

# Animation Réalité Virtuelle

*Culture – Littérature – Patrimoine - Société*

## Création d'un film d'animation

---

### 1. Objectifs

Cet outil pédagogique a pour but de permettre à un groupe de 12 personnes (à partir de 15 ans) de s'exprimer sur une thématique en créant un film d'animation, tourné en réalité virtuelle.

La réalisation de ce film est aussi l'occasion pour un large public de découvrir la réalité virtuelle et pour le commanditaire de partager du contenu vidéo original sur internet (réseaux sociaux et site web).



## 2. Déroulé de l'action

### a) *Les trois étapes clefs*

Cette action est composée de trois étapes afin d'assurer la mobilisation du groupe et de donner du sens au contenu du film.

À chaque étape, une animation spécifique est mise en place.

### b) *Étape 1 : L'enquête*

**Le groupe participe à une action culturelle en lien avec la thématique qui sera traitée dans le film.**

**Durée : De quelques heures à une journée (selon l'action culturelle proposée).**

Le groupe prend connaissance de la thématique et en saisit les enjeux.

Cette animation peut consister à visiter un musée, assister à la projection d'un film ou participer à un atelier entre autres.

L'enquête a également pour but de créer une cohésion de groupe.

À l'issue de cet atelier, les enjeux principaux de la thématique et les attentes du commanditaire sont identifiés. Ils constituent la base de l'écriture du scénario.



---

Phase s'enquête dans un musée à Figeac.

### c) Étape 2 : Écriture du scénario

Grâce à une méthode d'écriture élaborée par Jérôme Piot (scénariste), le groupe met rapidement en place les moments clés du film et les enjeux qui tiendront les spectateurs en haleine.

**Durée : Au moins une demi-journée** (variable selon la taille du groupe et la durée prévue du film).

Le scénario est un élément clef de la réussite du film. L'atelier d'écriture animé par Jérôme Piot permet à chaque participant de s'exprimer. Le film est ainsi co-écrit par l'ensemble du groupe.

Pendant l'écriture du scénario, des environnements des personnages sont imaginés. Les personnages sont placés dans les environnements et ils seront animés pendant le tournage.



### d) Étape 3 : Tournage en réalité virtuelle

Exposition et partage autour des créations sonore et dispositifs de réalité virtuelle.

**Durée : Au moins une demi-journée** (variable selon la taille du groupe et la durée prévue du film).

La réalité virtuelle permet à chaque participant d'incarner un personnage et de jouer la scène comme s'il se trouvait dans l'environnement du film d'animation.



Chacun son tour, chaque participant va ainsi jouer la scène d'un personnage. Le personnage incarné par une personne en réalité virtuelle est animé en suivant ses mouvements et sa voix.

Une fois que tous les personnages sont animés, l'un des participants joue le rôle du caméraman en filmant la scène en réalité virtuelle.

Le résultat est une vidéo qui se visionne et se partage comme n'importe quel film.



## La réalité virtuelle

---

La réalité virtuelle est un procédé qui consiste à se sentir en immersion dans un environnement qui n'est pas réel.



Pour cela, l'utilisateur porte des lunettes de réalité virtuelle couvrant ses yeux et qui sont composées de deux écrans. Pour que l'immersion soit complète, les lunettes affichent en permanence la vue correspondant à la direction de la tête. Et lorsque l'utilisateur se déplace dans la vraie vie en faisant quelques pas, le déplacement est reproduit dans le monde virtuelle ce qui donne l'impression d'évoluer dans la scène virtuelle.

Cette immersion permet notamment de placer l'utilisateur au centre d'une photo, comme s'il était positionné à l'emplacement de l'appareil au moment de la prise de vue.

Cette technique permet notamment de visionner la vue à 360° à une autre échelle et de dessiner dessus de manière intuitive.