rapidement et sans effort

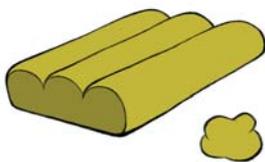
4 LE MODELEUR / LA MODELEUSE

SCULPTE LES PERSONNAGES DU FILM



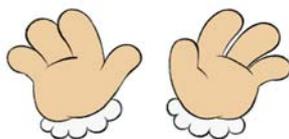
LES OUTILS DU MODELEUR

LA PÂTE À MODELER



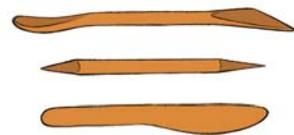
matière molle servant à modeler les personnages

LES MAINS



servent à modeler et lisser les personnages en pâte à modeler

L'ÉBAUCHOIR



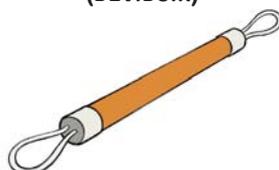
sert à lisser ce que les doigts ne peuvent pas atteindre

LA SPATULE FINE EN FERRAILLE



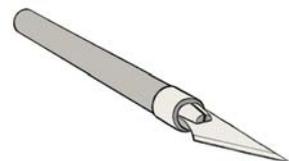
sert à creuser la pâte à modeler

LA MIRETTE À TÊTE LARGE (DÉVIDOIR)



sert à enlever des morceaux de pâte à modeler

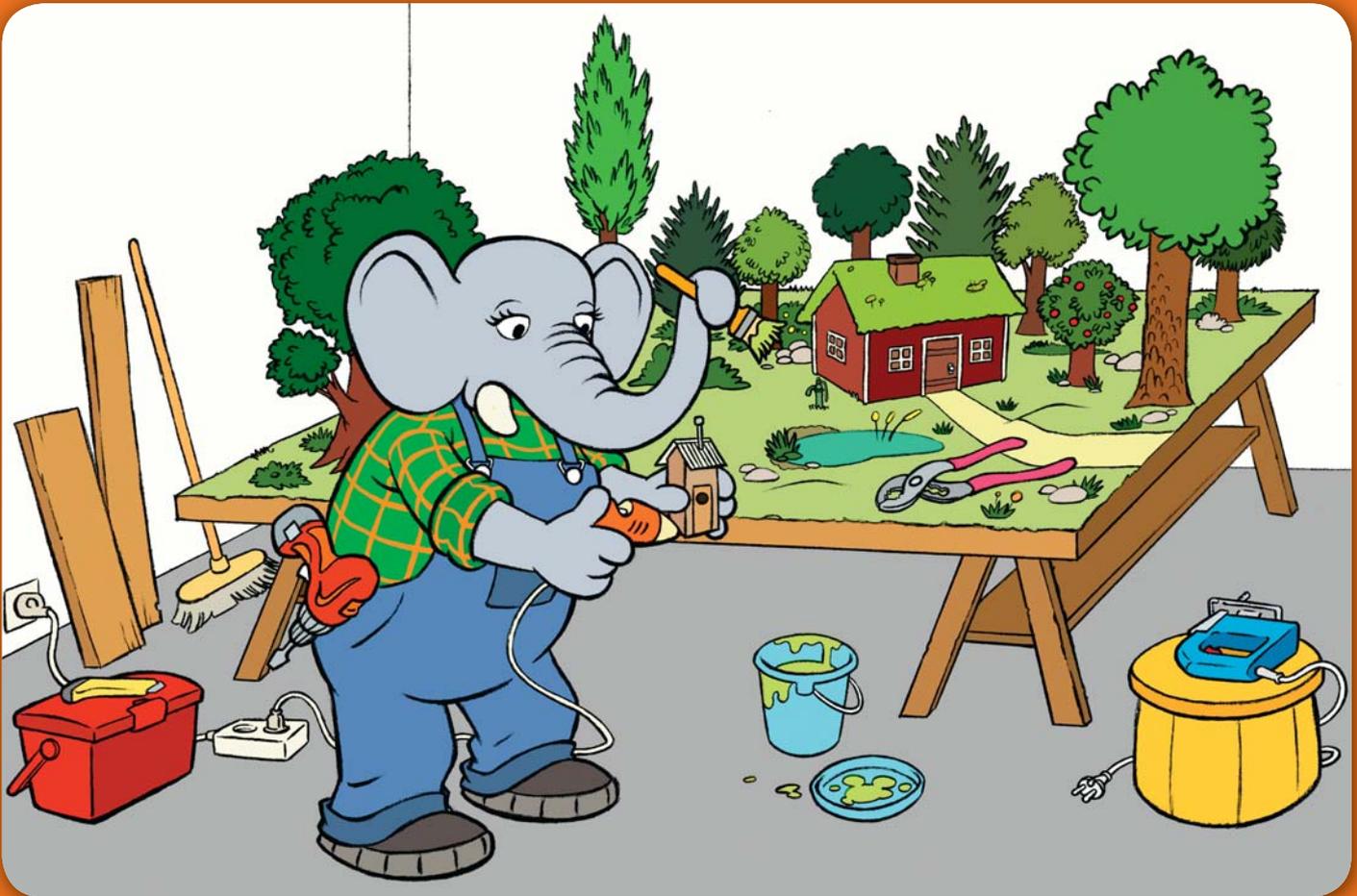
LE SCALPEL



sert à couper des morceaux de pâte à modeler avec précision

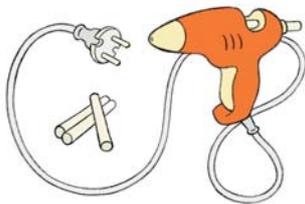
5 LE DÉCORATEUR / LA DÉCORATRICE

FABRIQUE LES DÉCORS DU FILM



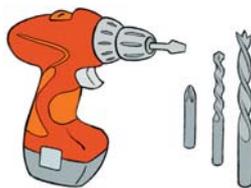
LES OUTILS DU DÉCORATEUR

LE PISTOLET À COLLE



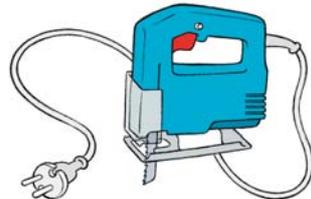
sert à chauffer la colle pour la faire fondre et à coller les éléments du décor

LA PERCEUSE VISSEUSE



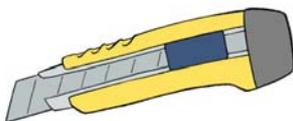
sert à percer et à visser les éléments du décor

LA SCIE SAUTEUSE



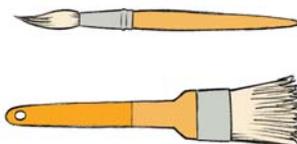
sert à couper les planches qui serviront aux décors

LE CUTTER



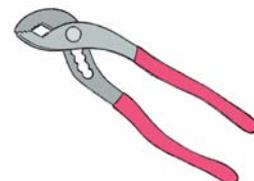
sert à couper les éléments peu épais (papier, carton, mousse, etc...)

LE PINCEAU



sert à étaler la peinture

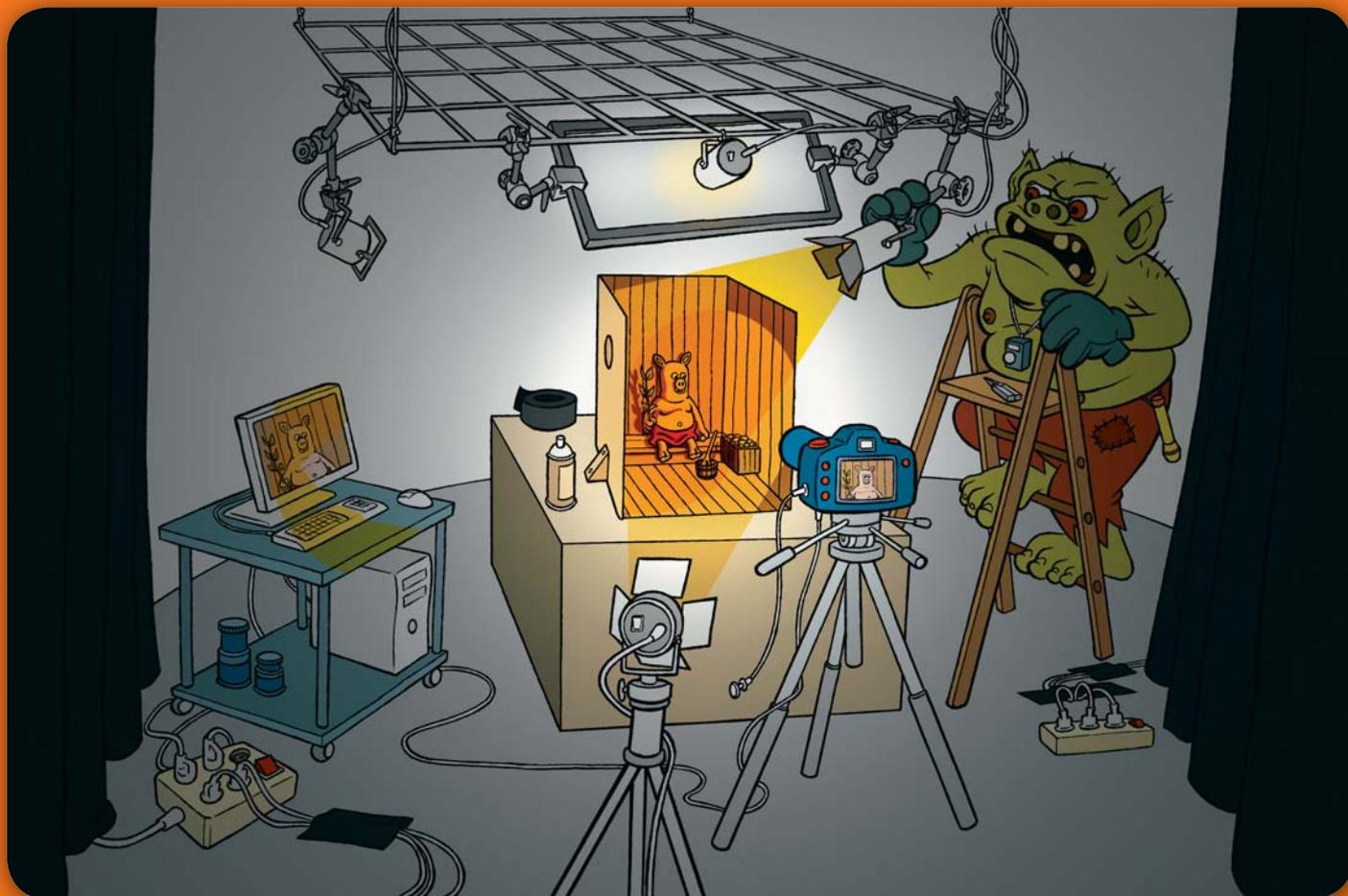
LA PINCE MULTIFONCTION



sert à tenir ou à tordre

6 LE CHEF-OPÉRATEUR / LA CHEF-OPÉRATRICE

EST RESPONSABLE DES PRISES DE VUES
(CRÉATION DE LA LUMIÈRE ET INSTALLATION DU CADRE)



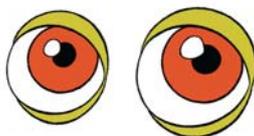
LES OUTILS DU CHEF-OPÉRATEUR

LA CELLULE



sert à mesurer la quantité de lumière

LES YEUX



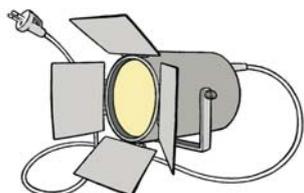
servent à définir et à vérifier la création lumière

LE FILTRE



sert à diffuser, à changer la couleur et l'intensité de la lumière

LE PROJECTEUR LUMIÈRE



sert à éclairer le plateau de tournage

LES GANTS DE PROTECTION THERMIQUE



servent à tenir et à régler, sans se brûler, les projecteurs chauds

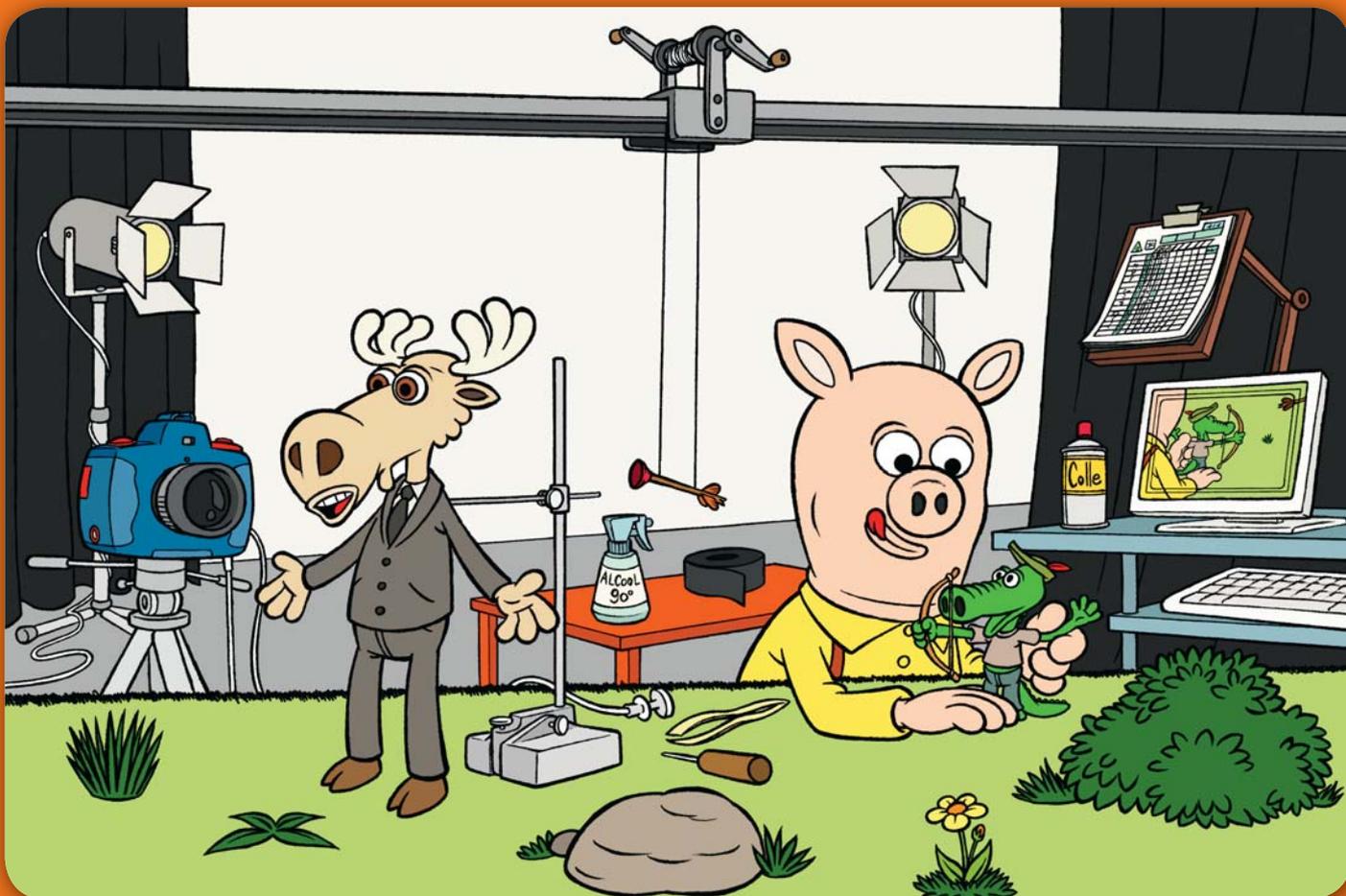
LES OBJECTIFS



servent à régler la taille et la netteté des personnages dans l'image du film

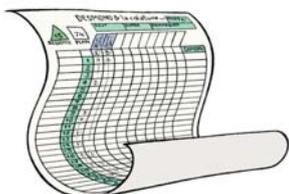
7 L'ANIMATEUR / L'ANIMATRICE

FAIT BOUGER LES PERSONNAGES EN DÉCOMPOSANT LEURS MOUVEMENTS IMAGE PAR IMAGE



LES OUTILS DE L'ANIMATEUR

LA FEUILLE D'EXPOSITION



indique la durée du mouvement de la marionnette image par image

LE POINTEUR



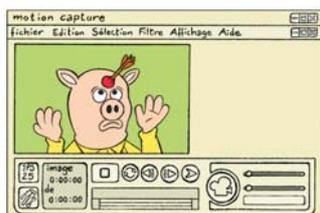
sert à vérifier l'intervalle du mouvement de la marionnette

LA PINCE À ÉPILER / LA POINTE



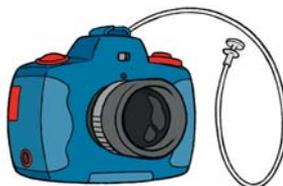
servent à placer ou déplacer divers petits éléments

LE LINE TEST



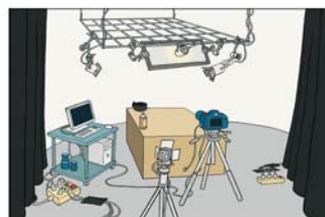
programme informatique servant à vérifier le mouvement de la marionnette

L'APPAREIL PHOTO ET SON BOUTON POUSSOIR



servent à photographier image par image les différentes poses de la marionnette

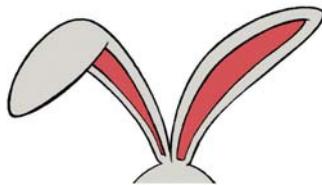
LE PATEAU DE TOURNAGE



est l'endroit où l'on tourne le film

FABRIQUE LES BRUITS DU FILM**LES OUTILS DU BRUITEUR****LE MICRO**

sert à capturer et à enregistrer les sons

LES OREILLES

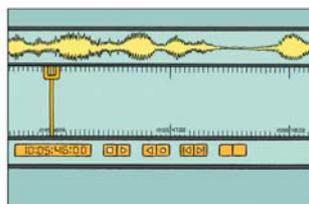
servent à écouter les sons et à vérifier leur qualité

LES ACCESSOIRES

sont les objets qui servent à fabriquer les bruitages

LE STUDIO INSONORISÉ

est l'endroit (protégé des bruits de l'extérieur) où l'on fabrique les bruitages

LA BANDE-RYTHME

permet de caler avec précision le bruit correspondant à l'image

L'IMAGE DU FILM

sert à voir les actions que le bruiteur doit reproduire

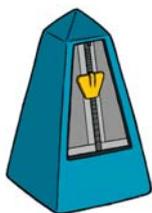
9 LE COMPOSITEUR / LA COMPOSITEURICE

CRÉE LA MUSIQUE ORIGINALE DU FILM



LES OUTILS DU COMPOSITEUR

LE MÉTRONOME



sert à donner le tempo (vitesse à laquelle doit se jouer la musique)

LE CLAVIER MAÎTRE



sert à entrer les notes de musique dans l'ordinateur

LES INSTRUMENTS



servent à jouer la musique

LE CAHIER À PARTITION



sert à écrire les notes de musique

LE CASQUE AUDIO



sert à écouter seul et attentivement la musique

LE CHRONOMÈTRE



sert à calculer la durée de la partie à mettre en musique

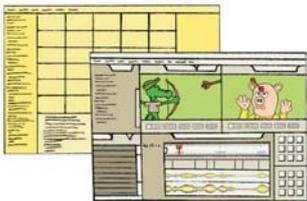
10 LE MONTEUR / LA MONTEUSE

ASSEMBLE LES IMAGES ET LES SONS DU FILM



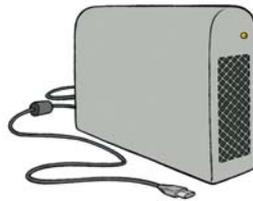
LES OUTILS DU MONTEUR

LE LOGICIEL DE MONTAGE



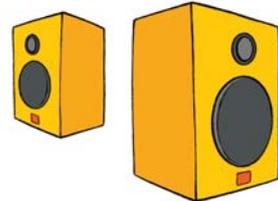
sert à assembler les images et les sons

LE DISQUE DUR



sert à stocker les images et les sons

LES ENCEINTES



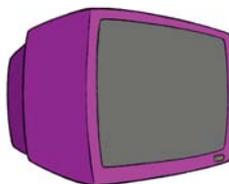
servent à écouter les sons

LE FAUTEUIL



sert à s'asseoir confortablement

LE MONITEUR DE CONTRÔLE



est un écran qui sert à vérifier la lecture des images

LE NODAL



sert à brancher ensemble et à entreposer tous les appareils du monteur

L'ATELIER DU RÉALISATEUR



Le réalisateur est celui qui dirige l'équipe et donne sa vision artistique du film.

Le réalisateur est le chef d'orchestre du film. Il donne son point de vue sur toutes les étapes de la fabrication du film, vérifie la taille de l'image, la lumière, le story-board puis finalise le film avec le monteur.

Son rôle est aussi de diriger les acteurs qui prêtent leur voix aux personnages. L'acteur donne un caractère aux personnages et leur fait passer des émotions.

Le chercheur de champ sert au réalisateur à choisir des points de vue sans être obligé de déplacer l'appareil photo ou la caméra. Il est facile à transporter et à manipuler pour se donner une première idée du cadre.

Lorsqu'on est réalisateur, il est très important d'avoir une vision globale sur les choses, de comprendre et de maîtriser chaque étape de la fabrication.

Le réalisateur travaille avec le producteur et doit être capable de gérer son budget, de respecter les délais et d'apporter des solutions s'il y a des problèmes pendant la fabrication du film.

Le rôle du producteur est de convaincre les partenaires du film afin d'obtenir de l'argent pour pouvoir le réaliser.

Le budget d'un long métrage d'animation peut être de plusieurs millions d'euros.

Cet argent sert à payer l'équipe, le matériel technique et les fournitures tout le long de la fabrication du film ainsi qu'à financer la diffusion du film et sa communication.

Il faut savoir qu'il faut compter entre 3 et 6 ans de travail pour fabriquer un long métrage d'animation en volume, avec une équipe qui peut atteindre plusieurs centaines de personnes.

LA LEÇON DES CADRES

Pour construire un film, il faut définir des échelles de plan, donner une valeur au cadre.

Chacun de ces plans a un sens et une fonction précise.

On ne les utilise pas au hasard :

- Qu'est-ce que l'on veut montrer et faire comprendre ?
- Comment veut-on le montrer ou le faire comprendre ?
- Qui parle ?
- etc

Ces plans font partie du langage cinématographique. Il en existe une multitude, dont voici les 4 principaux :

- Le plan d'ensemble (schéma A) qui cadre les décors et / ou les personnages du film. Il permet de montrer où se passe le film.
- Le plan moyen (schéma B) qui cadre un ou plusieurs personnages de plein pied. Il sert à montrer les actions du film.

- Le plan rapproché (schéma C) qui cadre un ou plusieurs personnages à la taille. Il sert à préciser une action ou à se concentrer sur un dialogue.

- Le gros plan (schéma D) cadre une partie précise du personnage. Il sert à montrer un détail.

On dit qu'un plan est subjectif quand l'appareil de prises de vues est à la place de l'œil de l'acteur.

Dans un plan, le personnage peut se situer dans l'espace, en fonction de la profondeur de l'image, en avant plan ou en arrière plan.

Il peut également se situer à la droite du cadre, on dit qu'il est « droite cadre » ou à la gauche on dit qu'il est « gauche cadre ». Si le personnage n'est pas visible dans le cadre de l'image, on dit qu'il est hors champs.



schéma A



schéma B



schéma C



schéma D

L'ATELIER DES OBJETS

« Exercice à faire après avoir lu les fiches de chaque métier ».

MATÉRIEL : CRAYONS DE COULEURS

- Imprimez ou photocopiez la fiche annexe.
- Reliez l'objet appartenant à son propriétaire, en respectant les couleurs de chaque métier :

Le réalisateur : rouge
Le scénariste : vert
Le story-boardeur : bleu foncé

Le modelleur : rose
Le chef décorateur : jaune
Le chef opérateur : noir
L'animateur : orange

Le bruiteur : violet
Le compositeur : marron
Le monteur : bleu clair

On peut s'aider des différentes fiches métiers pour trouver la solution ou vérifier les réponses.

NIVEAU



FACILE MOYEN DIFFICILE

L'ATELIER DU SCÉNARISTE



Le scénariste est celui qui écrit le scénario.

Le scénario est la première étape de la fabrication d'un film, une étape dite de pré-production.

Le scénario est un document qui décrit, séquence par séquence, scène par scène, toutes les étapes de l'histoire et les dialogues du film. Il fait la transition entre l'écrit et l'image. Quand on lit un scénario on doit pouvoir imaginer (avec précision) les actions du film.

Le scénario dépeint le caractère des personnages, leurs attitudes et expressions, leurs sentiments, toutes les actions et tous les lieux du film et, si besoin, les mouvements de caméra.

Beaucoup de scénarios de longs métrages sont structurés sur le même schéma, en trois parties :

- une introduction (l'installation),
- un développement,
- une conclusion (la chute).

Il est difficile de quantifier la durée du travail que demande l'élaboration du scénario. Le temps d'écriture peut varier entre 6 mois et 2 ans, voir plus.

Il faut peu d'outils pour écrire un scénario, mais il faut beaucoup d'idées.

Le scénariste peut s'inspirer de tout et n'importe quoi pour trouver des idées : un dessin, un lieu, un objet, une odeur, un souvenir, un article de journal, un mot, un son, une ambiance, ...

L'encyclopédie, les livres et Internet permettent de se renseigner sur les caractéristiques des éléments que l'on retrouve dans le film : objets, outils, lieux, animaux, formes, couleurs, etc...

Le dictionnaire des synonymes peut s'avérer également très utile.

LA LEÇON D'ÉCRITURE

Il n'y a pas de règle établie pour écrire une histoire mais un scénario a toujours un début, un milieu et une fin.

Le début de l'histoire présente les personnages (sans tout dévoiler) et fait comprendre le genre (comédie, drame, etc).

Le milieu du film nous apporte une problématique à résoudre et une succession d'actions qui vont essayer de résoudre cette problématique (le développement).

La fin du film (chute), nous emmène au dénouement, à la conclusion de l'histoire, qu'elle soit bonne ou mauvaise, et nous donne une nouvelle situation.

Tout au long de l'histoire, différents thèmes sont également abordés.

On peut organiser ses idées sous forme de tableau pour y noter les éléments qui construisent l'histoire.

L'ORGANISATION DES IDÉES :

Qui ? Les personnages et leurs caractères	Où ? Les lieux	Quand ? Jour/ Nuit Saison / Epoque	Thèmes	Actions

L'ATELIER DES MÉTIERS

MATÉRIEL : CRAYONS DE COULEURS

NIVEAU



FACILE MOYEN DIFFICILE

- Imprimez ou photocopiez la fiche annexe.
- Retrouvez et entourez dans la grille le mot des métiers ci-dessous en respectant les couleurs de chaque métier :

Le réalisateur : rouge
Le monteur : bleu clair

Le chef décorateur : jaune
L'animateur : orange

Le bruiteur : violet
Le compositeur : marron

L'ATELIER DE L'OBSERVATOIRE

NIVEAU



FACILE MOYEN DIFFICILE

Observez et racontez ce que vous voyez sur le dessin de la fiche métier du scénariste.

L'ATELIER DU STORY-BOARDER



Le story-boarder est celui qui fabrique le story-board qu'on appelle également le scénarimage.

Faire un story-board consiste à dessiner des croquis dans des vignettes qui représentent les plans du film. Un plan, au cinéma, est l'image que l'on filme pendant un temps donné. Elle peut être fixe ou en mouvement.

Story de l'anglais « histoire » et Board « planche, tableau », le story-board est une succession d'images que l'on affiche sur un tableau ou un mur pour avoir une vue d'ensemble de l'histoire.

Le croquis dans le cadre doit faire comprendre l'action :



On indique également, sous le croquis, la durée du film. On décrit les actions, les éventuels mouvements de caméra et les attitudes des personnages. Il peut y avoir plusieurs actions dans un même plan. Dans ce cas, le story-boarder dessine plusieurs vignettes pour la décrire :



Le story-boarder doit positionner le personnage dans un décor. Le personnage peut être en avant plan ou en arrière plan, sur le côté ou en mouvement. Dans un story-board, chaque plan est minutieusement réfléchi et doit se raccorder avec le suivant. Rien n'est laissé au hasard.

Une fois terminée, chaque vignette du story-board peut être filmée dans l'ordre chronologique du film et dans la durée des plans : c'est l'animatique. Il permet de vérifier la durée totale du film, la compréhension de l'histoire et de voir si les plans s'enchaînent bien. En moyenne, il y a entre 15 et 20 plans par minute de film.

LA LEÇON DES ANGLES ET DES MOUVEMENTS

Quand on filme un sujet, il existe plusieurs angles de prises de vues :

- Le plan à hauteur du sujet filmé, quand l'appareil de prises de vues est à la même hauteur que le sujet filmé.
- Le plan en contre plongée, quand l'appareil de prises de vues est positionné plus bas que le sujet filmé. Cela donne un air de supériorité au sujet.
- Le plan en plongée, quand l'appareil de prises de vues se retrouve plus haut que le sujet filmé. Cela donne un air d'infériorité au sujet.

En cinéma d'animation, le mouvement des appareils de prises de vues se décompose image par image, comme pour l'animation des personnages du film.

Il existe plusieurs types de mouvements :

- Le travelling avant qui sert la plupart du temps à se rapprocher ou à suivre un personnage.
- Le travelling arrière qui sert la plupart du temps à s'en éloigner.
- Le panoramique qui sert à décrire un lieu et que l'on obtient en faisant pivoter l'appareil de prises de vues sur son axe.

L'ATELIER DES POSES

NIVEAU



FACILE MOYEN DIFFICILE

MATÉRIEL : PÂTE À FIXE / CRAYONS DE COULEURS

- Imprimez ou photocopiez la fiche annexe.
- Coloriez les différentes parties du corps du personnage.
- Découpez-les.
- Reconstituez le corps du personnage.
- Fixez chaque morceau du corps avec de la pâte à fixe à chaque extrémité.
- Tracez une ligne d'horizon sur une feuille, que vous pouvez ou non décorer d'arbres ou de fleurs.
- Amusez-vous à mettre le personnage dans ces différentes poses :
 - Arbre droit
 - Assis
 - En train de courir
 - En train de sauter
 - Debout
 - En train de se baisser

L'ATELIER DU MODELEUR



Le modelleur est celui qui fabrique les personnages en trois dimensions.

Le rôle du modelleur est également de donner une personnalité et un caractère à la marionnette.

Les personnages d'un film d'animation peuvent être fabriqués dans des matières très différentes.

Cependant, la première phase du modelage est en général réalisée, comme son nom l'indique, en pâte à modeler.

Il existe différentes sortes de pâte à modeler : celle qui reste souple et celle qui durcit au four ou à l'air.

Celle utilisée par le modelleur de film d'animation contient en général beaucoup de plastique et est très grasse, afin que la pâte ne s'effrite pas et reste souple et facile à lisser.

Pour ramollir les blocs de pâte encore frais, certains modelleurs les mettent sur des radiateurs.

Une fois son personnage fini, le modelleur le met au réfrigérateur sous un film plastique pour que la pâte à modeler ne se salisse pas et qu'elle reste en place.

Le modelleur doit connaître et respecter les proportions et savoir gérer les volumes. Il doit contrôler ses gestes et être patient. Il peut passer plusieurs heures à affiner un personnage alors qu'il a mis très peu de temps à faire sa forme principale. Le plus long dans le modelage d'un personnage est la finition.

Une fois le modelage terminé, le personnage est moulé. Le moule permet de le reproduire à l'infini et dans la matière de son choix.

LA LEÇON DU SQUELETTE

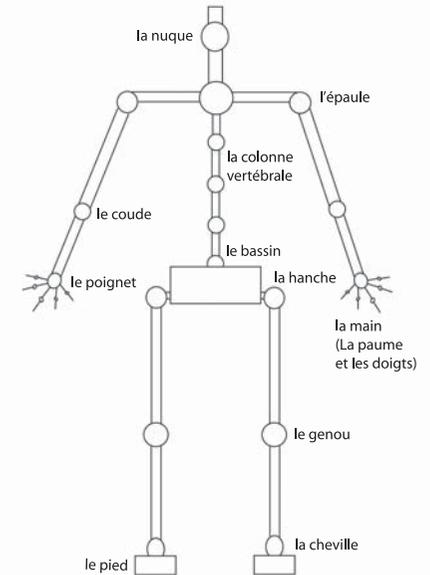
Il est très important, quand on anime une marionnette, de savoir de quelle matière elle est composée (pâte à modeler, mousse de latex, papier mâché, tissu, etc.) et surtout de savoir comment elle s'articule.

Comme pour un être humain ou un animal, la marionnette a un squelette à l'intérieur de son corps que l'on appelle une armature.

L'armature peut être fabriquée tout simplement avec du fil et des plaques d'aluminium ou avec un système plus complexe de tiges et de rotules pour chaque articulation.

L'armature va permettre au personnage de se tenir debout et ses articulations vont définir ce qui peut bouger. Les articulations peuvent se situer à différents endroits.

Bien souvent, les animaux des films d'animation ont une posture humaine et s'animent donc comme des personnages humains.



L'ATELIER DES EXPRESSIONS

NIVEAU



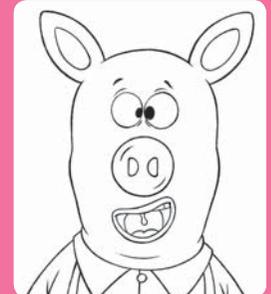
MATÉRIEL : CISEAUX

- Imprimez ou photocopiez la fiche annexe modèle.
- Découpez les différents yeux du personnage et mettez-les de côté.
- Découpez les différentes bouches du personnage et mettez-les d'un autre côté.
- Posez les yeux et les bouches sur le visage du personnage com-

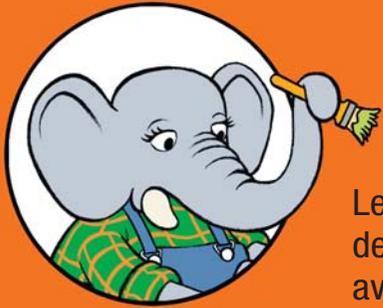
me sur l'exemple et représentez les expressions suivantes :

- La joie
- La colère
- La surprise
- La fatigue
- La complicité
- La tristesse

Vous pouvez également vous entraîner à faire deviner aux autres des expressions ou des attitudes en les mimant.



L'ATELIER DU DÉCORATEUR



Le décorateur est celui qui décide de l'esthétique du film en accord avec le réalisateur.

Le nombre de décorateurs varie en fonction de la longueur du film et surtout de son budget.

Il y a une équipe de décorateurs tout le long du tournage pour installer les décors sur les plateaux de tournage (endroits où se tourne le film) et pour réparer, si besoin, les décors endommagés.

Le décorateur travaille en même temps que l'accessoiriste. L'accessoiriste est celui qui fabrique les accessoires. Les accessoires sont les petits objets que l'on trouve dans le décor, comme par exemple, les tables, les chaises, les lampes, les fleurs, les véhicules, etc...

Les accessoires sont donc très utiles puisqu'ils complètent le travail du décorateur.

Sur un film d'animation, le décorateur utilise beaucoup de matières dont les plus employées sont : le bois, la mousse, le polystyrène, la colle, les vis, la peinture, le grillage, le papier, le plâtre.

Sur un long métrage d'animation, il peut y avoir plusieurs centaines de décors à fabriquer.

Les décors sont, la plupart du temps, proportionnels à la taille des personnages du film, sauf choix artistique du réalisateur.

La taille des décors varie en fonction de la taille des plans. Sur un gros plan, par exemple, il faudra fabriquer en gros un élément de décor afin d'en voir tous les détails.

Souvent, on ne fabrique que ce que l'on voit à l'image, par exemple : un mur est peint que d'un seul côté si il n'est pas nécessaire de le voir des deux côtés.

Il arrive que l'on passe plusieurs mois de travail sur un décor pour le voir seulement quelques secondes dans le film.

Le temps de fabrication est variable en fonction de la durée du film et de la complexité des décors, en général, il faut entre 6 mois et 2 ans.

LA LEÇON DES COULEURS

En peinture, il existe 3 couleurs de base avec lesquelles on peut fabriquer toutes les autres couleurs :

le rouge - le bleu - le jaune.

On appelle ces couleurs, les couleurs primaires.

La particularité de ces couleurs primaires, c'est que l'on ne peut pas les créer par le mélange. Ce sont des couleurs pures.

En revanche, quand on mélange deux couleurs primaires, on invente une nouvelle couleur, dite couleur secondaire.

Il existe donc 3 couleurs secondaires :

le violet - le orange - le vert.

La couleur primaire n'ayant pas servi à fabriquer la couleur secondaire en devient sa couleur complémentaire.

Par exemple, pour fabriquer du orange, il faut du rouge et du jaune, et donc la complémentaire du orange est le bleu (la couleur primaire restante).

On dit qu'en mélangeant les 3 couleurs primaires d'une certaine manière (par tâtonnement), on crée le noir. En général, en utilisant cette méthode, il est plus facile d'obtenir un gris très foncé qu'un noir.

On dit aussi que pour assombrir une couleur secondaire, mieux vaut utiliser sa couleur complémentaire (en dose infime et par tâtonnement) que du noir, puisque le noir a tendance à changer la couleur et à la ternir, alors qu'avec la complémentaire ce sera la même couleur mais plus sombre.

L'ATELIER DES COULEURS

MATÉRIEL : 3 TUBES DE PEINTURE (ROUGE, JAUNE ET BLEU)

FEUILLE DE DESSIN / ASSIETTE EN CARTON / PINCEAUX / CISEAUX / RÈGLE / CRAYON

- Dessinez et découpez un triangle équilatéral dans votre feuille à dessin comme sur le schéma A.

- Tracez ensuite l'intérieur du triangle comme sur le schéma B.

- Mettez dans l'assiette en carton une noisette de chaque couleur primaire.

- Fabriquez, comme expliqué ci-dessus, les trois couleurs secondaires et le noir, en les séparant dans l'assiette en carton, et en gardant un peu de chaque couleur primaire.

- Remplissez les couleurs primaires et secondaires ainsi que le noir dans les vides correspondants aux couleurs comme sur le schéma C.

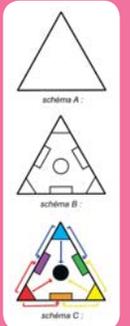
Ce triangle devient alors un mémo des couleurs : la couleur entre les deux primaires est la secondaire de celles-ci ; Celle face à la secondaire est sa complémentaire.

Pour finir, amusez-vous à essayer de transformer vos couleurs avec du blanc, du noir, ou la complémentaire.

NIVEAU



FACILE MOYEN DIFFICILE



L'ATELIER DE COLORIAGE

MATÉRIEL : CRAYONS DE COULEURS OU FEUTRES

- Imprimez ou photocopiez le dessin de la fiche annexe.

- Coloriez le dessin.

NIVEAU



FACILE MOYEN DIFFICILE

L'ATELIER DU CHEF-OPÉRATEUR



Le chef opérateur est celui qui a en charge la création et l'installation de la lumière ainsi que l'installation des appareils de prise de vues et leurs réglages (mise en place de l'image).

On dit que le chef-opérateur est responsable des prises de vues.

Il travaille en étroite collaboration avec le décorateur et le réalisateur qui lui donne des directives.

Comme le décorateur, le chef-opérateur et son équipe restent tout au long du tournage pour l'installation de la lumière et de l'image des différents plateaux de tournage, ou en cas de dysfonctionnement des appareils.

Les meilleurs outils du chef opérateur sont ses yeux.

Avec la lumière, il met en valeur les décors et les personnages du plateau de tournage. Il apporte du réalisme à une scène en donnant, par exemple, l'impression qu'un personnage est à taille humaine alors qu'il ne mesure que 15 centimètres.

Il crée également des ambiances lumineuses différentes en fonction du lieu, du moment de la journée, ou du temps qu'il fait (la nuit, le jour, intérieur, extérieur, pluvieux, ensoleillé, ...).

Grâce à ses objectifs, il va pouvoir choisir la valeur de cadre (plan d'ensemble, plan moyen, gros plan, ...) et mettre en place la profondeur de l'image et la profondeur de champ. La profondeur de champ est la distance dans laquelle les différents éléments du plateau de tournage (objets, décors et personnages) sont nets dans l'image.

LA LEÇON RÉTINIENNE

En cinéma d'animation, on arrive à créer l'illusion du mouvement grâce au phénomène de la persistance rétinienne.

Les images que l'on voit s'impriment au fond de notre œil, y restent un moment puis s'effacent. C'est ce qu'on appelle le temps de persistance rétinienne.

La partie de l'œil qui imprime les images s'appelle la rétine. On dit qu'elle est photo (du grec lumière) sensible. Au contact de la lumière, les cellules, qui la composent, forment l'image dans l'œil.

Les images restent dans l'œil en moyenne 1/10e de seconde.

Si l'image restait trop longtemps dans l'œil on ne pourrait pas percevoir les mouvements puisque chaque image imprimée se mélangerait.

Plus l'image est lumineuse et plus elle reste imprimée dans l'œil. Par exemple, quand on se fait prendre en photo avec un flash, l'image du flash reste plus longtemps que 1/10e de seconde : on voit persister un carré lumineux.

Vous pouvez observer ce phénomène en fixant par exemple pendant 10 secondes une trousse sombre posée sur une fenêtre lumineuse.

En fixant le plafond juste après, l'image de la trousse se retrouve sur le plafond en blanc. Vous avez augmenté le temps de persistance rétinienne.

L'ATELIER DU THAUMATROPE

MATÉRIEL : FEUILLE BRISTOL (75 MM X 125 MM) / CRAYON À PAPIER
PERFOREUSE / CRAYONS DE COULEURS / ÉLASTIQUES

NIVEAU



FACILE MOYEN DIFFICILE

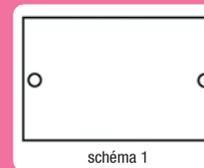


schéma 1

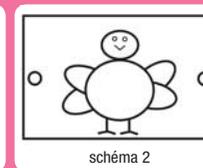


schéma 2

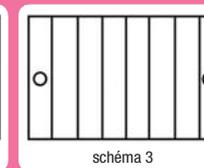


schéma 3

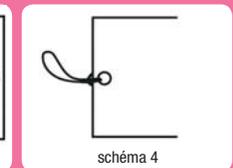


schéma 4

- Perforez la feuille de papier bristol de chaque côté, comme sur le schéma 1.

- Laissez la feuille dans le sens indiqué sur le schéma 1 et dessinez au centre un gros oiseau, comme sur le schéma 2.

- Coloriez l'oiseau avec des couleurs vives.

- Retournez la feuille et dessinez avec un crayon noir des traits verticaux, comme sur le schéma 3.

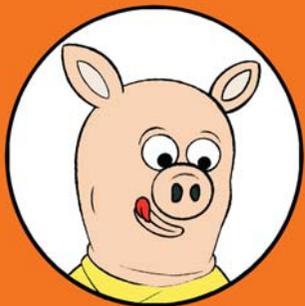
- Faites passer un élastique au centre de la perforation. Faites une boucle en repassant l'élastique en son centre pour obtenir un nœud, comme sur le schéma 4.

- Refaites la même opération dans l'autre perforation avec un autre élastique.

- Faites rouler les élastiques entre vos doigts tout en tirant dessus pour faire tourner le thaumatrope.

- L'oiseau se retrouve, alors, derrière les barreaux d'une cage.

L'ATELIER DE L'ANIMATEUR



L'animateur est celui qui décompose les mouvements des marionnettes du film.

En cinéma, il faut 24 images pour faire une seconde de film. L'animateur se base sur cette notion de vitesse pour décomposer le mouvement image par image des personnages ou des objets qui bougent dans le décor.

Après chaque pose, il prend une ou plusieurs photos en fonction du rythme qu'il veut donner au mouvement. Quand on regarde passer toutes ces images rapidement on a l'illusion du mouvement.

Avant de prendre la photo définitive du plan, l'animateur vérifie son mouvement grâce au line-test. Le line-test est un système informatique auquel est relié une caméra de contrôle. Il permet de contrôler le mouvement

en cours et de vérifier qu'il n'y a pas de problème : un bougé de caméra ou un outil oublié sur le plateau de tournage.

Souvent, l'animateur décompose le mouvement en le mimant, cela lui permet de ressentir le mouvement avant de le transmettre à la marionnette.

Animer, ce n'est pas seulement faire bouger une marionnette, c'est aussi lui donner une personnalité, la rendre vivante.

Un bon animateur est un bon observateur qui doit maîtriser les volumes et donner l'illusion de la masse d'un objet ou d'un personnage.

Tous les éléments qui composent le décor du plateau de tournage sont collés fortement. Si le personnage ne bouge pas les pieds dans son mouvement, l'animateur le fixe également avec de la colle.

L'animateur a différentes astuces pour créer le mouvement. Par exemple, un fil de pêche ou un câble peut servir à mettre un objet ou un personnage en l'air. Ils seront ensuite, effacés à la post-production.

L'animateur anime en moyenne entre 8 et 10 secondes par jour. La durée dépend du nombre de marionnettes à animer sur le plateau de tournage et de la complexité des mouvements.

LA LEÇON DU MOUVEMENT

L'animateur décompose les mouvements d'une marionnette en respectant la règle des 24 images par seconde. Il voit donc défiler devant ses yeux 1 440 images pour 1 minute de film et 86 400 images pour 1 heure.

Le mouvement se compose de poses-clés et d'intervalles.

Les poses-clés sont les poses principales qui structurent le mouvement.

Les intervalles sont les poses qu'il faut rajouter entre chaque pose-clé pour compléter le mouvement.

Le rythme du mouvement est un juste équilibre entre les intervalles et le nombre d'images prises entre chaque pose. Par exemple, pour donner un effet de vitesse, on filme les images une par une, alors qu'à vitesse normale on prend 2 clichés entre chaque intervalle.

À partir de 3 clichés entre chaque intervalle, on donne l'impression d'un mouvement saccadé.

L'animation est aussi un juste équilibre entre le mouvement et les temps d'arrêts de celui-ci. Un temps d'arrêt est, par exemple, le temps que reste un personnage le bras en l'air pour montrer un objet avant de le rebaisser.

Une même action peut être animée de manières très différentes. Un personnage qui marche gaiement s'anime différemment d'un personnage triste, fatigué, énervé ou pressé. L'animateur s'adapte à la situation rencontrée par le personnage.

Pour éviter qu'un mouvement soit trop brut, on peut le commencer avec un amorti de départ et l'arrêter avec un amorti d'arrivée.

L'ATELIER DU FOLIOSCOPE À DEUX IMAGES

NIVEAU



FACILE MOYEN DIFFICILE

MATÉRIEL : CRAYON À PAPIER / CISEAUX OU MASSICOT / FEUILLE DE PAPIER A4 BLANCHE

- Découpez une feuille A4 en quatre parties égales dans le sens de la largeur (voir schéma 1).
- Pliez en deux l'un des quatre morceaux de feuille dans le sens de la largeur puis ouvrez-le de nouveau pour obtenir une pliure en son centre (schéma 2).
- Dessinez, en appuyant bien sur le crayon, sur la partie droite de la feuille, un bonhomme tout simple. L'important dans cet exercice c'est le mouvement et non la qualité du dessin. Attention, dessinez au tiers de la pliure de droite ! (schéma 3)
- Repliez la partie gauche de la feuille par dessus le dessin (schéma 4). En regardant bien, vous voyez le dessin par transparence.

- Décalquez à l'identique la tête et le corps du personnage. Aidez-vous, si vous le pouvez, d'une fenêtre pour mieux voir la transparence.
- Décalez les bras et les jambes du personnage (schéma 5).
- Enroulez seulement le dernier dessin du personnage avec les bras en l'air autour de votre crayon à papier. Attention n'enroulez pas les deux dessins ! (schéma 6)
- Faites passer votre crayon de gauche à droite sur le dessin du haut pour qu'il couvre et découvre le dessin du bas (schéma 6).
- Le personnage bouge !

Nota bene : Si vous êtes gaucher, référez-vous aux schémas pour gaucher.

L'ATELIER DU BRUITEUR



Le bruiteur est celui qui fabrique les bruitages du film à l'image.

Dans un film d'animation on peut créer l'univers sonore que l'on veut.

Le bruiteur passe son temps à écouter des sons et à essayer de les détourner.

Il travaille dans un studio d'enregistrement insonorisé. Cela lui permet d'enregistrer les bruits dans un environnement calme et sans sons extérieurs parasites.

Grâce à la bande rythmo (compteur de temps défilant en même temps que les images), il exécute le bruit en même temps que l'image.

Le bruiteur utilise énormément d'accessoires pour pouvoir fabriquer les bruits du film. Il peut y en avoir des milliers à enregistrer sur un long métrage d'animation.

Pour créer tous ces sons, il utilise des objets de substitution divers et variés.

Par exemple, pour faire des bruits de pas dans l'herbe sèche, il utilise un bac de terre tassée sur lequel il dépose de l'herbe sèche qu'il écrase plus ou moins fort et rapidement, en fonction du poids du personnage et de la vitesse à laquelle il se déplace.

Le bruiteur est quelqu'un d'inventif, d'attentif et qui à l'oreille aiguë.

LA LEÇON DE L'OREILLE

L'oreille est l'organe qui capte le son et le transmet au cerveau.

L'oreille s'adapte aux différents niveaux sonores. Elle est très évoluée et est capable, sur commande du cerveau, de supporter des sons très forts ou d'entendre des sons très faibles. Ainsi, quand on s'attend à entendre un son très fort, on prépare son oreille à l'entendre pour qu'il soit ressenti moins fort.

Le son est une vibration de l'air dont l'intensité se mesure en décibel (dB). Il peut devenir agressif et douloureux pour l'oreille au-delà de 110 décibels.

L'exposition à des sons trop forts et trop longs est dangereuse pour la santé de l'oreille qui est un organe précieux (casque audio, enceintes, concert, ..., à niveau trop élevé).

Expérience du ballon de baudruche et de l'aiguille :

Placez deux personnes en situation d'écoute, l'une vous regardant, l'autre vous tournant le dos.

Expliquez-leur en chuchotant qu'elles vont devoir écouter attentivement un son.

Prenez un ballon de baudruche gonflé et une aiguille et faites éclater le ballon avec l'aiguille.

La personne qui vous regarde s'attend à écouter un son fort donc son oreille le compense et elle le ressent moins.

Celle qui ne vous regarde pas s'attend à entendre un son faible puisque vous chuchotez : elle ne le compense pas et est donc surprise par l'intensité du son (elle risque de sursauter).

L'ATELIER DES BRUITAGES

MATÉRIEL : UN PAQUET DE PETITES PÂTES « ÉTOILE » POUR LA SOUPE
UNE BOUILLOTTE / EAU / UN TORCHON / FARINE DE MAÏS

NIVEAU



FACILE MOYEN DIFFICILE

Le son du crépitement de feu :

- Saisissez le paquet de pâtes entre les deux mains à chacune des extrémités.
- Tordez le paquet en le tournant lentement et sans interruption.
- Comprimez de façon irrégulière le paquet afin de produire un crépitement.

Le son des pas dans la neige poudreuse :

- Mettez de la farine de maïs dans un torchon.
- Fermez le torchon et enroulez les extrémités afin d'enfermer la farine.
- Ecrasez avec la main la farine prisonnière du torchon : plus vous tendez le torchon, plus vous avez l'impression que la neige est glacée.

Le son du freinage :

- Remplissez d'eau une bouillotte.
- Mouillez très légèrement l'extérieur de la bouillotte.
- A l'aide de vos deux mains, pressez et frottez la bouillotte contre un support lisse et dur (table, porte, lino, carrelage).

L'ATELIER DU COMPOSITEUR



Le compositeur est celui qui a la responsabilité de la création musicale.

Le compositeur crée la musique originale c'est-à-dire écrite spécifiquement pour le film.

Cette étape se fait à partir de l'animatique (story-board filmé) ou du film fini, suivant les cas.

Certaines musiques sont entièrement fabriquées avec des ordinateurs, mais la plupart sont enregistrées avec des musiciens. La musique est très présente dans les films d'animation. Elle transporte les émotions et peut préparer le spectateur à une scène du film avant même qu'elle ne commence.

Elle peut faire passer de la joie, de la tendresse, de l'humour, comme de la tristesse, de la peur ou de la violence.

Le métier de compositeur consiste à assembler divers instruments pour créer des mélodies qui s'adaptent à l'image du film. On trouve de nombreux styles de musique différents.

Il existe trois types d'instruments de musique :

- L'instrument à vent qui produit un son grâce à la vibration d'une colonne d'air.
- L'instrument à percussion qui produit un son grâce à la vibration d'un instrument frappé.
- L'instrument à cordes qui produit un son grâce à la vibration des cordes.

Exemples :

Les instruments à vent

Saxophone Flûte
Voix Accordéon
Tuba Trompette

Les instruments à cordes

Piano Guitare
Violon Harpe
Contrebasse Banjo

Les instruments à percussion

Xylophone Batterie
Cymbale Maracas
Cloche Tambour

LA LEÇON DE MUSIQUE

La gamme de Do Majeur est l'une des suites de notes les plus utilisées depuis le grec antique :



En jonglant rapidement ou lentement avec ces notes, on compose des mélodies.

Les 4 caractéristiques principales d'une note sont sa durée, sa hauteur, son intensité et son timbre :

- La durée est le temps de vibration de la note. On dira qu'une note est longue ou courte.
- La hauteur est la vitesse de vibration de la note. On dit qu'un son est aigu quand il vibre rapidement, et grave quand il vibre lentement.

- L'intensité est la puissance de la note. On parle de son fort ou de son faible.

- Le timbre est la différence de son d'un instrument à l'autre.

La partition est le support sur lequel on écrit, sous forme de signes, les notes de musique qui composent la mélodie et leurs 4 caractéristiques.

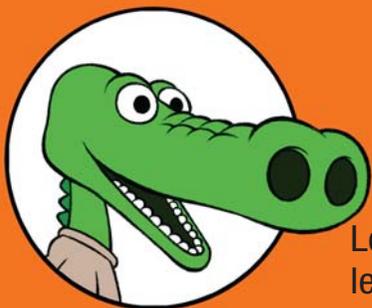
L'ATELIER DES FAMILLES D'INSTRUMENT

NIVEAU
FACILE MOYEN DIFFICILE

MATÉRIEL : CRAYONS DE COULEURS ROUGE, BLEU ET VERT

- Imprimez ou photocopiez la fiche annexe.
- Entourez en bleu le nom des instruments à vent.
- Entourez en rouge le nom des instruments à percussion.
- Entourez en vert le nom des instruments à cordes.

L'ATELIER DU MONTEUR



Le monteur est celui qui assemble les images et les sons du film.

Le monteur travaille en collaboration étroite avec le réalisateur.

Le montage est une étape dite de post-production.

Le métier de monteur peut se découper en plusieurs catégories suivant le budget et la nature du film :

- Le monteur image qui assemble les images,
- Le monteur son qui assemble et cale les sons à l'image,
- Le truquiste qui s'occupe des effets spéciaux.

Le monteur apporte un nouveau regard au réalisateur. Il décide avec lui des plans à supprimer ou à déplacer pour une bonne compréhension du film.

Il travaille sur le rythme des images et des sons afin de répondre au mieux au choix artistique du réalisateur.

Il s'occupe également avec lui de la sélection et du montage des voix. Une fois le montage terminé, le film sera mis sur différents supports permettant la diffusion :

- sur de la pellicule 35 mm pour être projeté au cinéma.
- sur une cassette vidéo pour être projeté à la télévision.
- sur un DVD pour être diffusé à la maison.

Aujourd'hui, le montage se fait essentiellement sur ordinateur.

La time-line est le nom donné à la partie du logiciel qu'utilise le monteur pour assembler les images et les sons. Elle se compose d'outils qui permettent de couper et de déplacer les plans du film.

L'ordinateur sert aussi à réaliser, grâce à un logiciel d'effets spéciaux, des trucages. Par exemple :

- effacer un câble qui aurait servi à maintenir un objet ou un personnage en l'air.
- incruster des éléments manquants comme une pluie ou des fonds de décors.

LA LEÇON DU PASSAGE

En cinéma, une séquence est une série de plans se raccordant les uns avec les autres.

Le passage d'un plan à l'autre est appelé raccord :

- Le raccord mouvement est le passage d'un plan à l'autre dans un même mouvement.
- Le raccord d'entrée de champs est le déplacement d'un personnage ou d'un objet qui commence dans un plan et qui continue dans l'autre. Dans le cas contraire, on parlera de raccord de sortie de champs.
- Le raccord dans l'axe est par exemple le passage d'un plan moyen à un gros plan sans changer l'axe de l'appareil de prises de vues.
- Le raccord regard est le passage d'un plan à l'autre par le regard d'un personnage.

Dans une même scène, la direction de la lumière, la position des objets et la bande sonore doivent être les mêmes : on parle alors de raccord lumière, raccord accessoire et raccord son.

On utilise la notion de faux raccord quand le passage d'un plan à l'autre ne respecte pas l'une de ces règles et donc ne se raccorde pas.

Pour faire la transition entre deux plans, on peut également utiliser des effets comme :

- Le fondu au noir par exemple qui sert à conclure une séquence ou marquer une pause.
- Le fondu enchaîné qui permet de montrer le passage du temps ou le changement de lieu, en faisant disparaître progressivement la fin d'un plan tout en laissant apparaître progressivement le suivant.
- Les ellipses au cinéma qui permettent une accélération radicale du temps en éliminant les actions qui ne servent pas au film.

L'ATELIER DU PUZZLE

MATÉRIEL : CISEAUX / COLLE / FEUILLE

NIVEAU



FACILE MOYEN DIFFICILE

- Imprimez ou photocopiez la fiche annexe.
- Découpez chaque bloc.
- Reconstituez l'image avec ou sans l'aide de la fiche métier du monteur.

- Une fois l'image reconstituée, collez chaque morceau de l'image sur une feuille.

L'ATELIER DU SÉQUENTIEL DES MÉTIERS

MATÉRIEL : CRAYON / GOMME

NIVEAU



FACILE MOYEN DIFFICILE

- Imprimez ou photocopiez la fiche annexe.
- Remettez dans l'ordre les dessins des étapes de fabrication d'un film d'animation, en les numérotant de 1 à 6 dans les ronds prévus à cet effet.

Solution : 1. L'écriture, 2. Le story-board, 3. Le modelage et les décors, 4. L'installation du plateau de tournage, 5. L'animation, 6. Le montage.

LE RÉALISATEUR / LA RÉALISATRICE

ANNEXE 1/2

Plan d'ensemble :



Plan moyen :



Plan rapproché :

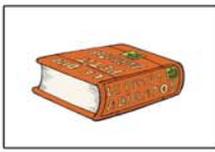
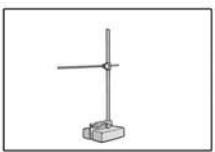
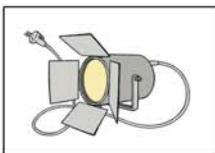
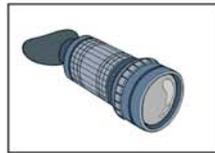
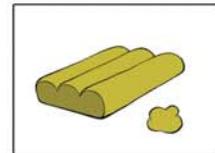
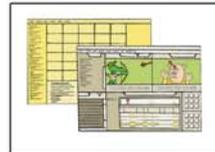
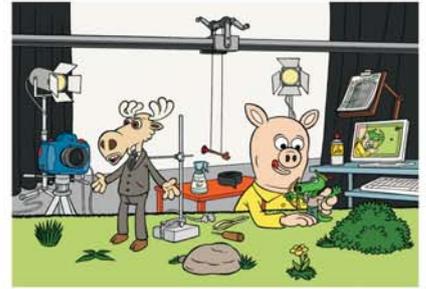
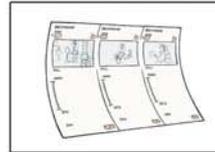
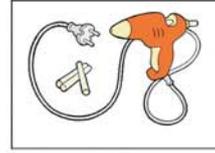


Gros plan :



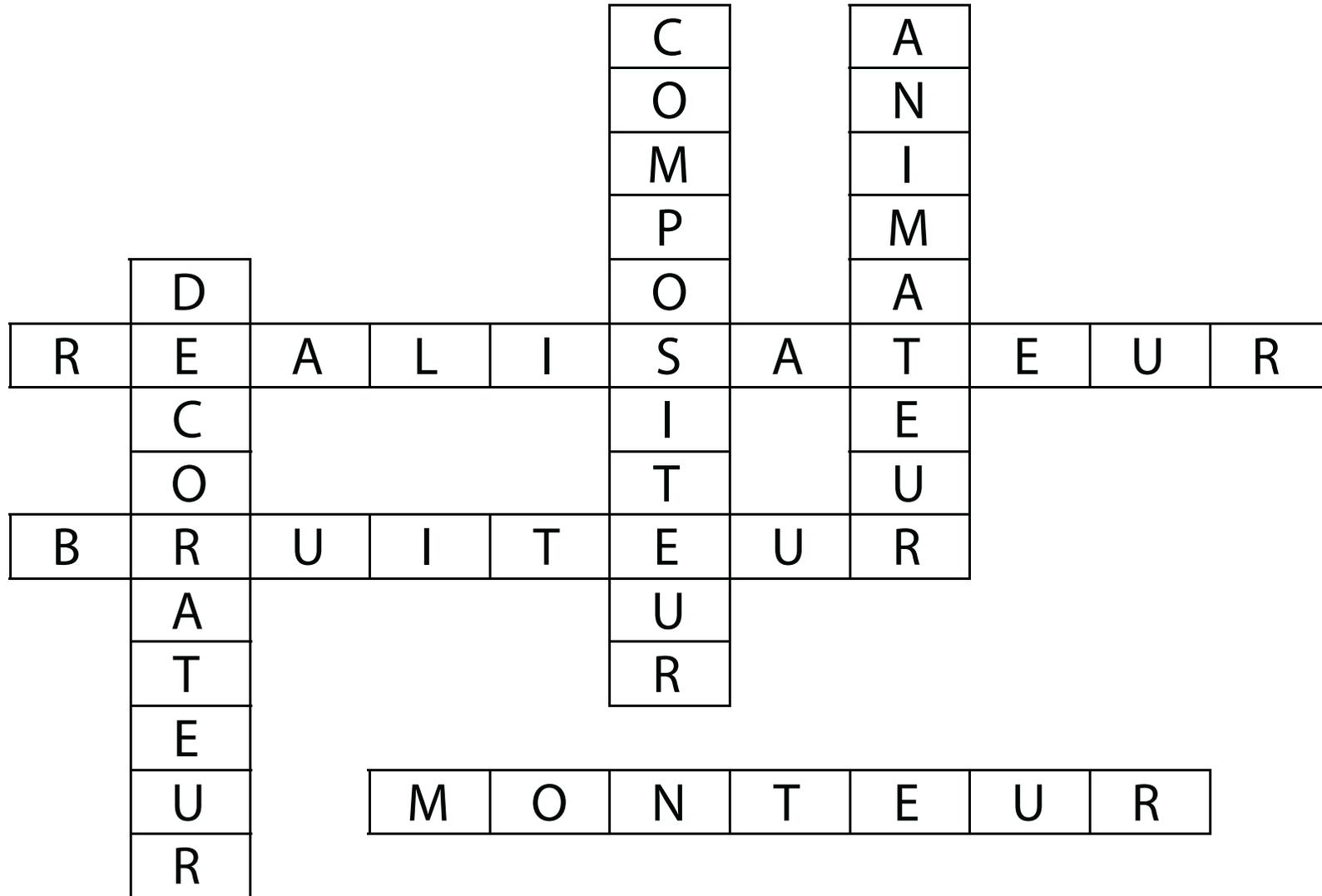
LE RÉALISATEUR / LA RÉALISATRICE

ANNEXE 2/2



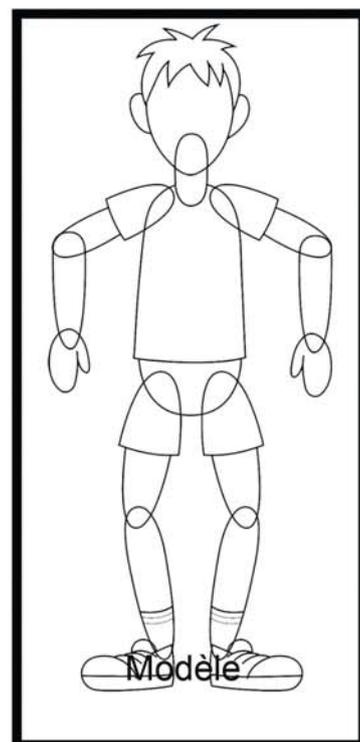
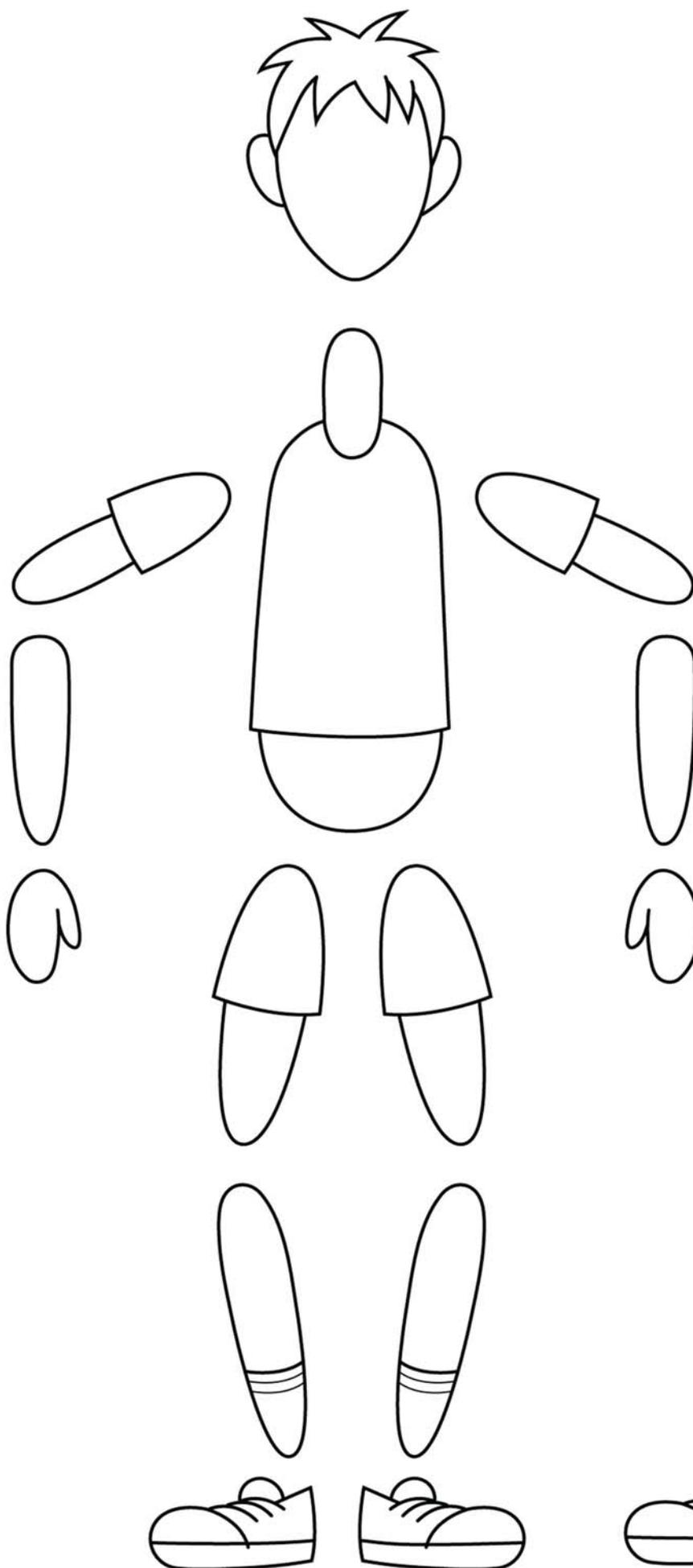
LE SCÉNARISTE / LA SCÉNARISTE

ANNEXE



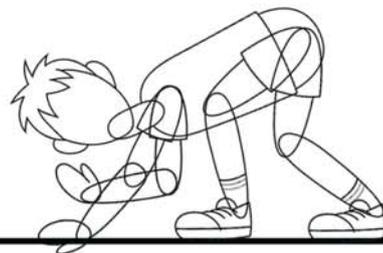
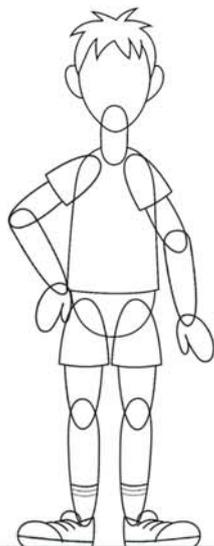
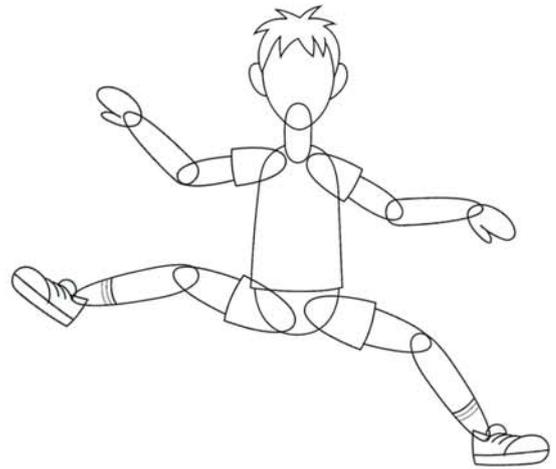
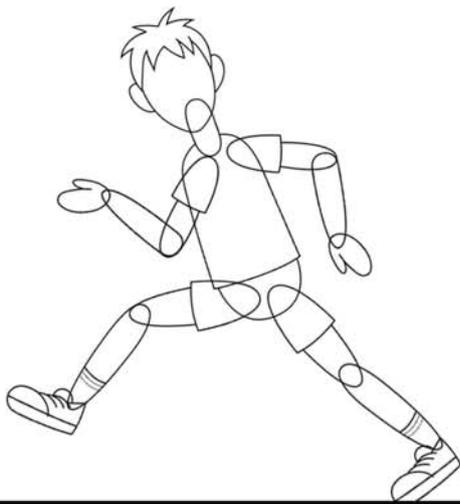
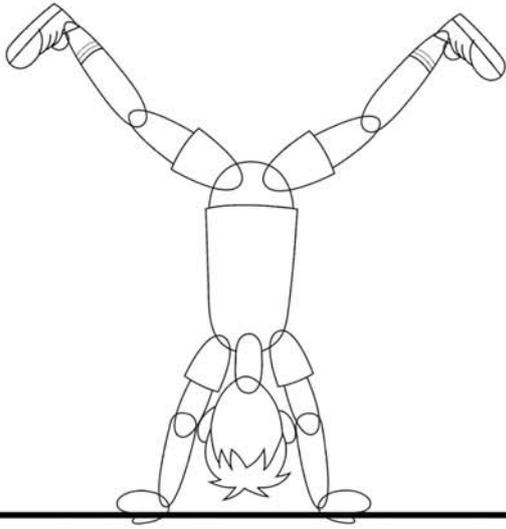
LE STORY-BOARDEUR / LA STORY-BORDEUSE

ANNEXE 1/2



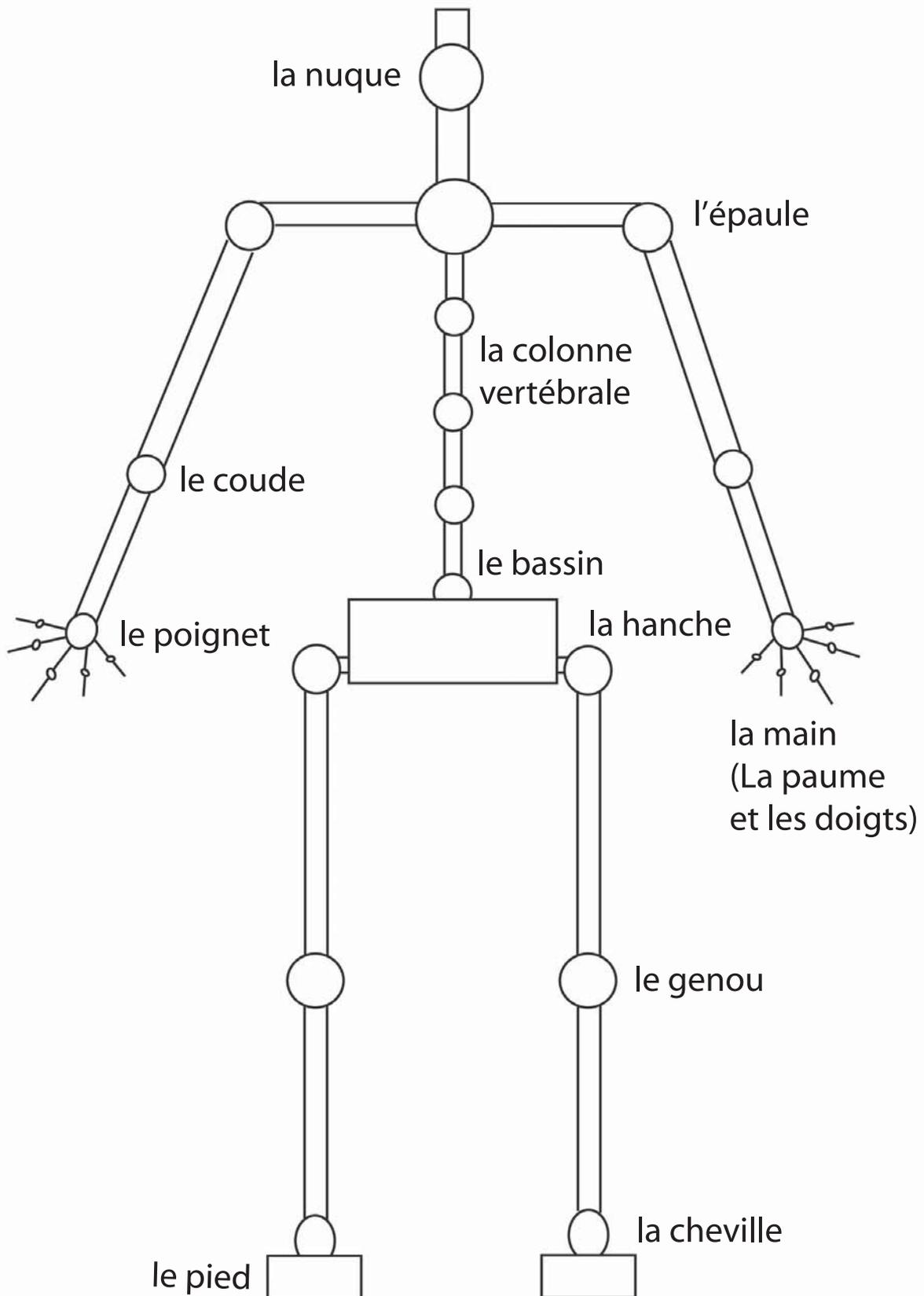
LE STORY-BOARDEUR / LA STORY-BORDEUSE

ANNEXE 2/2



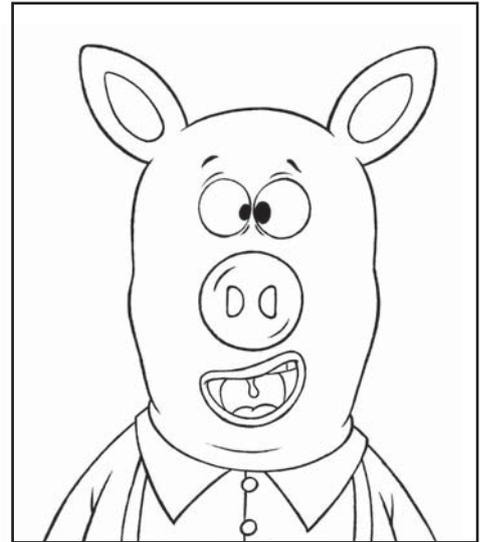
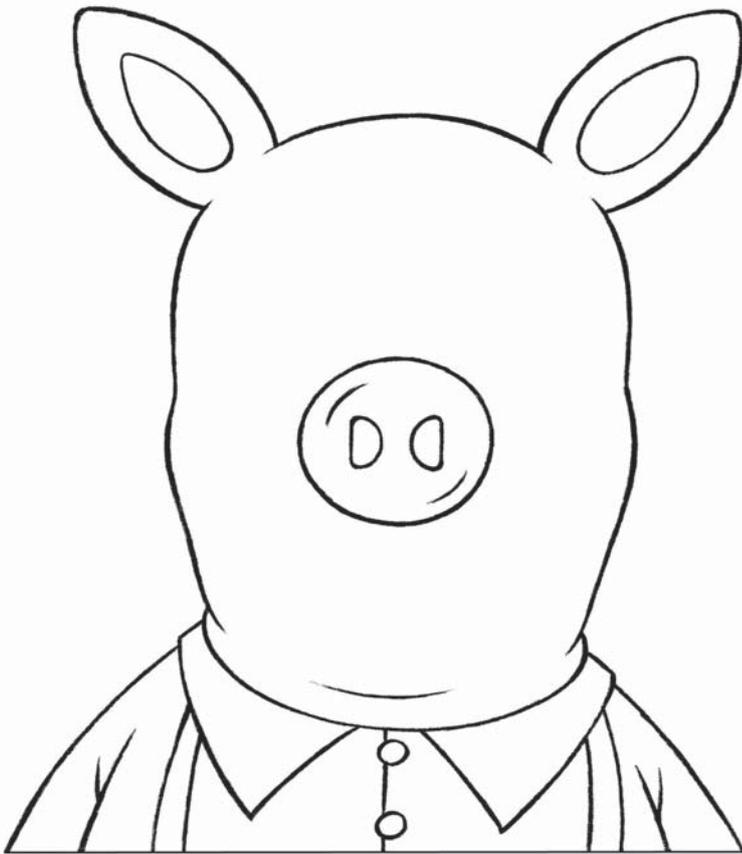
LE MODELEUR / LA MODELEUSE

ANNEXE 1/2

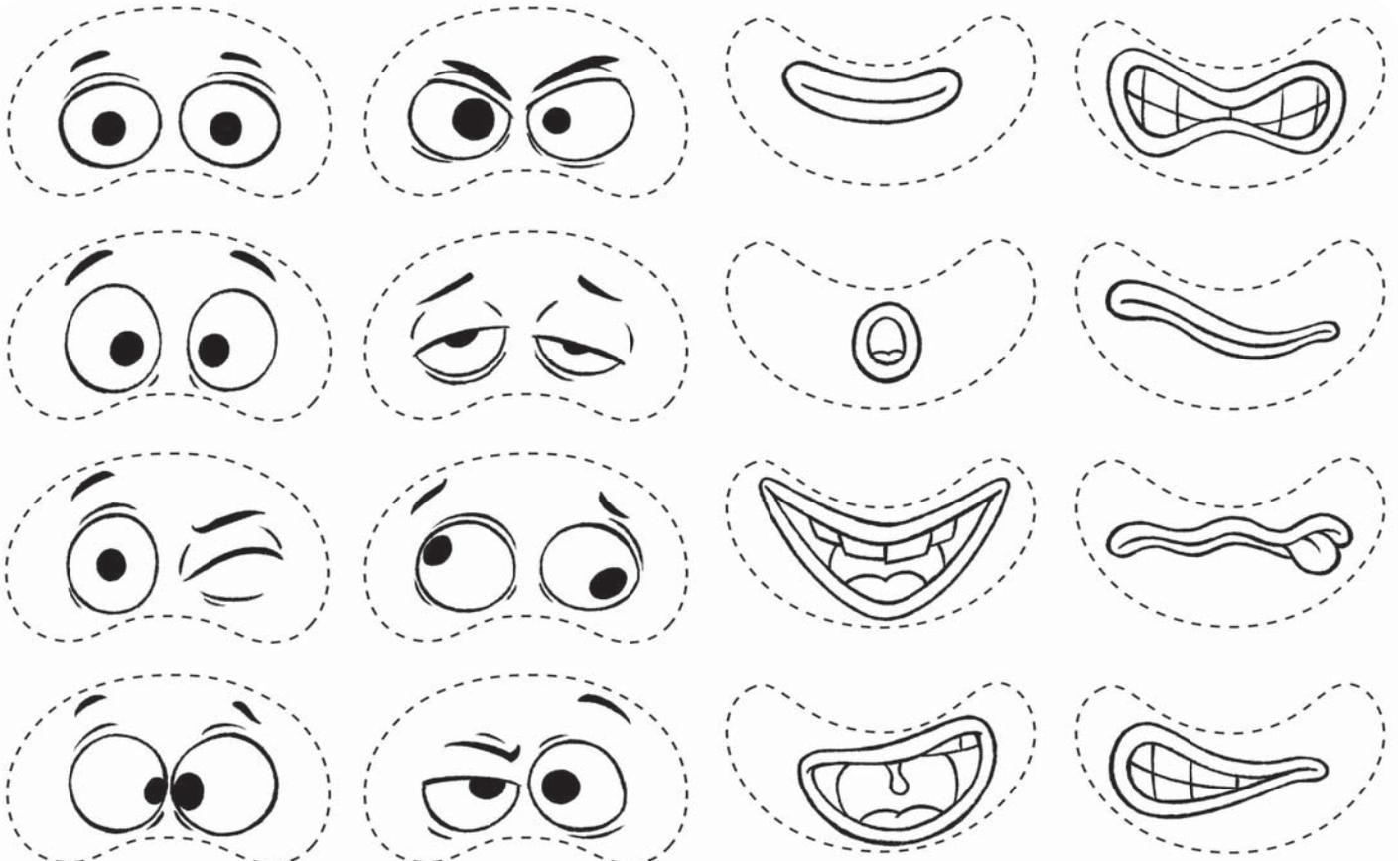


LE MODELEUR / LA MODELEUSE

ANNEXE 2/2



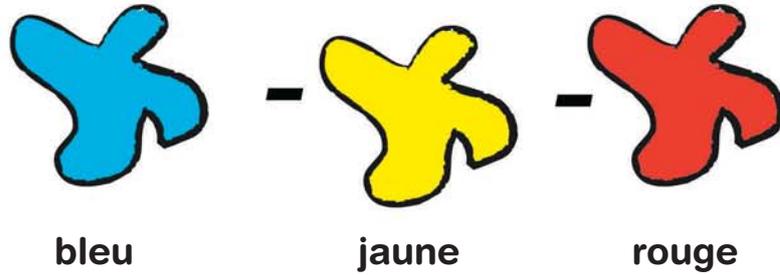
exemple d'expression



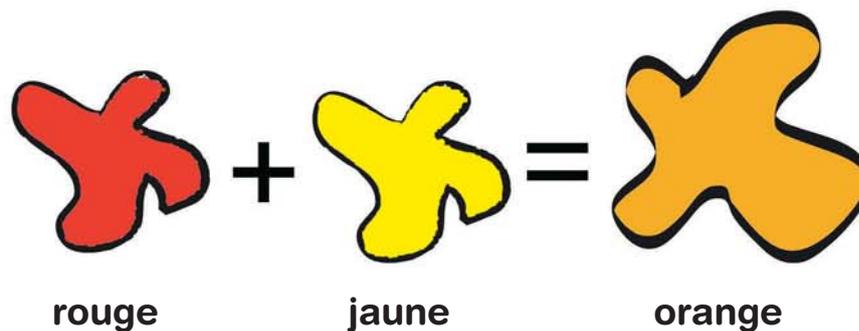
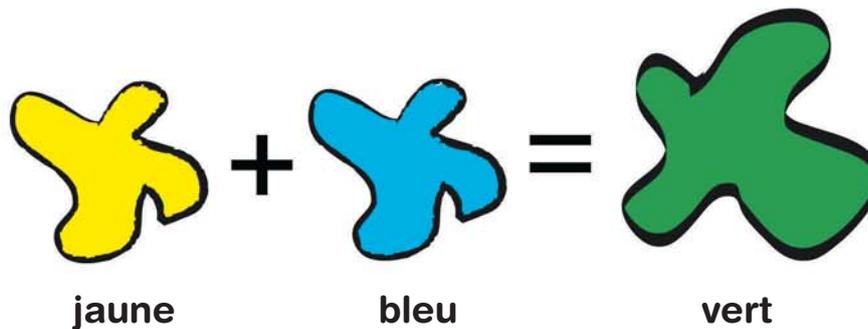
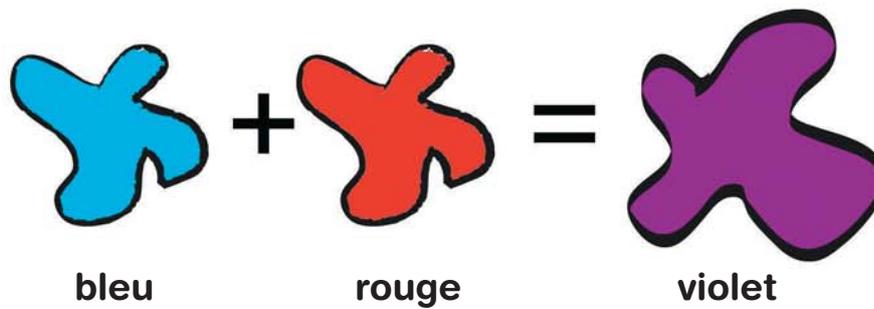
LE DÉCORATEUR / LA DÉCORATRICE

ANNEXE 1/2

couleurs primaires :

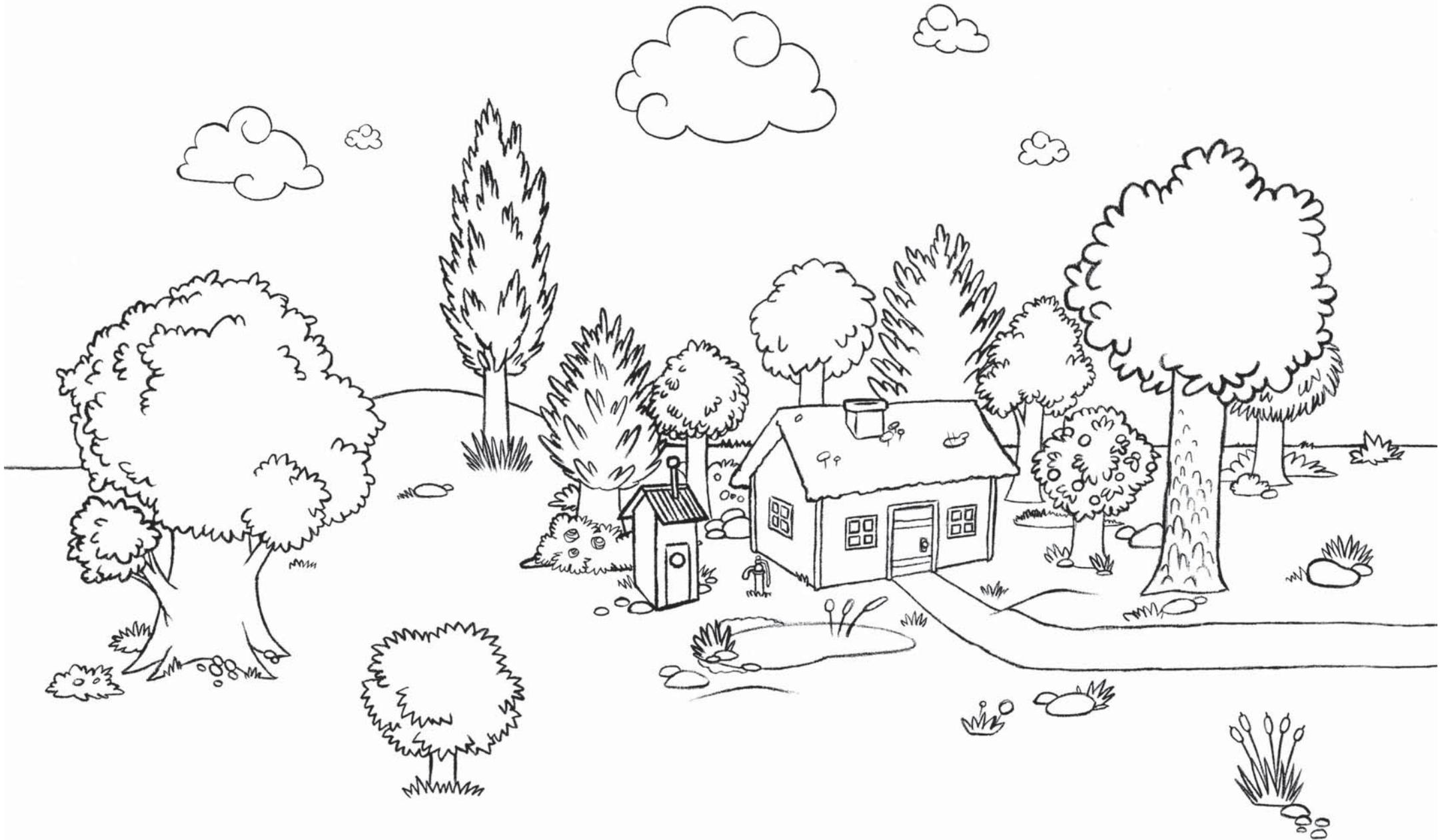


couleurs secondaires :



LE DÉCORATEUR / LA DÉCORATRICE

ANNEXE 2/2



L'ANIMATEUR / L'ANIMATRICE

ANNEXE DROITIER

Schéma 1 :

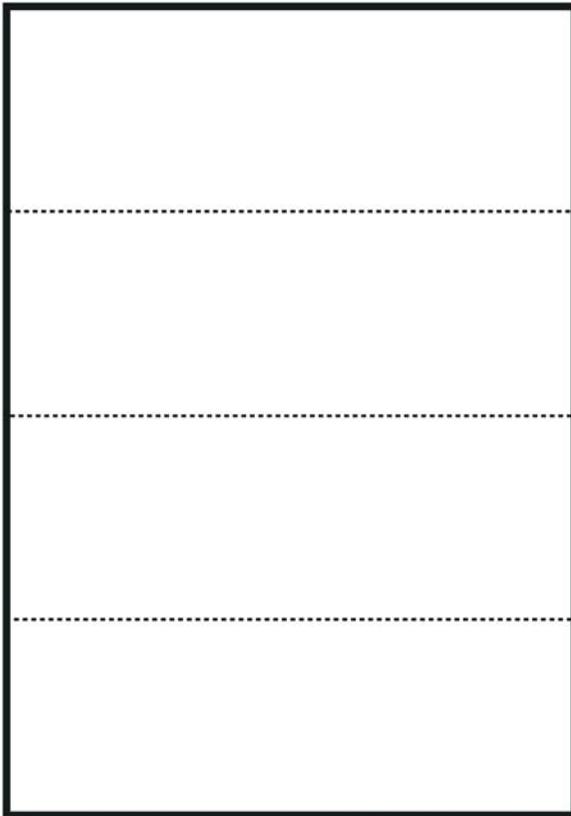


Schéma 2 :

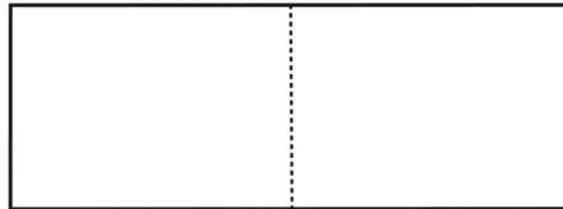


Schéma 3 :

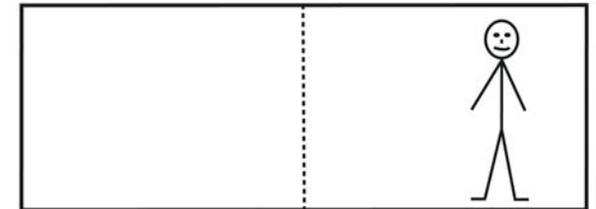


Schéma 4 :

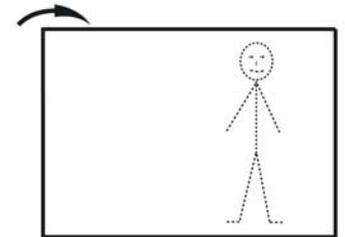


Schéma 5 :

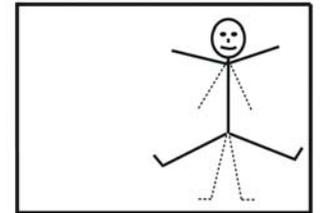
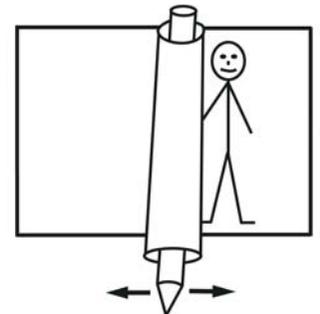


Schéma 6 :



L'ANIMATEUR / L'ANIMATRICE

ANNEXE GAUCHER

Schéma 1 :

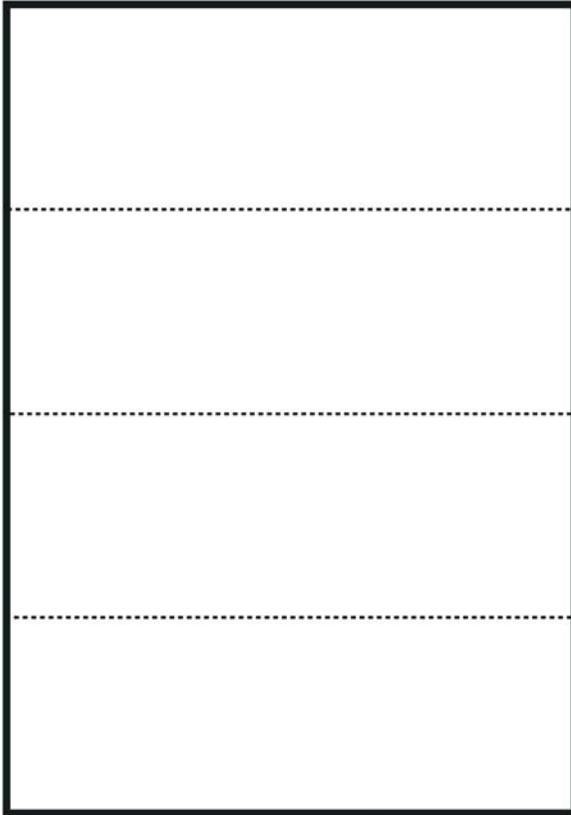
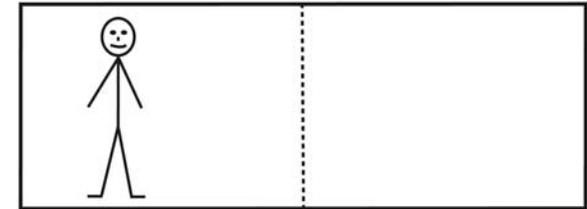
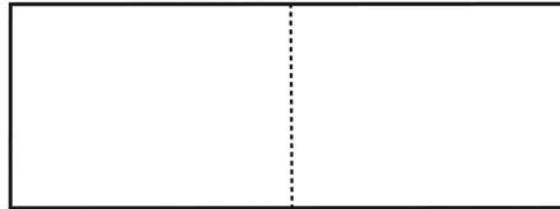
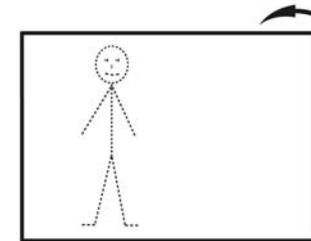


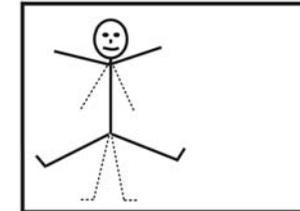
Schéma 2 :



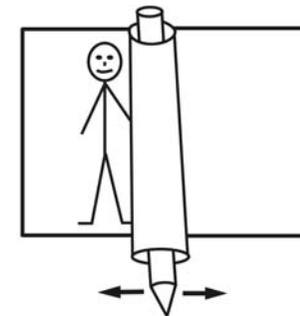
: Schéma 3



: Schéma 4



: Schéma 5



: Schéma 6

LE COMPOSITEUR / LA COMPOSITEURICE

ANNEXE



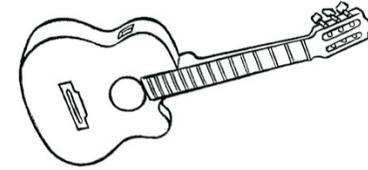
TUBA



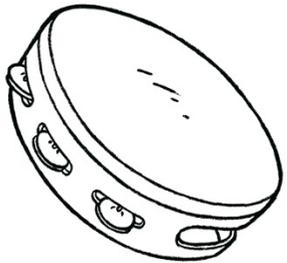
SAXOPHONE



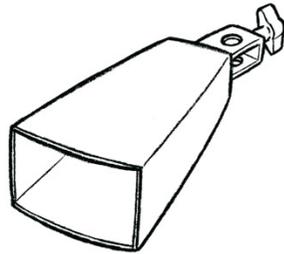
TROMPETTE



GUITARE



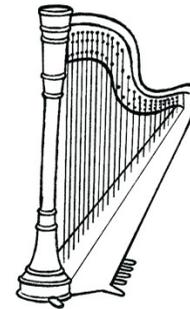
TAMBOURIN



CLOCHE



VOIX



HARPE



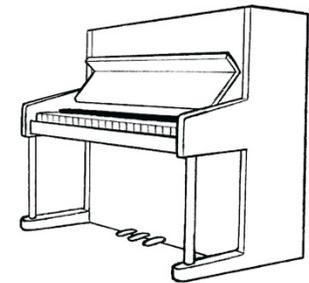
VIOLON



CAISSE CLAIRE



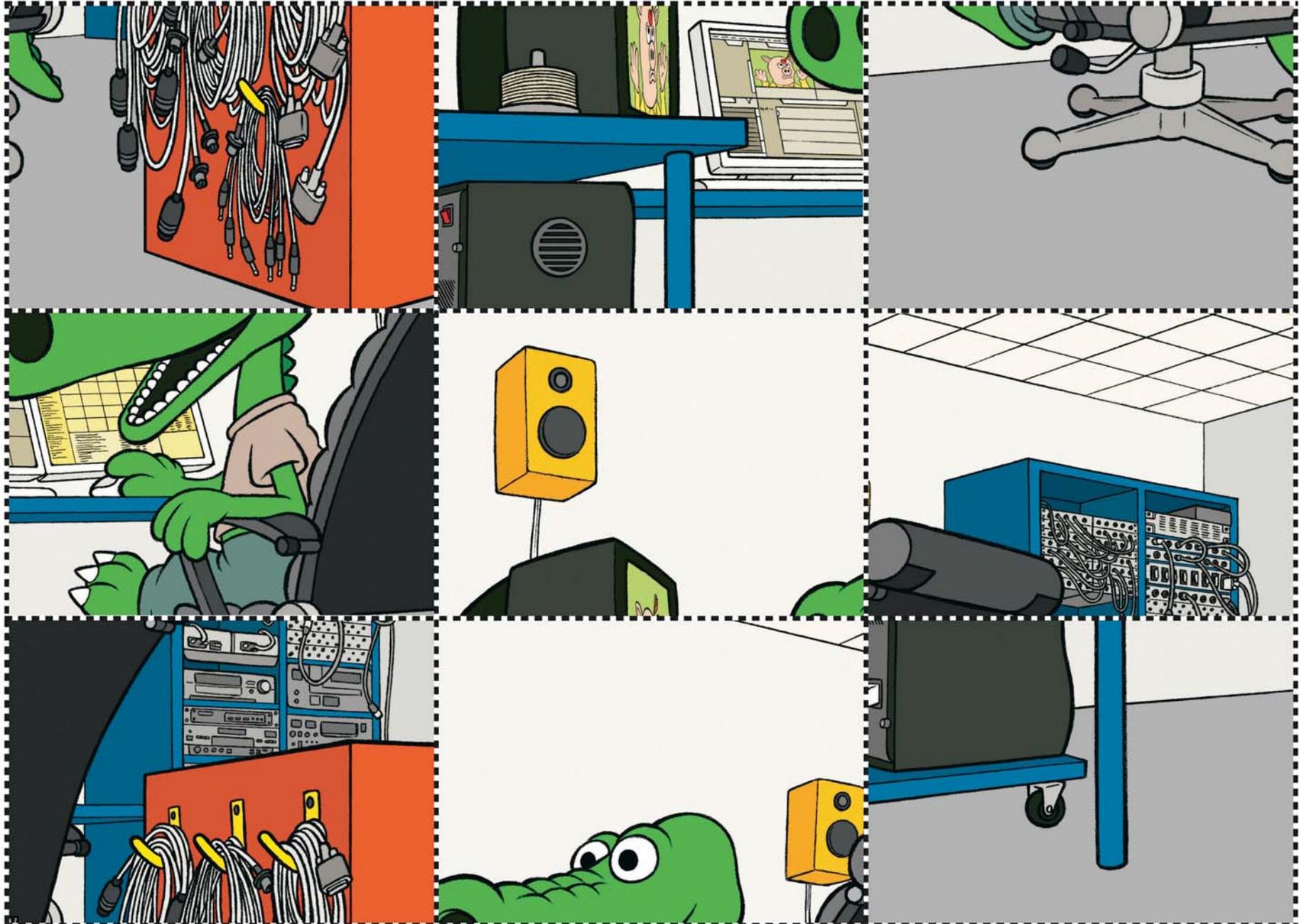
CYMBALE



PIANO

LE MONTEUR / LA MONTEUSE

ANNEXE 1/2



LE MONTEUR / LA MONTEUSE

ANNEXE 2/2

