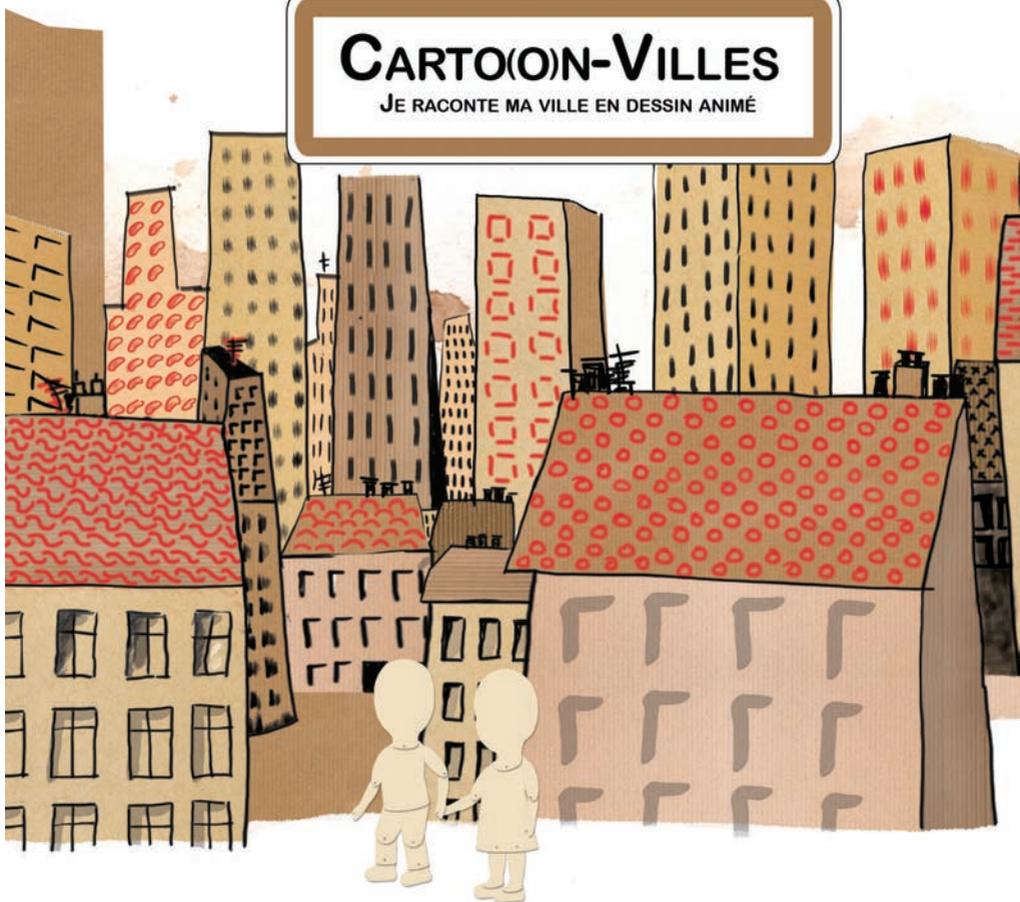


LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT

# CARTO(O)N-VILLES

JE RACONTE MA VILLE EN DESSIN ANIMÉ



CAUE\_92



L'ATELIER  
PÉDAGOGIQUE  
DE LA VILLE  
ET DE L'ARCHITECTURE

**CE DOSSIER PÉDAGOGIQUE AIDE À ENCADRER,  
PRÉPARER ET PROLONGER LE PROJET  
"CART(O)ON-VILLE".**

---

**SOMMAIRE DU DOSSIER PÉDAGOGIQUE**

<b>Cartoon-Ville, Je raconte ma ville en dessin animé</b>	<b>p.4</b>
Finalité	
Accompagnement	
Objectifs	
Compétences abordées	
<b>Organisation pratique</b>	<b>p.6</b>
Temporalité	
Espace	
Groupes	
<b>Ressources et supports à disposition</b>	<b>p.9</b>
1. Texte sur la ville	
2. Dispositifs de tournage	
3. Cartes non renseignées	
4. Supports graphiques	
5. Références visuelles	
<b>Déroulement des séances</b>	<b>p.27</b>
<b>Pour préparer</b>	<b>p.40</b>
<b>Pour prolonger</b>	<b>p.42</b>
<b>Contacts / Notes</b>	<b>p.43</b>

# UN COURT-MÉTRAGE DE 5MN, RÉALISÉ AVEC LA TECHNIQUE DU STOP-MOTION DE PAPIERS DÉCOUPÉS, POUR PRÉSENTER LA MORPHOLOGIE DE SA VILLE, SES ÉTAPES DE CONSTRUCTION ET SES AMBIANCES DE QUARTIER.

---

## FINALITÉ

Réaliser collectivement un court-métrage de 5mn, avec la technique du stop-motion de papiers découpés, pour présenter la morphologie de sa ville, ses étapes de construction et ses typologies de quartier.

Les 36 films réalisés dans les 36 communes du département des Hauts-de-Seine constituent la collection «Carto(o)n-Villes», un panorama inédit des modes d'habiter dans les Hauts-de-Seine aux prémices du Grand Paris.

## ACCOMPAGNEMENT

Pour présenter leur ville en dessin animé, les classes participantes bénéficient de six séances de 2 à 3 heures encadrées par leur(s) enseignant(s), un intervenant-architecte et un intervenant-vidéo.

### Six séances réparties sur 6 semaines

- Présentations, découverte du scénario
- Conception de la mise en images du scénario
- Fabrication des décors et personnages, découverte de la technique du stop-motion
- Tournage des scènes en deux séances
- Sonorisation

### Intervenants, ressources et matériels

- L'intervenant-architecte présente le scénario à illustrer et des ressources documentaires sur l'environnement urbain des élèves. Il aide la classe à personnaliser la narration et fournit outils et matériaux spécifiques pour créer décors et personnages animés en s'appuyant sur les codes de Carto(o)n-Villes.
- L'intervenant-vidéo présente la technique du stop-motion. Il aide à la mise en image du scénario et à la captation sonore et visuelle avec le matériel qu'il met à disposition. Il réalise le montage hors des séances avec les enfants.

## OBJECTIFS

- > Explorer des modes de représentation (descriptifs, narratifs, subjectifs...) de son lieu de vie pour mieux le connaître et le partager.
- > Mieux s'approprier les ressources locales et mieux négocier ses mobilités.
- > Faire réfléchir les enfants sur leur ville.

## COMPÉTENCES ABORDÉES

- > Initier les élèves à la création numérique.
- > Éduquer aux médias.
- > Développer la démarche de projet et le travail en équipe.
- > Aboutir une production globale à la fois écrite et orale, technique et plastique.

Socle commun de connaissances, de compétences et de culture

- > Domaine 1: les langages pour penser et communiquer
  - > Domaine 3: La formation de la personne et du citoyen
  - > Domaine 5: Les représentations du monde et l'activité humaine
- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'écrit et à l'oral ; en utilisant le langage informatique ; en utilisant les langages des arts.

## ORGANISATION PRATIQUE

---

### TEMPORALITÉ

- Six séances de 2h (en collège) ou 3h (en élémentaire) sont consacrées à la réalisation du court-métrage avec les enfants.
- Les six séances s'organisent dans une séquence de vacances à vacances, soit environ une séance par semaine.
- Le court-métrage monté (montage hors séance avec les enfants) est finalisé à l'issue de la séquence suivante. Une projection peut alors être organisée au sein de l'établissement.
- Une projection de l'ensemble des court-métrage produits dans l'année est prévue fin juin.

### ESPACE

- L'idéal est de bénéficier d'une salle «référence» pour les séances, et d'éviter absolument d'avoir à changer de salle entre les 2 heures de séance en collège.
- A partir de la séance 2 prévoir l'organisation de la salle en 3 îlots pour les 3 groupes de travail.
- Pour les séances 4 et 5 prévoir, en plus des 3 îlots, 2 espaces de tournages: c'est-à-dire 2 tables de 120x120cm autour desquelles il est possible de circuler. Si la salle n'est pas assez grande pour accueillir ces 5 zones, prévoir une salle supplémentaire, le plus à proximité possible.
- pour la séance 6 prévoir au total 3 salles pour 3 postes d'enregistrements sonores.
- à partir de la séance 2 prévoir le stockage des réalisations en cours, soit 1 pochette A4 par enfants et 3 cartes cartons de 120x80cm (non posées au sol).

### CONTINUITÉ

- Prévoir un enseignant référent qui conserve les réalisations des élèves et s'assure qu'elles sont transmises pour chaque séance, notamment en cas de changement d'enseignant ou de salle entre les séances.

### INTERVENANTS

- Selon les séances, 1 ou 2 intervenants architectes, ainsi que 1 ou 2 intervenants vidéo sont nécessaires. Trois intervenants sont donc présents en moyenne par séance.
- L'enseignant présent lors de la séance est compté comme encadrant un des groupes. Son implication pour aider les élèves dans leurs réalisations est primordiale.

### GROUPES

- Les enfants sont répartis en groupes de travail, qu'il est souhaitable de constituer avant la première séance.

<b>GROUPE MORPHOLOGIES</b>	<b>GROUPE ETAPES HISTORIQUES</b>	<b>GROUPE HABITANTS</b>
<ul style="list-style-type: none"><li>- 3 binômes</li><li>- gère les aspects LOCALISATION et MORPHOLOGIE des étapes de construction</li><li>- nécessite un esprit de synthèse et d'organisation, et un bon lecteur pour l'enregistrement de la voix off</li><li>- encadré en général par l'intervenant-architecte</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 5 binômes</li><li>- gère les actions des personnages historiques des ETAPES de construction</li><li>- aura le plus de dessins de costumes à réaliser</li><li>- encadré en général par l'enseignant</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- 5 binômes</li><li>- gère les actions des HABITANTS dans les Lieux de vie</li><li>- aura le plus de dessins de décors de ville à réaliser</li><li>- encadré en général par l'intervenant-vidéo</li></ul>

## RESSOURCES ET SUPPORTS À DISPOSITION

---

### 1 - TEXTE SUR LA VILLE (voir trame-type pages suivantes)

Il est le texte-support du court-métrage. Les élèves auront pour mission de le personnaliser (par personnification de la ville) et de l'illustrer de différentes scènes d'animation.

### 2 - DISPOSITIF DE TOURNAGE ET MATÉRIEL TECHNIQUE

Contrôle Z met à disposition le matériel et les logiciels nécessaires aux prises de vue et aux enregistrements sonores. Le montage est réalisé hors séances.

### 3 - CARTES NON RENSEIGNÉES, format 120cmx80cm

Elles constituent le fond des cartes de description du territoire de la ville

- > localisation de la ville dans les Hauts-de-Seine
- > localisation de la ville dans son voisinage
- > ville

### 4 - SUPPORTS GRAPHIQUES

Ces gabarits prédessinés lissent les difficultés techniques pour aboutir les réalisations sans frustration tout en laissant libre cours à sa créativité et son interprétation personnelle.

- > Gabarit à découper de bâtiments et éléments urbains
- > Gabarit prédécoupé de pantins articulés
- > Gabarit à découper d'accessoires des personnages

### - CHARTE GRAPHIQUE

Pour aboutir une réalisation collective harmonieuse, matériaux et couleurs sont fournis et quelques règles de composition sont imposées.

- > réalisation des personnages
- > réalisation bâtiments
- > réalisation des décors de scène de vie

### - MATÉRIEL GRAPHIQUE

- > feutres et poscas
- > papiers de couleurs
- > rubans adhésifs de couleur
- > carton kraft microcannelure

### 5 - RÉFÉRENCES VISUELLES

Elles permettent de nourrir les dessins des personnages historiques ainsi que les dessins des bâtiments construits par époque.

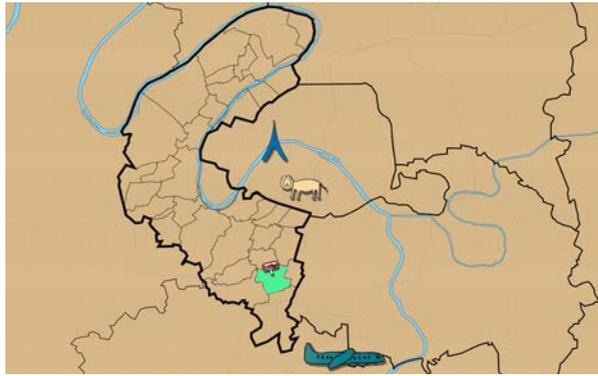
- > les costumes du Moyen-Age à aujourd'hui
- > les typologies architecturales du Moyen-Age à aujourd'hui

### 6 - DIAPORAMA (format numérique et papier).

Il reprend la trame du texte et l'illustre afin d'enrichir l'imaginaire des élèves d'un corpus d'images. Tous les éléments d'animation des cartes non renseignées y sont présentés ainsi que des pistes pour les animations des scènes historiques et des scènes de vie.

- > cartes de localisation renseignées : la ville dans les Hauts-de-Seine et la ville dans son voisinage
- > les étapes d'évolution de la ville avec par grande étape :
  - carte renseignée
  - plans historiques
  - bâtiments construits
  - personnages historiques
- > les lieux de vie principaux avec :
  - vue aérienne
  - repères architecturaux (bâtiments principaux)
  - photo des espaces publics
- > revue de presse

Localisation  
= scène L1



Arrière plan  
= scène M1



Premier plan  
= scène E1



Scène de vie  
= scène H4



Conclusion

## 1. TRAME D'UN TEXTE TYPE

### 1. LOCALISATION

L1 > Localisation de la ville dans le département

L2 > Situation de la ville dans son voisinage

### 2. ETAPES HISTORIQUES DE CONSTRUCTION

*Chaque paragraphe de cette partie est scindé en deux ; la première phrase évoque la transformation du territoire qui sera visible en arrière plan sur l'animation de la carte de la ville (=Morphologies) et la deuxième phrase fait référence à un personnage historique qui pourra être l'acteur de la scène de vie en premier plan (=Etapas).*

M0 > Première occupation du territoire ( $\pm$ Moyen-Age)

E1 + M1 > Première étape significative d'expansion (>1800)

E2 + M2 > Incidence de la révolution industrielle (>1900)

E3 + M3 > Urbanisation progressive du début du XX<sup>ème</sup> siècle (>1950)

E4 + M4 > Urbanisation intense après-guerre (>1970)

E5 + M5 > Désindustrialisation fin du XX<sup>ème</sup> siècle (<1980)

Phrase de transition présentant la situation actuelle.

### 3. LIEUX DE VIE ET HABITANTS

Par exemple ;

H1 > Centre ville

H2 > Secteur pavillonnaire

H3 > Secteur résidentiel

H4 > Parcs et jardins

H5 > Zone d'activités ou zone industrielle

### CONCLUSION

Personnalité future de la ville

## 1. LOCALISATION

E1 > Localisation de la ville dans le département	
Fond de scène	Carte blanche des <b>Hauts-de-Seine</b>
Animation	<b>Limites</b> de la ville
	<b>Repères</b> à l'échelle de la petite couronne
	<b>Infrastructures</b> de la petite couronne structurantes pour la ville ; RER, autoroutes, ...

L2 > Situation de la ville dans son voisinage	
Fond de scène	Carte blanche de la ville dans son <b>voisinage</b>
Animation	<b>Limites</b> de la ville
	<b>Relief</b> et hydrographie signifiante
	Identification des villes <b>voisines</b>

## 2. HISTOIRE ET ETAPES DE CONSTRUCTION

E0 > Première occupation du territoire (±Moyen-Age)	
Fond de scène	Carte blanche de la ville = M0
Animation	<b>Limites</b> de la ville
	<b>Nature des sols</b> ; champs, vignes, parcs, bois...
	<b>Infrastructures</b>
	Premières constructions ; église, maison...

E1 > Première étape significative d'expansion (>1800)	
Fond de scène	Carte de la ville en évolution = M1
Animation	installer nouvelles constructions type château, demeure, moulin...
	tracer nouvelle infrastructure type rue, avenue, allée d'honneur
Premier plan	Illustration personnages historiques = E1
	Ex : une scène de vie du seigneur du village

E2 > Incidence de la révolution industrielle (>1900)	
Fond de scène	Carte de la ville en évolution = M2
Animation	gare, usine, école...
	voie ferrée, port..
Premier plan	Illustration personnages historiques = E2
	Ex : un industriel et sa production spécifique

E3 > Urbanisation progressive du début du XX <sup>ème</sup> siècle (>1950)	
Fond de scène	Carte de la ville en évolution = M3
Animation	secteur pavillonnaire, lycée, usine...
	route, voie ferrée, métro
Premier plan	Illustration personnages historiques = E3
	Ex : un habitant célèbre ?

E4 > Urbanisation intense après-guerre (>1970)	
Fond de scène	Carte de la ville en évolution = M4
Animation	grands ensembles, usines
	routes, autoroutes, parking...
Premier plan	Illustration personnages historiques = E4
	Ex : un chantier en pleine effervescence, architecte connu

E5 > Désindustrialisation fin du XX <sup>ème</sup> siècle (<1980)	
Fond de scène	Carte de la ville en évolution = M5
Animation	immeubles (habitation, bureau) à la place des usines, écoquartier
	tramway, pistes cyclables, parc à la place de routes
Premier plan	Illustration personnages historiques = E5
	Ex : habitant avec nouvelle activité (services, vélo, co-jardinage..)

## 3. LIEUX DE VIE ET HABITANTS

H1 > Centre ville	
Fond de scène	Dessin centre ville, espace public
Premier plan	Scène de vie d'habitants
	Ex : habitant en activité (événements, animation du centre ville)

H2 > Secteur pavillonnaire	
Fond de scène	Dessin pavillons (jardin ou rue ou intérieur)
Premier plan	Scène de vie d'habitants
	Ex : habitant en détente dans son jardin

H3 > Autre secteur résidentiel ou centre d'activités (équipements)	
Fond de scène	Ex : dessin grand ensemble
Premier plan	Scène de vie d'habitants
	Ex : habitant chez lui, voisins dessus/dessous, panorama...

H4 > Parcs et jardins	
Fond de scène	Dessin parc
Premier plan	Scène de vie d'habitants
	Ex : habitant en sport, en détente...

H5 > Zone d'activités ou zone industrielle	
Fond de scène	Dessin zone d'activité
Premier plan	Scène de vie d'habitants
	Ex : habitant au travail ou achat...

## 4. CONCLUSION

## EXEMPLE DE REMANIEMENT D'UN TEXTE

### A. TEXTE FOURNI AUX ÉLÈVES EN SÉANCE 1

«A la fin du 19ème siècle, le marché aux bestiaux ferme, Sceaux perd son statut de sous-préfecture et le Bal de Sceaux prend fin avec la modification de la ligne Paris-Sceaux. Sceaux reste une bourgade bucolique que Jules Ferry choisit pour y construire un tout nouveau modèle de « lycée à la campagne » : le soleil, la lumière et l'air traversent les salles du lycée Lakanal ouvert sur un immense parc dédié aux élèves.»

### B. TEXTE RÉÉCRIT PAR LES ÉLÈVES À LA 1ÈRE PERSONNE ET AVEC ÉLÉMENTS DE PERSONNIFICATION

«A la fin du 19ème siècle, malheureusement, mon marché aux bestiaux ferme, je ne suis plus sous-préfecture, et le train change d'itinéraire. Je perds beaucoup de visiteurs, et plus personne ne vient à mes Bals. Quelle tristesse ! Mais heureusement en 1885, Jules Ferry me choisit pour construire le magnifique Lycée Lakanal, un « lycée à la campagne », où mes chers élèves ont un immense parc pour eux tous seuls.»

### REPÉRAGE DES ÉLÉMENTS DU TEXTE À ILLUSTRER

#### DÉFINITION DES ILLUSTRATIONS PAR LE GROUPE «MORPHOLOGIE»

«A la fin du 19ème siècle, malheureusement, **mon marché aux bestiaux ferme**,

*1. on enlève le marché*

**je ne suis plus sous-préfecture**, et **le train ne passe même plus chez moi**. Je

*2. on change la sous-pref en mairie*

*3. on modifie le train*

perds beaucoup de visiteurs, et **plus personne ne vient à mes Bals**.

*4. on enlève les bals*

*5. ajout du collège Lakanal*

#### DÉFINITION DES ILLUSTRATIONS PAR LE GROUPE «ETAPES»

**Quelle tristesse !** Mais heureusement en 1885, Jules Ferry me choisit pour

*1. une vache part; le vent souffle sur une boule de poussière*

**construire le magnifique Lycée Lakanal**, un « lycée à la campagne », où **mes**

*2. on voit apparaître le lycée*

**chers élèves ont un immense parc** pour eux tous seuls.»

*3. deux élèves sont contents et font du sport*

## 2. DISPOSITIFS DE TOURNAGE

### TOURNAGE À PLAT, «VUE DU HAUT»

pour les parties ; «1. Localisation», «3/. Lieux de vie et habitants» et «conclusion»



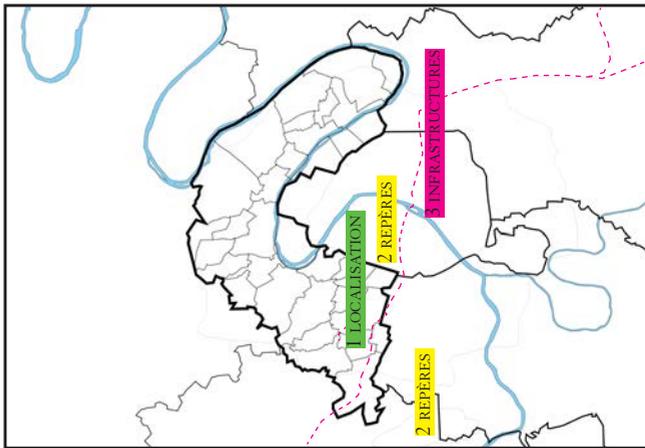
### TOURNAGE À 45°

pour la partie «2. Etapes historiques de construction».

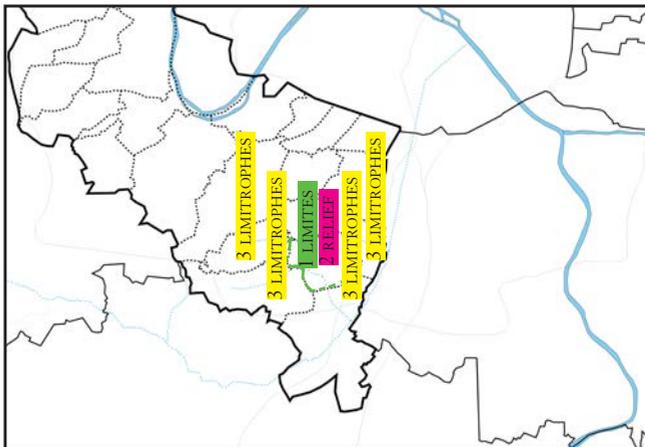


CARTES «BROUILLON»  
au format A3 pour préparer  
l'animation des cartes A0  
sur carton

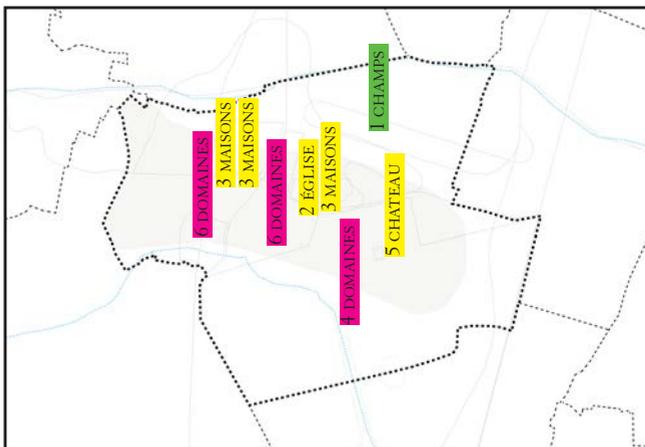
Localisation  
= carte L1



Localisation  
= carte L2



Morphologie  
= carte M0



### 3. CARTES NON RENSEIGNÉES format 120cmx80cm

**Consignes de réalisation : renseigner et animer  
les cartes en illustration du texte.**

Des éléments seront préparés en amont puis  
installés sur la carte au fur et à mesure du tournage  
d'autres seront réalisés en direct (coloriage).  
Les cartes L1 et L2 sont filmées à plat. Les cartes M0 à M5 à 45°.

**Ressources :**

- Cartes renseignées du diaporama (voir exemplaire imprimé)
- Tracés «guides» au crayon sur le fond de carte

**Matériel**

- Posca
- Adhésif papier pour limites de la ville et infrastructures
- Papier de couleur pour territoire de la ville
- Carton kraft pour éléments amovibles (sol..)

**Etapas de réalisation**

- Dans le texte repérer les éléments à faire apparaître : les surligner et les numéroter dans leur ordre d'apparition (cf exemple ci-dessus)
- Repérer les emplacements des éléments à faire apparaître. Par exemple sur une carte imprimée au format A3 (brouillon de la grande carte), placer des post-it à l'emplacement des bâtiments et identifier les différentes natures de sol (parc ou culture, voie ferrée ou automobiles, eau...)
- Fabriquer les éléments en s'aidant des gabarits et des références visuelles (détails pages suivantes)

**Pistes d'animation**

- Clignotement
- Froissement
- Déplacement...

Complétées et animées par  
le groupe «Morphologies»

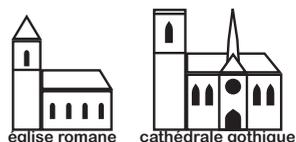
- Cartes L1 et L2 par un binôme
- Cartes M0 à M5 par deux binômes

## LOGEMENT

## TRAVAIL

## EQUIPEMENTS

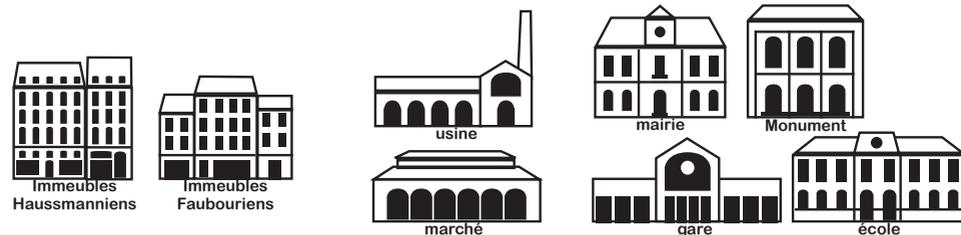
MOYEN-ÂGE



XVII-XVIII<sup>e</sup>



XIX<sup>e</sup>



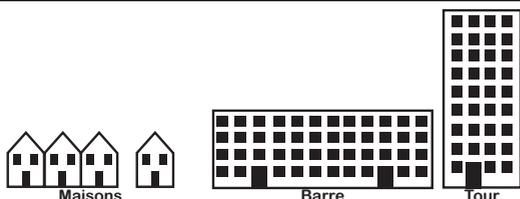
1900-1920



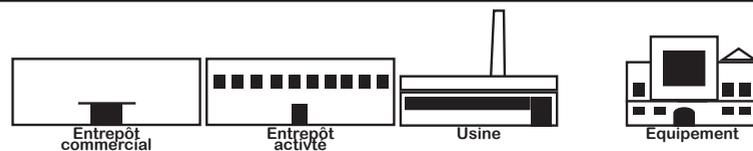
1930



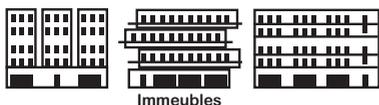
1950-1960



1980



2000



## 4. SUPPORTS GRAPHIQUES

Créés et animés par les deux binomes M du groupe «Morphologies», secondés par le binôme L

### BÂTIMENTS

**Consignes de réalisation : représenter les bâtiments construits par époque en s'appliquant à rendre identifiable leur typologie (type d'habitat, d'équipement...), leur époque et leur spécificité locale.**

### Ressources

- Cartes renseignées du diaporama (voir exemplaire imprimé du diaporama ou visionnage sur tablette) pour l'emplacement des bâtiments
- Photos du diaporama et références visuelles sur les éléments architecturaux de la ville

### Matériel

- Posca
- Gabarit sur papier adhésif
- Carton kraft microcannelure pour support
- Réglet et cutter pour créer la languette de support (patafix sous la languette pour maintien de l'élément pendant les prises de vue)
- Prévoir de bons ciseaux pour découper les gabarits

### Étapes de réalisation d'un bâtiment

- choisir son gabarit en fonction de l'époque et de la typologie du bâtiment
- découper le gabarit et après avoir oté le papier de protection coller l'adhésif sur un carton microcannelure
- découper aux ciseaux le gabarit
- sur la face carton, donner un coup de cutter de la largeur du réglet pour former la languette de support
- appliquer la couleur de la façade sur la face carton
- au noir dessiner les fenêtres
- finir par un trait de cerne noir

### Pistes d'animation

- apparaître d'un seul coup
- se redresser peu à peu
- ....

Planche pré-découpée  
pour personnage de FACE

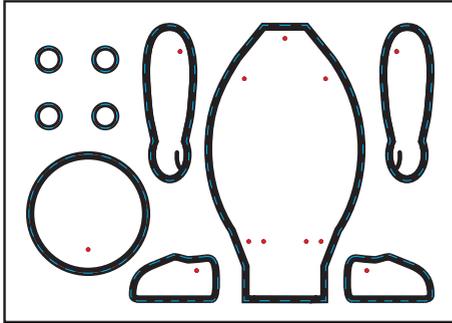
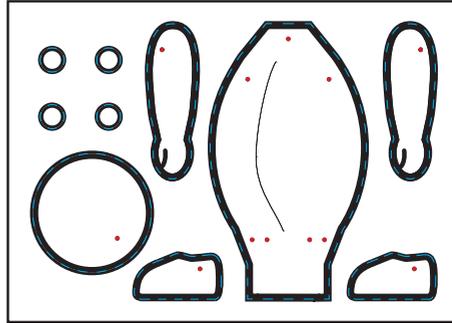


Planche pré-découpée  
pour personnage de PROFIL

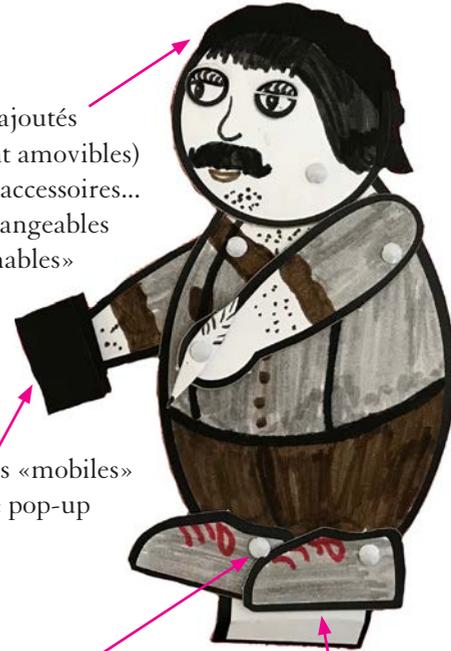


FACE  
= 2 bras devant  
pouces vers l'intérieur



assemblage par attaches  
parisiennes assumées

PROFIL  
= tête inclinée  
= bras gauche devant  
bras droit derrière



languette support pour  
tournage à 45°

éléments ajoutés  
(éventuellement amovibles)  
pour coiffures, accessoires...  
yeux interchangeables  
ou «fermables»

éléments «mobiles»  
type pop-up

## PERSONNAGES

**Consignes de réalisation : représenter les personnages historiques des étapes de construction et les habitants des scènes de vie. Prévoir l'animation du personnage.**

Personnages historiques  
créés par le groupe  
«Étapes».

Habitants créés par le  
groupe «Habitants».

## Ressources

- Références visuelles des costumes par époque
- Photos des personnages historiques du diaporama

## Matériel

- Feutres de couleur
- Gabarit en papier fort prédécoupé : un modèle de face et un modèle de profil pour les personnages en déplacement
- Mini attaches parisiennes
- Gabarit des accessoires de personnages sur papier adhésif (chapeau, cheveux...)
- Papiers de couleurs pour customiser les vêtements et accessoires
- Prévoir des ciseaux pour découper les accessoires

## Étapes de réalisation d'un personnage

- choisir le gabarit de face ou de profil suivant les besoins (ou les deux si nécessaire)
- dessiner et colorer les différentes parties du pantin
- créer les accessoires nécessaires en prenant garde à les faire de taille importante si le gabarit n'est pas fourni.
- finir par un trait de cerne noir
- assembler



### ÉLÉMENTS DE DÉCOR DES SCÈNES HISTORIQUES

**Consignes de réalisation :** les éléments de décor des scènes historiques permettent de contextualiser les actions des personnages tout en laissant apparaître en fond de scène la carte de la ville en construction (arbre, puit, table, grue...)

Crées par le groupe  
«Étapes» pour les  
scènes historiques

Ces éléments sont réalisés sur support carton avec languette de maintien. Ils doivent être réalisés à l'échelle des personnages et sont colorés au posca ou par collage de papier.

### DÉCOR DES LIEUX DE VIE

**Consignes de réalisation :** représenter les lieux de vie spécifique de la ville où se déroule les scènes de vie des habitants.

Crées par le groupe  
«Habitants» pour les scènes  
de vie

### Ressources

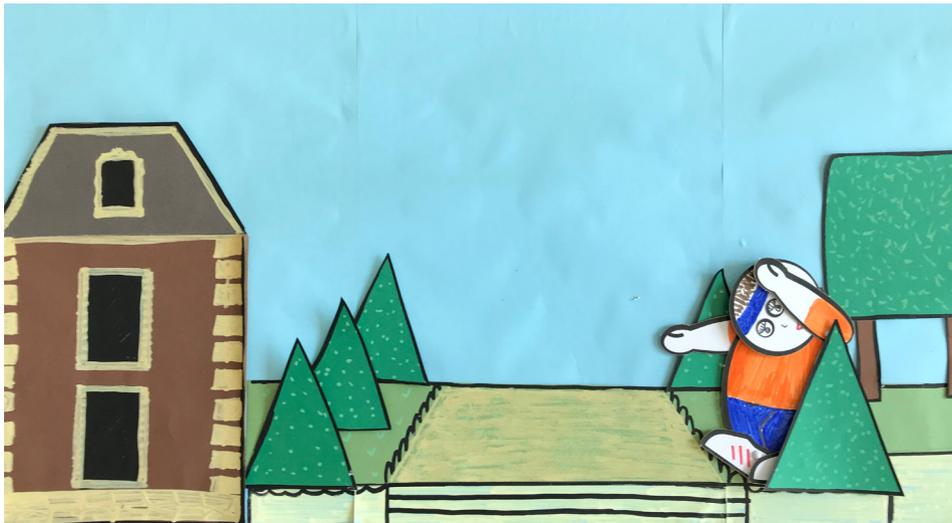
- Photos du diaporama

### Matériel

- Support carton dont la plus petite longueur est 30cm (à prolonger à volonté à la verticale ou à l'horizontale suivant les points de vue déterminés)
- Poscas
- Papiers de couleurs
- Prévoir des ciseaux pour découper les accessoires

### Étapes de réalisation d'un décor

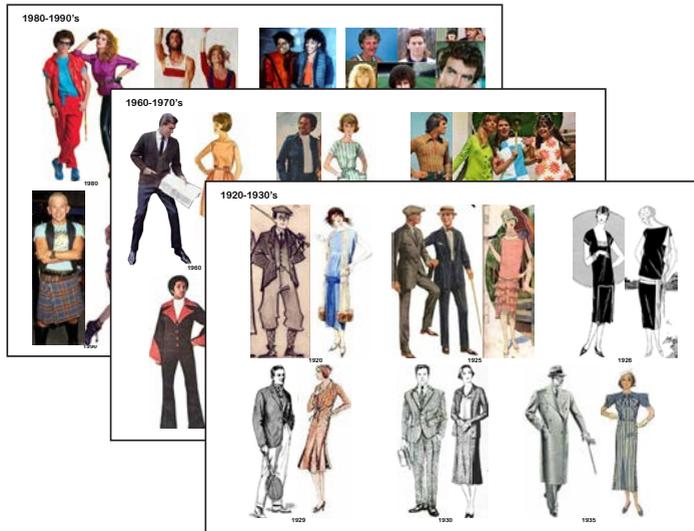
- choisir la taille globale du décor et son orientation
- recouvrir les grandes surfaces de papier coloré
- réaliser les détails au posca
- prévoir si nécessaire «l'animation» de ce décor. Par ex ; des fenêtres ou portes qui s'ouvrent, des éléments en premier plan derrière lesquels les personnages peuvent disparaître, des éléments qui tombent ou bougent...



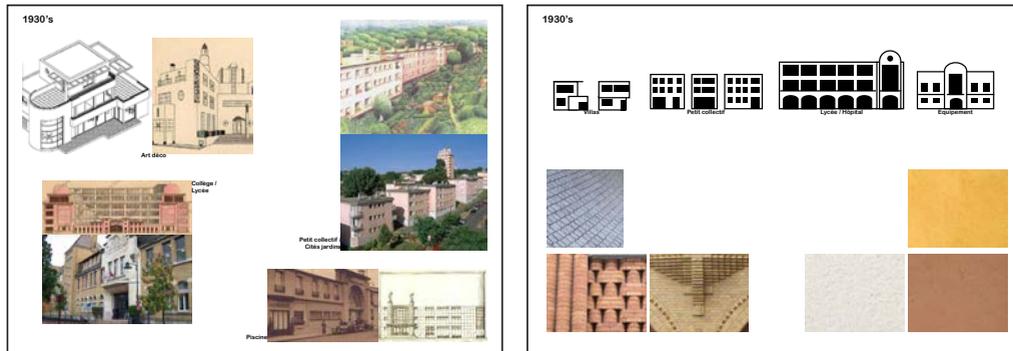
# 5. RÉFÉRENCES VISUELLES

## Références générales

- chronologie des costumes



- chronologie des typologies architecturales :  
références, modèles par typologies  
gabarits de bâtiments  
gammes de matériaux et de couleurs

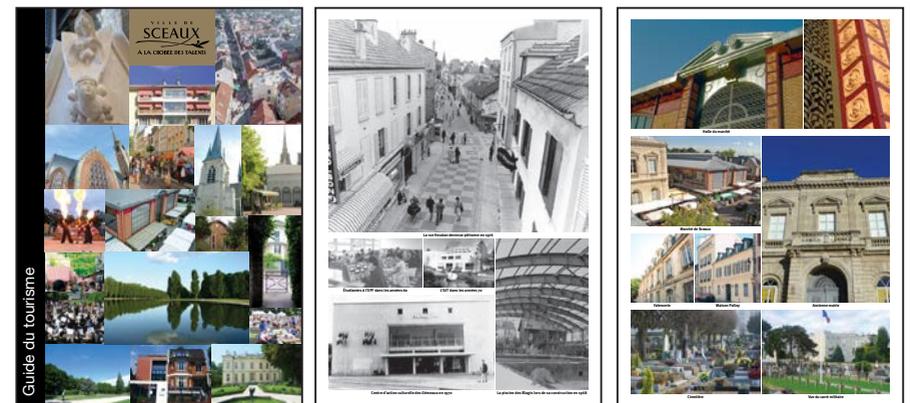


## Références locales

- diaporama de ressources sur la ville :  
cartes et documents historiques  
dessins et cartes postales anciennes  
personnages historiques  
plans de quartiers  
vues google earth



- documents touristiques sur la ville



## DÉROULÉ DES SÉANCES

---

Six séances de 2 ou 3h sont consacrées à la réalisation du court-métrage avec les enfants.

Ces 6 séances correspondent aux 3 étapes de la réalisation d'un film :

### PRE-PRODUCTION

- > séance 1 : présentations, découverte du texte
- > séance 2 : conception mise en image du texte,  
lancement fabrication illustrations
- > séance 3 : fabrication, introduction à la technique

### PRODUCTION

- > séance 4 : tournage
- > séance 5 : tournage

### POST-PRODUCTION

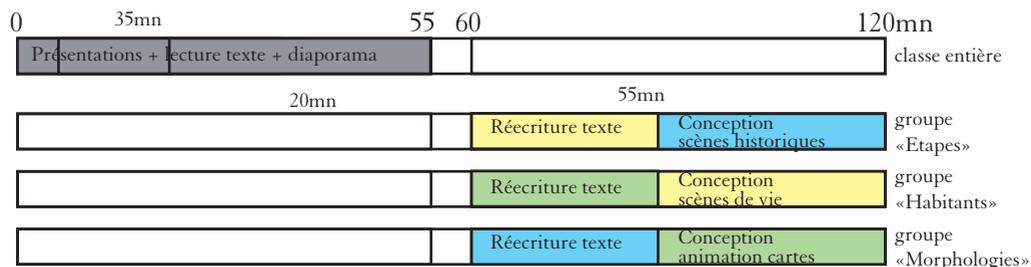
- > séance 6 : enregistrement sonore

Le montage est réalisé hors séance avec les enfants.

Les six séances s'organisent dans une séquence de vacances à vacances, soit environ une séance par semaine.

Le film monté est finalisé à l'issue de la séquence suivante. Une projection peut alors être organisée au sein de l'établissement.

Une projection de l'ensemble des films produits dans l'année est prévue fin juin.



Chaque groupe est encadré par un intervenant :

Intervenant-vidéo

Intervenant-archi

Enseignant

### PRÉVOIR UNE PROJECTION

Vidéoprojecteur + Ordinateur + Enceintes  
Si vous n'en disposez pas, merci de prévenir le CAUE92 en amont (atelier@caue92.com)

**NB : l'aménagement de la salle doit permettre un reconfiguration en îlot (pas de tables fixes). Pas de changement de salle à l'intercours.**

### ANTICIPER LA CONSTITUTION DES GROUPES

- Le binôme «Localisation» du groupe «Morphologie» aura pour mission la finalisation du texte de la voix-off et sa lecture. Prévoir un bon lecteur et un bon rédacteur.

- Le groupe «Morphologie» a en charge la construction de la carte de la ville au fur et à mesure des époques. Il doit être bien organisé et avoir un certain esprit de synthèse.

- Le groupe «Habitants» est celui qui aura le plus de dessins à réaliser

### POUR LA SÉANCE SUIVANTE

S'ils n'ont pas pu être aboutis, poursuivre la réécriture des textes personnalisant la ville.

## SÉANCE 1

### > Présentations - 10mn

- Le projet Cartoon-Ville, sa finalité et ses objectifs (*projection d'un exemple de stop-motion en papier découpé*)
- Les intervenants, CAUE et Contrôle Z
- La temporalité du projet, 6 séances de vacances à vacances. Le film monté sera remis à l'issue de la période suivante.

### > Découverte du scénario - 15mn

- Lecture du texte écrit par les architectes du CAUE92
- Comment personnaliser et agréments ce texte ?
- Personnifier la ville et lui attribuer un caractère (*projection d'un exemple de personnification d'un territoire*)
- Créer un décalage entre illustration et texte (*projection d'exemples de décalages narratifs ; des informations supplémentaires, un décalage humoristique, chronologique...*)
- Quelle personnalité, quel caractère pour la ville ? Quelles illustrations ?

### > Approfondissement des connaissances sur la ville - 35mn

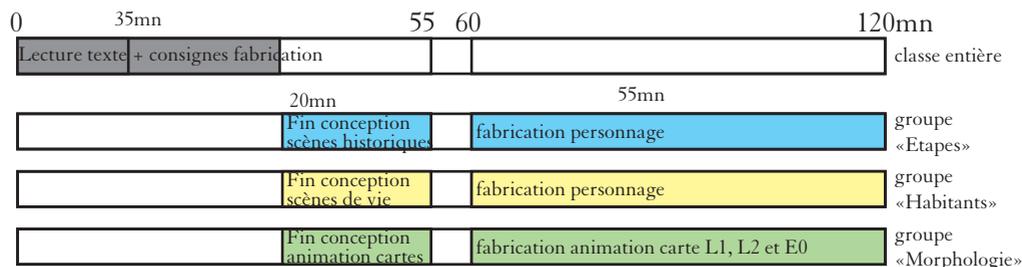
- Projection d'un diaporama «d'images» ; cartographie, histoire, agenda culturel...
- Définition collective du caractère de la ville
- Répartition du texte par groupe pour ré-écriture et conception de la mise en image du texte
- .....

### > Répartition du texte en trois groupes composés de binômes - 25mn

- Réorganisation de l'aménagement de la salle
- 1. Groupe «Morphologies» = 6 enfants
- 2. Groupe «Étapes» = 10 à 12 enfants
- 3. Groupe «Habitants» = 8 à 10 enfants
- Répartition du texte aux binômes d'enfants (12 à 15 paragraphes)
- Ré-écriture des paragraphes en personnalisant la ville selon le caractère défini

### > Lancement conception mise en image - 25mn

- Présentation des deux dispositifs de tournage (Territoire/histoire et Quartier/Habitants)
- Conception par binôme d'une anecdote ou scène de vie illustrant son paragraphe du texte général



### PRÉVOIR UNE PROJECTION

Vidéoprojecteur + Ordinateur + Enceintes

### ANTICIPER L'ORGANISATION DE LA SALLE EN 3 ILOTS DE TRAVAIL

### CENTRALISER LES TEXTES RÉÉCRITS PAR LES ÉLÈVES

- Lecture en début de séance
- A remettre au CAUE en fin de séance pour une saisie informatique et un minutage des scènes avant la séance 3.

### MATÉRIEL NÉCESSAIRE

Une paire de ciseaux par enfant  
Une pochette plastique par scène

Si vous pensez que les enfants n'en auront pas, merci de prévenir le CAUE92 en amont (atelier@caue92.com)

### STOCKAGE À L'ISSUE DE LA SÉANCE

- Les 3 fonds de carte format 120cmx80cm devront être stockés à l'abri pour les séances suivantes
- Les réalisations des élèves (dessins, personnages, bâtiments de maquette) devront être rassemblées dans des pochettes et conservées avec les cartes

## SÉANCE 2

En classe entière

### > Lecture du texte personnalisé - 15mn

- Axe d'amélioration pour une expression plus libre et personnelle de la ville
- Idées de scènes de vie illustrant chaque paragraphe

### > Projection des consignes pour la séance - 20mn

- Rappel des dispositifs de tournage
- Consignes et supports graphiques pour la réalisation des personnages et des bâtiments
- Références visuelles pour les costumes des personnages et les façades des bâtiments

En groupe

### > Mise au point des scènes de vie et de l'animation des cartes - 20mn

Scènes de vie = groupe «Étapes» et groupe «Habitants»

- Description scène de vie : quel personnage (max 2) pour quelle action ?
- Listing des éléments à réaliser : personnage de face ou de profil ou les deux, accessoires amovibles ou pas, éléments de contextualisation pour le groupe «Histoire» et lieu de vie pour le groupe «Habitants»

Animation des cartes = groupe «Morphologies»

- Listing des éléments à réaliser par ordre d'apparition

.....

### > Fabrication - 55mn

Personnages et décors = groupe «Habitants»

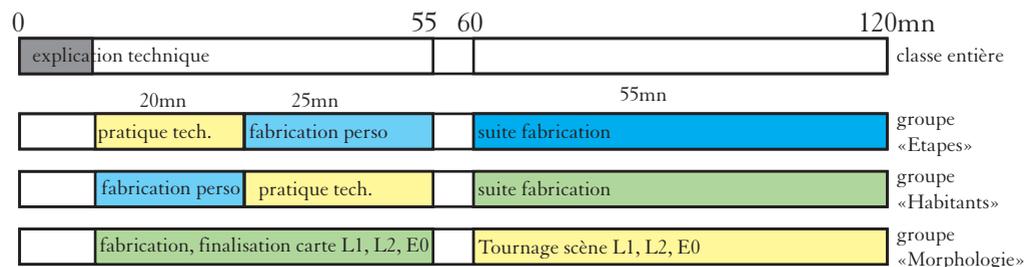
Personnages et accessoires = groupe «Étapes»

Animation carte L1, L2 et E0 (fabrication des éléments à installer sur le fond de carte) = groupe «Morphologies»

### RÉALISATIONS SÉANCE 2

= finalisation conception scènes de vie et fabrication des personnages

= animation carte L1, L2 et E0



**PRÉVOIR UNE PROJECTION**  
Vidéoprojecteur + Ordinateur + Enceintes

**PRÉVOIR UN POSTE DE TOURNAGE**  
- assemblage de table pour une aire de 120cm par 120cm minimum  
- possibilité de fixation des lampes sur le bord de la table

**ANTICIPER L'ORGANISATION DE LA SALLE EN 3 ILOTS DE TRAVAIL**

**MATÉRIEL NÉCESSAIRE**  
Une paire de ciseaux par enfant  
Une pochette plastique par scène

**STOCKAGE À L'ISSUE DE LA SÉANCE**  
- Les 3 fonds de carte format 120cmx80cm  
- Les réalisations des élèves

## SÉANCE 3

En classe entière

- > **Explication technique du «image par image»** - 10mn
- > Rappel des consignes et ressources visuelles pour la réalisations des personnages et décors.
- > Distribution du texte corrigé et minuté

En groupe, en rotation avec les intervenants :

### groupe «Étapes»

- Expérimentation pratique du «image par image» avec l'intervenant-vidéo - 20mn
- Finalisation des personnages et de leurs accessoires et fabrication des éléments de décor avec l'intervenant-archi puis l'enseignant - 80mn
- .Finalisation des éléments des scènes E1, E2, E3

### groupe «Habitants»

- Fabrication des personnages et de leurs accessoires avec l'enseignant - 20mn
- Expérimentation pratique du «image par image» et explication des valeurs de plan avec l'intervenant-vidéo - 25mn
- Fabrication des décors avec l'intervenant-archi - 55mn
- .Finalisation des éléments des scènes H1, H2, H3

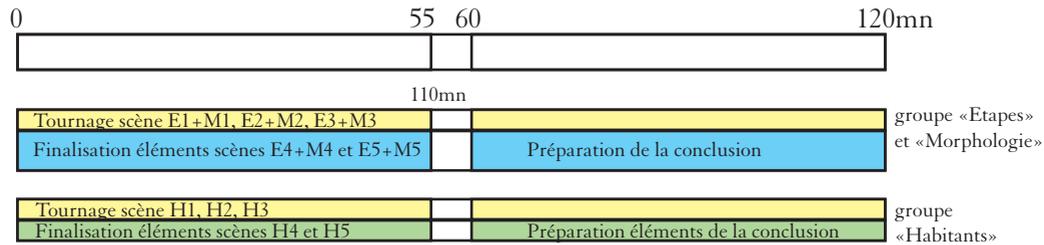
### groupe «Morphologies»

- Fabrication des éléments d'animation des cartes. Finalisation des éléments pour les cartes L1, L2 et E0+M0 avec l'intervenant-archi - 45mn
- Tournage des scènes L1, L2 et E0+M0 avec l'intervenant-vidéo - 55mn
- .Finalisation des éléments des scènes E1+M1, E2+M2, E3+M3

## RÉALISATIONS SÉANCE 3

= Tournage scène L1, L2, C0

= Finalisation des éléments pour tourner les scènes H1, H2 et H3 ainsi que les scènes E1+M1, E2+M2, E3+M3



**PRÉVOIR UN 2<sup>ÈME</sup> POSTE DE TOURNAGE**

- soit la salle est suffisamment grande
- soit une deuxième salle à proximité immédiate (assurer la rotation des groupes d'une salle à l'autre)

**ANTICIPER L'ORGANISATION DE LA SALLE**

**MATÉRIEL NÉCESSAIRE**

Une paire de ciseaux par enfant

**STOCKAGE À L'ISSUE DE LA SÉANCE**

- Les 3 fonds de carte format 120cmx80cm
- Les réalisations des élèves

## SÉANCE 4

En groupe, en rotation avec les intervenants :

### **groupe «Étapes» et «Morphologies»**

Pour les binômes concernés :

- Tournage des scènes E1+M1, E2+M2, E3+M3 avec l'intervenant-vidéo - 110mn

Pour les autres binômes :

- Finalisation des éléments des scènes E4+M4 et E5+M5 avec l'enseignant - 55mn
- Préparation de la conclusion par le binôme L1+L2 ainsi que des documents de communication (générique, affiche, making-off...)

### **groupe «Habitants»**

Pour les binômes concernés :

- Tournage des scènes H1, H2, H3 avec l'intervenant-vidéo - 110mn

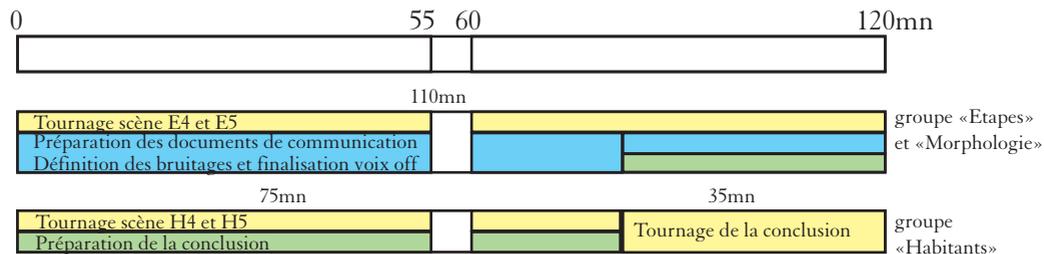
Pour les autres binômes :

- Finalisation des éléments des scènes H4 et H5 ainsi que des éléments de de la conclusion avec l'intervenant-archi - 110mn

## RÉALISATIONS SÉANCE 4

= Tournage scène E1, E2, E3 et H1, H2, H3

= Finalisation des éléments pour tourner les scènes E4, E5 et H4, H5



**PRÉVOIR UNE DEUXIÈME SALLE POUR  
UN 2<sup>ÈME</sup> POSTE DE TOURNAGE**

- assemblage de table pour une aire de 120cm par 120cm minimum
- possibilité de fixation des lampes sur le bord de la table

**ANTICIPER L'ORGANISATION DE  
LA SALLE AVEC UN POSTE DE  
TOURNAGE ET DEUX ILOTS DE  
TRAVAIL**

## SÉANCE 5

En groupe, en rotation avec les intervenants :

**groupe «Etapes» et «Morphologies»**

Pour les binômes concernés :

- Tournage des scènes E4+M4, E5+M5 avec l'intervenant-vidéo - 110mn

Pour les autres binômes :

- Préparation des documents de communication (générique, affiche, making-off...)
- Définition des bruitages de sa scène
- Finalisation du texte de la voix off pour enregistrement

**groupe «Habitants»**

Pour les binômes concernés :

- Tournage des scènes H4 et H5 avec l'intervenant-vidéo - 75mn

Pour les autres binômes :

- Préparation des éléments de la conclusion avec l'intervenant-archi - 75mn

Pour l'ensemble du groupe :

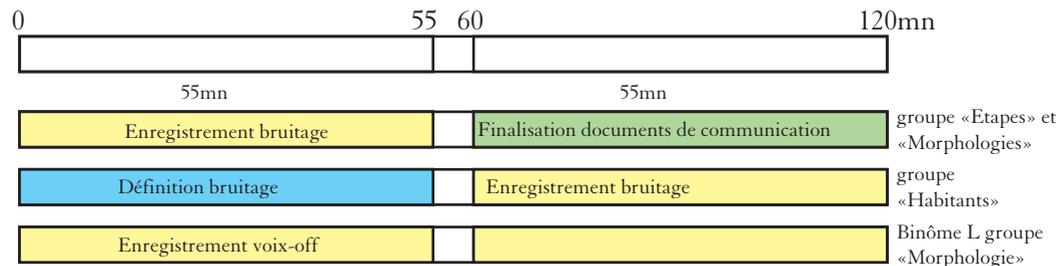
- Tournage de la conclusion avec l'intervenant-vidéo - 35mn

### RÉALISATIONS SÉANCE 5

= Tournage scène E4, E5, et H4, H5 ainsi que de la conclusion

= Finalisation voix off

= Définition bruitages groupe «Morphologies» et «Etapes»



**PRÉVOIR DEUX AUTRES SALLES POUR LES ENREGISTREMENTS SONORES**

- assurer la rotation des groupes

## SÉANCE 6

En groupe, en rotation avec les intervenants :

**groupe «Etapes» et «Morphologies»**

- Enregistrement des bruitages avec l'intervenant-vidéo- 55mn
- Finalisation des documents de communication (générique, affiche, making-off...) avec l'intervenant-archi

**groupe «Habitants»**

- Définition des bruitages avec l'enseignant- 55mn
- Enregistrement des bruitages avec l'intervenant-vidéo- 55mn

**Binôme L1+L2 du groupe «Morphologies»**

- Enregistrement de la voix-off avec l'intervenant-vidéo- 55mn

### RÉALISATIONS SÉANCE 6

- = Enregistrement voix off
- = Enregistrement bruitages
- = Documents de communication

## POUR PRÉPARER

---

### AVANT LES SÉANCES

#### > Elargir ses connaissances sur sa ville

- visite du site internet de la ville : repérer les grandes rubriques du site et leur contenu. Le contenu du site est-il surprenant ou conforme à ce qu'on connaît de la ville ? Quelle «image» essaie de vendre le site internet pour attirer de nouveaux habitants dans la ville ? Cette image est-elle conforme à votre propre vision ?

- exploration google earth et street view : délimiter la ville, repérer l'établissement scolaire, les lieux de vie principaux (que faites-vous dans votre ville et où ? dans quels bâtiments, dans quels espaces extérieurs?), les voies principales et leurs noms, les villes voisines...

#### > Enrichir sa culture du film d'animation

Pour les élémentaires

- Chicken Run (Peter Lord, Nick Park, 2000)
- Nico et Patou (Mariko Härkönen, Ismo Virtanen, 2018 sortie au cinéma 3 octobre)
- Le Petit Prince (Mark Osborne, 2015)
- Ma vie de courgette (Claude Barras, 2016)

Pour les collégiens

- L'étrange Noël de M. Jack (Henry Selick, Tim Burton, 1994)
- Coraline (Henry Selick, 2009)
- Fantastic Mr Fox (Wes Anderson, 2009)
- Les noces Funèbres (Mike Johnson, Tim Burton, 2004)

#### > Aborder les techniques du «image par image»

- Livre *Crée ton film d'animation : 10 étapes pour réaliser un film en stop-motion ou un dessin animé* (Johanna Kerr et Will Bishop)
- Livre *Histoire d'un art, le film d'animation* (Karine Delobbe)
- Livre *Techniques d'animation pour le dessin animé l'animation 3D et le jeu vidéo* (Richard Williams)
- site [wikipedia.org/wiki/Animation\\_en\\_volume](http://wikipedia.org/wiki/Animation_en_volume)
- tutoriaux Youtube sur l'application «animation en volume»
- Expositions Musée des Arts Ludiques (fermé pour quelques mois en 2018 pour réouverture en 2019)

#### > Contextualiser des époques à travers des ouvrages ou films

Ridicule (1996, Patrice Leconte), Marie-Antoinette (Sofia Coppola, 2006), le Roi danse (Gérard Corbiau, 2000)  
Les années Lumières volet 1: les années terribles, volet 2: Robert Enrico, 1989  
Un peuple et son roi (Pierre Schoeller, en ce moment au cinéma)  
Napoléon (mini série, Yves Simoneau), Les Misérables (Robert Hossein), La commune de Paris, Louise Michel, la rebelle

#### > Explorer des techniques de narration

- biographie et autobiographie
- la narration sans texte des albums illustrés
- le décalage narratif entre texte et image



# DANS LE CADRE DE SES MISSIONS DE SENSIBILISATION DU JEUNE PUBLIC À LA VILLE ET À L'ARCHITECTURE, L'ATELIER PÉDAGOGIQUE DU CAUE92 PROPOSE AVEC CONTRÔLE Z LE PROJET "CART(O)ON-VILLE".

---

Les CAUE, institués par la loi sur l'architecture de 1977, ont pour objet la promotion de la qualité architecturale, urbaine et paysagère. Ces associations départementales, présidées par un élu local et sous la tutelle du ministère de la culture et du conseil général, sont investies d'une mission de service public qui recouvre ;

- l'information et la sensibilisation du public dans le domaine de l'architecture, de l'urbanisme et de l'environnement
- la formation des maîtres d'ouvrages et des professionnels
- l'information et le conseil aux particuliers qui désirent construire ou rénover, afin d'assurer la qualité architecturale des constructions et leur bonne insertion dans le site environnant.
- le conseil aux collectivités locales sur leurs projets d'urbanisme, d'architecture ou d'environnement.

L'Atelier pédagogique de la ville et de l'architecture du CAUE92 a pour mission la sensibilisation du jeune public à la ville et à l'architecture Association agréée Jeunesse et Education populaire créée en 2003

Contrôle Z, Association agréée Jeunesse et Education populaire créée en 2003 a pour objet l'éducation, prévention et insertion socioprofessionnelle par le multimédia (Photo, vidéo, PAO, informatique et numérique...) et l'éducation à l'image, aux TIC, formations, production, création audiovisuelle ...

CAUE\_92  L'ATELIER  
PÉDAGOGIQUE  
DE LA VILLE  
ET DE L'ARCHITECTURE

279, terrasse de l'Université  
92000 Nanterre - F  
01 71 04 52 49 - atelier@caue92.com  
<http://www.caue92.com>

CONTRÔLE   
WWW.CONTRÔLE-Z.NET

17 rés la Lutèce, 178 av du 18 Juin 1940  
92500 Rueil-Malmaison  
01 47 08 44 74 - contact@controle-z.net  
<https://www.controle-z.net>