



Le jeu *Panique au studio* est un jeu éducatif conçu pour les enfants à partir de 7 ans. Il permet de découvrir de façon ludique les outils, étapes et métiers qui interviennent dans la réalisation d'un film d'animation.

Afin d'accompagner au mieux les joueurs, pour anticiper et répondre à leurs questions, voir leur donner un coup de pouce, nous vous invitons à expérimenter le jeu en amont.

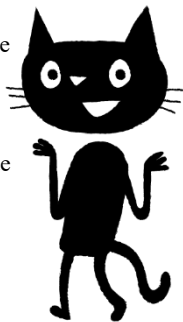
Pour ne pas submerger les enfants avec de trop nombreuses informations, nous avons fait le choix de ne garder que les éléments absolument indispensables à la réalisation d'un film d'animation simple en papier mâché. Certains éléments, optionnels à la validation des différentes étapes du jeu, sont néanmoins présents pour donner un aperçu de la grande diversité des métiers et techniques de fabrication d'un film et donner envie de poursuivre la découverte.

Cette notice peut donc vous permettre d'aborder ces éléments plus en détail à la suite d'une partie.

## Déroulé du jeu

Le jeu se déroule en quatre chapitres. Chaque joueur sera amené à trouver les bons objets, les positionner à leur emplacement, choisir les métiers adaptés et les associer aux objets précédemment trouvés. Chaque pièce du studio symbolise les différentes étapes nécessaires à la réalisation d'un film d'animation. L'ordre dans lequel le joueur est invité à déposer les éléments lui indique la chronologie de ce temps de création.

Un chat noir vous accueille et vous accompagne pendant toute la durée du jeu. C'est le producteur du film d'animation, celui qui compte sur vous pour l'aider à finir le film. Il vous explique à chaque début de chapitre ce que vous devez faire. Vous n'avez plus qu'à vous laisser guider !



Pour passer au chapitre suivant vous devez trouver et sélectionner tous les objets puis métiers nécessaires à la réalisation du film d'animation. Dans le premier chapitre, vous pouvez voir les objets que vous avez sélectionnés en bas de l'écran.

Vous apercevrez au cours du jeu deux symboles en bas de l'écran :



Le point d'interrogation vous permet de réafficher la consigne.



Le chat peut apparaître lors du premier chapitre si vous êtes bloqué, cliquez dessus pour obtenir un indice.

## Textes du jeu

### Chapitre 1 : trouver les objets

*« C'est la panique ! On doit réaliser un film d'animation, mais toute l'équipe a disparu et le studio est sens dessus dessous !*

*Peux-tu m'aider à finir le film ?*

*En premier, on va choisir les objets dont on a besoin.*

*Trouve les objets qui pourront nous aider à réaliser le film d'animation. Attention, des intrus se sont glissés dans le studio. »*

### Chapitre 2 : replacer les objets

*« Bravo ! Tu as trouvé les bons objets, mais quelle pagaille dans ce studio... Aide moi à remettre un peu d'ordre !*

*Place chaque élément dans une pièce du studio en faisant bien attention à l'ordre. Ce sont les différentes étapes de la réalisation du film d'animation. »*

### Chapitre 3 : trouver les métiers

*« Bravo ! Tu viens de réussir cette première partie ! Mais le studio est vide, il nous faut une équipe de professionnels pour finir le film.*

*TOC TOC TOC !*

*Regarde, il y a déjà pleins de personnages qui se bousculent à la porte du studio pour venir nous aider. Choisi les personnages et leurs métiers qui vont pouvoir t'aider à réaliser le film. Attention, certains intrus se sont glissés dans la file. »*

### Chapitre 4 : replacer les métiers

*« Bravo ! Maintenant remplaçons tous ces professionnels à leur place ! »*

Pour aller plus loin !

## Les objets

Première pièce



**Le papier mâché, la colle et le fil de fer.** *Peut être complétés avec la boîte à outils dans la 4ème pièce.*

« En avant pour la fabrication des personnages du film et des décors ! Tout ce matériel peut être utilisé pour fabriquer le décor du film. Par exemple, une forêt, des maisons devant lesquelles on pourra placer nos personnages. »

Lors du Chapitre 2, le papier mâché, la colle et le fil de fer ainsi que la boîte à outils sont à replacer dans la deuxième pièce.

« On façonne, on bricole, on assemble les éléments pour créer les personnages du film, mais aussi tous les décors. »

Le papier mâché est une des techniques utilisées pour créer des personnages de film d'animation. On fabrique d'abord le squelette du personnage à l'aide de fil de fer, puis une enveloppe en papier mâché vient recouvrir cette structure mobile et donner forme au personnage.

### La valise d'objets



« Mais à quoi ça peut bien servir tout ça ? »

Lors du Chapitre 2, la replacer dans la cinquième pièce.

« Plic, ploc, plic, ploc... Il pleut dans le film que va-t-on utiliser pour reproduire le son de la pluie ? »

La valise d'objets symbolise dans ce jeu le travail du bruiteur. Chaque objet, va permettre de produire des sons qui imitent la réalité ou inventent d'autres sons. Le bruiteur utilise des objets du quotidien de manière détournée pour reproduire des sons. Une fois les sons enregistrés, ils sont mixés et assemblés pour être ajoutés sur la bande son du film.

Deuxième pièce

### Le piano électronique (dans le 2ème tiroir)



« Par ici la musique ! »

Lors du Chapitre 2, le replacer dans la 4ème pièce.

« Pour accompagner le film rien de mieux qu'une jolie musique. »

Le piano électronique est un des instruments que peut utiliser le compositeur pour créer la musique du film. Il peut ainsi composer, enregistrer et modifier les mélodies qui deviendront la bande son musicale du film.

Troisième pièce



### Le micro (dans le 2ème tiroir)

« Pratique pour enregistrer la jolie voix des acteurs. »

Lors du Chapitre 2, le replacer dans la 4ème pièce.

« Si on veut que notre personnage en papier mâché parle il va falloir qu'une personne lui prête sa voix. C'est ce qu'on appelle le doublage. »

Le micro permet de capter les différents sons : les voix des comédiens, les bruitages, les mélodies et les sons d'ambiance. Ces différents sons sont enregistrés, modifiés et insérés dans la bande son du film à l'aide d'un ordinateur. Dans ce jeu, le micro symbolise le travail du doubleur, mais il est en réalité utilisé aussi par d'autres professionnels du cinéma : les compositeurs, les bruiteurs, les ingénieurs du sons...

Quatrième pièce



### L'ordinateur

« Forcément, l'ordinateur va nous aider à tout remettre dans l'ordre, les images mais aussi le son et la musique. Il remplace la table de montage. »

Lors du Chapitre 2, le replacer dans la 3ème pièce.

« On sélectionne les meilleures images, on les met dans l'ordre, on associe la musique, les voix... On fait ce qu'on appelle un montage. »

L'ordinateur permet de créer le film à partir des photographies et des sons enregistrés, grâce à des logiciels de montage vidéo et sonore. Dans ce jeu, l'ordinateur symbolise le travail du monteur. Il est cependant utilisé par plusieurs professionnels du cinéma : les monteurs et autres spécialistes de l'image mais également les mixeurs et professionnels du son qui vont l'utiliser pour travailler la bande son du film.

### Les crayons de couleurs



« Un, deux, trois... Plein de dessins pour commencer à mettre des images sur le futur film. »

Lors du Chapitre 2, les replacer dans la 1ère pièce.

« Le story-board c'est comme une sorte de bande dessinée du film. Grâce à lui, on peut voir chaque étape et chaque plan du film. Cela aide l'équipe lors de la prise de vue. »

Les crayons de couleur symbolisent le travail du storyboarder. Le story-board permet d'interpréter le scénario sous forme de dessins, à la manière d'une bande dessinée, il est réalisé avant le début du tournage. Chaque case correspond à une action ou à un plan du film. Il permet à tous les professionnels, lors du tournage, de comprendre à quoi doit ressembler chaque scène du film.

Cinquième pièce

### L'appareil photo



« Oui ! C'est un des éléments essentiels pour réaliser un film d'animation. »

Lors du Chapitre 2, le replacer dans la 2ème pièce.

« C'est parti ! L'appareil photo enregistre chaque mouvement des personnages en papier mâché. On prend pleins de photo à la suite, et en assemblant ça donne l'illusion du mouvement. Un film d'animation est fait image par image. »

L'appareil photo c'est l'outil indispensable du réalisateur pour créer les images qui serviront à faire le film. Une fois que les personnages en papier mâché sont installés dans le décor, l'appareil photo est positionné selon le bon angle pour les prises de vues. À chaque fois que l'on bouge le personnage ou un élément du décor on prend une photo. Il faut 24 images pour faire une seconde de film. Les images visionnées bout à bout vont ainsi donner

l'impression de mouvement. Cette technique d'animation s'appelle image par image, ou « stop motion ».



**Le carnet de note** (dans le 2ème tiroir)

« Oui ! Pour noter les premières idées du film. »

Lors du Chapitre 2, le replacer dans la 1ère pièce.

« Il faut bien partir d'une première idée pour écrire une histoire et c'est la première étape. »

Le carnet de note est l'outil du réalisateur et du scénariste. Il permet de noter les premières idées, d'écrire le scénario puis d'imaginer les plans et les dialogues du film. Une fois qu'il est terminé, le scénario devient le document principal du film qui sert de référence au réalisateur, aux comédiens, et à tous les techniciens. Le scénario permet à chacun de savoir ce qu'il doit faire lors du tournage.

[Lien vers la plateforme Upopi - Parcours de découverte du cinéma d'animation :](#)

- <https://upopi.ciclic.fr/apprendre/les-secrets-du-cinema-d-animation>

- <https://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/initiation-au-cinema-d-animation>

Pour aller plus loin !

## Les Métiers

Dans la réalité d'une production audiovisuelle, les compétences listées ci-dessous peuvent être exercées simultanément par une même personne, ou au contraire par des équipes très spécialisées. Cette liste est une synthèse des compétences absolument nécessaires à la réalisation d'un film d'animation en stop motion.



**La réalisatrice** c'est celle qui a l'idée du film et qui le fabrique avec l'aide de toute une équipe.

Lors du Chapitre 4, la réalisatrice est à replacer dans la première pièce avec le carnet de note.

La réalisatrice est responsable de la réalisation d'un film. Il a un rôle de créateur, d'encadrement et de management d'équipe sur les plans technique et artistique. À la fois patron, chef d'équipe, créateur, gestionnaire et technicien, la réalisatrice de films est un véritable chef d'orchestre. Bien avant le tournage, son travail commence par la prise en main du scénario et du storyboard. Elle découpe le scénario en plans, précisant tous les détails concernant les axes de prises de vues et de cadrage. Au moment du tournage, elle dirige et coordonne le travail de tous les professionnels présents.

[Lien vers la plateforme Upopi - Le métier de réalisateur/réalisatrice :](#) <https://upopi.ciclic.fr/apprendre/les-metiers-du-cinema/ecriture-developpement/realisateur>

**Le storyboarder** réalise une bande dessinée du film avant que celui-ci ne soit tourné. Il peut faire son storyboard sur papier.

Lors du Chapitre 4, le storyboarder est à replacer dans la première pièce avec les crayons de couleurs.

Le storyboarder intervient en amont du tournage. Il travaille en lien avec le réalisateur et le scénariste pour créer en

quelque sorte une bande dessinée du film. Cette suite d'images va permettre au réalisateur de visualiser ses idées puis de prévoir les cadrages, les mouvements de caméra, les éclairages...



Pour un film d'animation les personnages sont comme des marionnettes que l'on va animer lors du tournage.

**Le concepteur de marionnettes** fabrique ces personnages à l'aide de fil de fer, de papier, parfois de pâtes à modeler.

Lors du Chapitre 4, le concepteur de marionnettes est à replacer dans la deuxième pièce avec la boîte à outils.

Le concepteur de marionnettes, dans un film en stop motion, crée les premiers croquis puis fabrique l'armature et le revêtement des marionnettes ou figurines, en veillant à ce qu'elle soit correctement articulée pour pouvoir effectuer les mouvements prévus dans le film.



**L'animatrice** c'est celle qui anime les personnages pour leur donner "vie". Elle déplace les marionnettes photo après photo pour donner l'impression qu'ils bougent tout seul.

Lors du Chapitre 4, l'animatrice est à replacer dans la deuxième pièce avec l'appareil photo.

L'animatrice met en mouvement les différents éléments du film : personnages, objets... Dans un film en stop motion, c'est lui qui va donner à la marionnette les différentes poses qui composent le mouvement. C'est un travail minutieux, et fastidieux, puisqu'il faut faire jusqu'à 24 poses pour réaliser une seconde de film.



Une fois que les photos ont été prises **le monteur** rentre en piste. Assis devant son ordinateur, il assemble les images, donne du rythme et monte le film.

Lors du Chapitre 4, le monteur est à replacer dans la troisième pièce avec l'ordinateur.

Le chef monteur donne vie à un film. Principal collaborateur du réalisateur après le tournage, ils font ensemble des choix et opèrent des rapprochements de plans pour donner cohérence et rythme au film. Devant son écran, le chef monteur commence par mettre les rushes dans l'ordre chronologique, puis sélectionne les meilleures prises. Ensuite, il cherche sur quelle image faire débiter et arrêter un plan, fixe la durée des séquences, crée le bon raccord, etc. Enfin, le chef monteur cale les sons et les dialogues (enregistrés lors du tournage) sur les images, en réglant leur niveau selon la scène. Il peut aussi, lorsqu'il assure lui-même le montage son, ajouter des ambiances sonores.

[Lien vers la plateforme Upopi - Le métier de monteur image :](#) <https://upopi.ciclic.fr/apprendre/les-metiers-du-cinema/postproduction/monteur-image>

**L'actrice** c'est celle qui donne sa voix aux personnages de notre film d'animation.

Lors du Chapitre 4, l'actrice est à replacer dans la quatrième pièce avec le micro.

Le comédien de doublage est un acteur qui prête sa voix au personnage en interprétant les dialogues du scénario. Le doublage s'effectue après le tournage et le montage du film dans un studio d'enregistrement. Selon le choix du réalisateur, le doublage





peut aussi s'effectuer avant le tournage, à partir des storyboards. C'est alors l'animation qui va s'adapter au rythme et au ton des dialogues.



---

La musique sert souvent à renforcer les émotions et c'est au **compositeur** de l'imaginer.

*Lors du Chapitre 4, le compositeur est à replacer dans la quatrième pièce avec le piano électronique.*

Le compositeur travaille avec le réalisateur une fois que le film est tourné. Son travail consiste à créer les ambiances sonores et les musiques qui accompagnent l'action des personnages ou les décors visibles à l'écran.

*Lien vers la plateforme Upopi - Le métier de compositeur/compositrice : <https://upopi.ciclic.fr/apprendre/les-metiers-du-cinema/postproduction/compositeur>*



---

Avec sa drôle de valise à objets, **la bruiteuse** va recréer le bruit de la pluie qui tombe, de l'orage ou encore des pas dans l'escalier.

*Lors du Chapitre 4, la bruiteuse est à replacer dans la cinquième pièce avec la valise à objets.*

Spécialiste des effets sonores, le bruiteur est chargé de créer, ou recréer, les bruits qui accompagneront l'image à l'écran. Si ces professionnels du son peuvent travailler à partir des sons enregistrés au tournage, ce n'est pas le cas en animation où ils partent d'une page blanche.

*Lien vers la plateforme Upopi - Le métier de bruiteur/bruiteuse : <https://upopi.ciclic.fr/apprendre/les-metiers-du-cinema/postproduction/bruiteur>*

## Autres métiers

**Ils ne sont pas nécessaires pour valider l'étape dans le jeu, mais nous vous invitons à prolonger la découverte des métiers en vous appuyant sur les éléments ci-dessous et les liens vers la plateforme Upopi.**



---

Et oui, faire un film ça coûte de l'argent. **Le producteur**, c'est celui qui s'occupe de le trouver, mais aussi d'engager les différents membres de l'équipe. Il est souvent indispensable, et aujourd'hui le producteur c'est moi !

Le producteur c'est celui qui évalue puis réunit les moyens pour permettre aux réalisateurs de faire les films. Il l'accompagne ensuite tout au long de la réalisation, suit le budget, le conseille dans ses choix, organise les plannings de l'équipe, leurs déplacements...

*Lien vers la plateforme Upopi - Le métier de producteur/productrice : <https://upopi.ciclic.fr/apprendre/les-metiers-du-cinema/ecriture-developpement/producteur>*



---

**La scénariste** c'est celle qui écrit l'histoire du film à partir des idées de la réalisatrice, mais aujourd'hui nous allons confier cette tâche au réalisateur.

La scénariste est la personne qui écrit des scénarios : textes décrivant scène par scène ce qui sera tourné pour réaliser un film. La scénariste de film d'animation travaille avec le réalisateur du

film ou peut parfois être lui-même réalisateur. La scénariste peut également travailler avec un *storyboarder*, qui transforme le scénario en images qui serviront de modèle au réalisateur.

*Lien vers la plateforme Upopi - Le métier de scénariste : <https://upopi.ciclic.fr/apprendre/les-metiers-du-cinema/ecriture-developpement/scenariste>*



---

Le décor c'est important si on ne veut pas que les personnages marchent devant un mur blanc. C'est le rôle de **la décoratrice** de les imaginer et de les fabriquer, mais aujourd'hui nous allons confier cette tâche aux concepteurs de marionnettes.

Le chef décorateur conçoit et crée l'espace physique du film. Principal responsable des décors, il prend en charge les aspects esthétiques, techniques, matériels et budgétaires. Il est chargé de recenser les besoins, de chercher les décors et de définir les aménagements

nécessaires.

*Lien vers la plateforme Upopi - Le métier de chef décorateur/ Cheffe décoratrice : <https://upopi.ciclic.fr/apprendre/les-metiers-du-cinema/tournage/chef-decorateur>*



---

**Le directeur de la photo** s'occupe des lumières. C'est lui qui va choisir comment éclairer les personnages et le décor. L'animateur travaille souvent avec le directeur de la photo, mais pour un film d'animation on peut parfois s'en passer.

Le directeur de la photographie, en lien étroit avec le réalisateur, choisit et compose les ambiances visuelles du film. En amont du tournage, il détermine les moyens techniques projecteurs, caméra... puis participe au choix des cadrages, découpages. Il intervient également lors du montage pour suivre l'étalonnage (le réglage des couleurs et lumière).

*Lien vers la plateforme Upopi - Le métier de directeur/directrice de la photographie : <https://upopi.ciclic.fr/apprendre/les-metiers-du-cinema/tournage/directeur-de-la-photographie>*



---

**Le mixeur** assemble les différents sons du film, la voix des acteurs, la musique mais aussi les bruitages. Il fait en sorte que l'on entende bien chaque son. Il intervient souvent après le monteur, qui peut parfois aussi s'occuper du mixage.

Le mixeur intervient lors de l'ultime étape de réalisation d'un film. Chargé d'assembler les différents sons enregistrés lors du tournage (musiques, bruitages, dialogues) il effectue les raccords et corrige les parasites intervenus au cours de la prise de son.

*Lien vers la plateforme Upopi - Le métier de mixeur/mixeuse : <https://upopi.ciclic.fr/apprendre/les-metiers-du-cinema/postproduction/mixeur>*

---

*Lien vers la plateforme Upopi - Parcours de découverte des métiers du cinéma : <https://upopi.ciclic.fr/apprendre/les-metiers-du-cinema>*

---

---

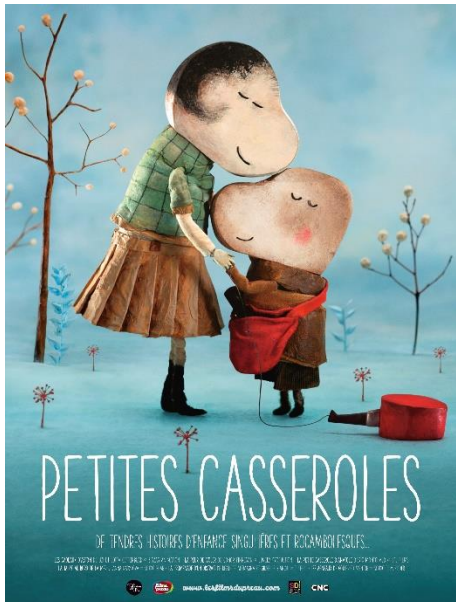
## Crédits

Cette application a été créée par Louis Rigaud et Maud Boisrobert pour Ciclic Centre-Val de Loire et sa plateforme pédagogique Upopi

Scénario, textes et notice : Maud Boisrobert

Programmation, illustration et animation : Louis Rigaud

Suivi de projet : Julien Hairault / Ciclic



La petite casserole d'Anatole  
de Eric Montchaud  
JPL Films - 2014

Dossier pédagogique du film :

[https://www.lesfilmsdupreau.com/pdfs/guides/pca\\_0.pdf](https://www.lesfilmsdupreau.com/pdfs/guides/pca_0.pdf)

