



te présente son jeu

Roman Photo PIXAR



Le But ?

Le roman photo ce n'est pas réservé qu'à mamie dans son Maxi. On peut en faire un atelier très sympa. Le principe du roman photo est d'aborder des techniques de story telling, très utiles quand on veut inspirer, créer un discours un peu décalé avec des slides de Roman photo, faire passer un message informatif ou de sensibilisation, ou bien faire une restitution d'atelier et donner à voir ce que l'on retient d'une journée de séminaire...

Le but est de rendre visible et concret un apprentissage, des souhaits, un livrable de fin de journée... et d'embarquer le public dans une histoire dans laquelle il peut se projeter. Rendre vivant des attentes, transmettre des valeurs ou la restitution d'une journée permet de mieux ancrer le message que l'on souhaite faire passer et on garde toute l'attention de son public car le discours est construit et inventif.

Comment en faire un jeu ou un atelier ?

Il y a plusieurs types de scénarii possibles, ce document présente uniquement une méthode, celle des dessins animés PIXAR. En équipe, écrire une histoire inventée d'un personnage et de ses aventures puis synthétiser en bulles comme une BD. Mais ça peut aussi être une journée idéale ou pas comme les autres que t'aimerais vivre, comme des changements à opérer ou verbaliser des souhaits, des objectifs de vie ou professionnels, un projet de rêve, un "coup de gueule", une histoire inspirante... Cette histoire c'est la tienne ou celle de ton équipe, elle peut donc avoir différents objectifs.

Il te faut

Papier, crayons, post it, feutres, des magazines, ciseau, colle, carton ou carton plume...tout ce qui peut aider à faire des planches de BD en somme, et appareil photo et imprimante selon les possibilités. Des ressources à utiliser sont disponibles dans les pages suivantes de ce document.

Autre ressources [le sketchnoting](#) pour dessiner

Pictos pour compléter les actions ou dialogues : <https://sketch50.org/resources-2/>

1

Ecrire l'histoire

Avant de faire le roman photo, il faut une histoire. Et donc pour ça il faut préciser à quoi sert cette histoire. Que veux tu raconter ? Dans quelle histoire fascinante veux tu aller ? Elle peut partir de faits réels et au fur et à mesure de l'aventure on y injecte du merveilleux, de l'idéal, du souhait, du tragique, un apprentissage, une découverte...

En se basant sur les étapes Pixar ci-après, on résume le scénario en 5 étapes :

Il était une fois...

Établir un personnage avec des détails sur lui.

Tous les jours...

Établir une routine, un quotidien par la suite.

Mais un jour...

Un élément perturbateur qui change sa routine.

A cause de ça...

Il lui arrive des aventures car ces changements amènent des conséquences pour le personnage.

Grâce à ça...

Il comprend quelque chose en étant sortit de zone de confort.

Puis une moralité ou conclusion

Établir un bilan de ce qui a été appris par le personnage lors de cette histoire pour en faire une phrase de fin.

Puis il faut trouver comment illustrer cette histoire, entre 5 à 10 scènes clés sur le message à faire passer et symboliques pour qu'elles soient immédiatement comprises



2

Illustrer l'histoire

Tu veux lui faire vivre quoi à ce personnage ? Et si c'était toi, il vivrait quelle aventure ? Ces scènes peuvent être dessinées, ou bien un montage de magazines, journaux, pubs... découpés, des images si tu n'as pas la possibilité de prendre des photos de toi ou ton équipe et d'imprimer. Tous les moyens sont bons pour aider à décorer et venir crédibiliser la mise en scène.

Quelle scène choisir ?

La symbolique avant tout. On ne cherche pas à illustrer toute l'histoire, au contraire. On épure en choisissant une image forte, un moment clé de l'histoire ou un lieu symbolique. Exemple dans la page d'après :

Le Yéti symbole du Tibet, suffit à comprendre que Bob Razowski est exilé à "perpette les oies", dans une région glaciaire, donc hostile. Les moufles aux pieds et aux oreilles le montrent plus une touche d'humour. Le mécontentement de Bob vient contraster volontairement avec le Yéti heureux qui offre des glaces et le titre de bienvenue, la situation est très fâcheuse pour lui. Cela nous suffit pour comprendre la situation.



Idem pour les dialogues s'il y en a. On choisit un mot clé, ou une phrase qui permet de résumer un passage de l'histoire. Pour gagner en efficacité, le dialogue ne doit pas être une illustration de ce qui se passe dans le dessin. On le voit déjà. Le dialogue et le dessin sont 2 supports complémentaires donnant tous 2 du détail pour faire avancer l'histoire.



3

La puissance du dessin couplé avec le dialogue

Exemple 1 : Un personnage fouille un tiroir et une bulle " Je vais fouiller son tiroir" n'apporte pas beaucoup à l'histoire. Autant ne pas mettre de dialogue dans ce cas.

Exemple 2 : Un personnage fouille un tiroir avec une phrase " Crois moi Pablo, moi aussi je peux te faire chanter " donne une plus grande dimension à la scène.

En effet, on comprend ses intentions de nuire, un autre personnage qui s'appelle Pablo, qui lui a déjà fait du tort visiblement, le personnage connaît donc un secret car il sait où aller chercher dans le tiroir pour faire chanter Pablo... Bref, on peut tirer un grand nombre d'informations car le dialogue n'illustre pas ce qu'il est en train de faire. Image et dialogues viennent se compléter. Ainsi le public veut en savoir plus, mais surtout, on gagne en efficacité et dans la vignette suivante on ira plus vite dans l'histoire.



4

The end

La fin est à réfléchir dès le début. Puisqu'il s'agit du bilan, du message à faire passer, de l'apprentissage du personnage, donc tout ce pourquoi tu as écrit cette histoire.

Dans ce type de scénario, il y a souvent une notion de développement personnel car le personnage a dépassé une peur, une croyance, est sorti d'une zone de confort qui désormais aujourd'hui lui fait voir le monde sous un autre angle.

La structure du scénario PIXAR



Il était une fois Bob, 43 ans, monstre vert qui n'a qu'un oeil, et qui est ouvrier à Monstropolis, dans une usine de traitements de cris d'enfants.

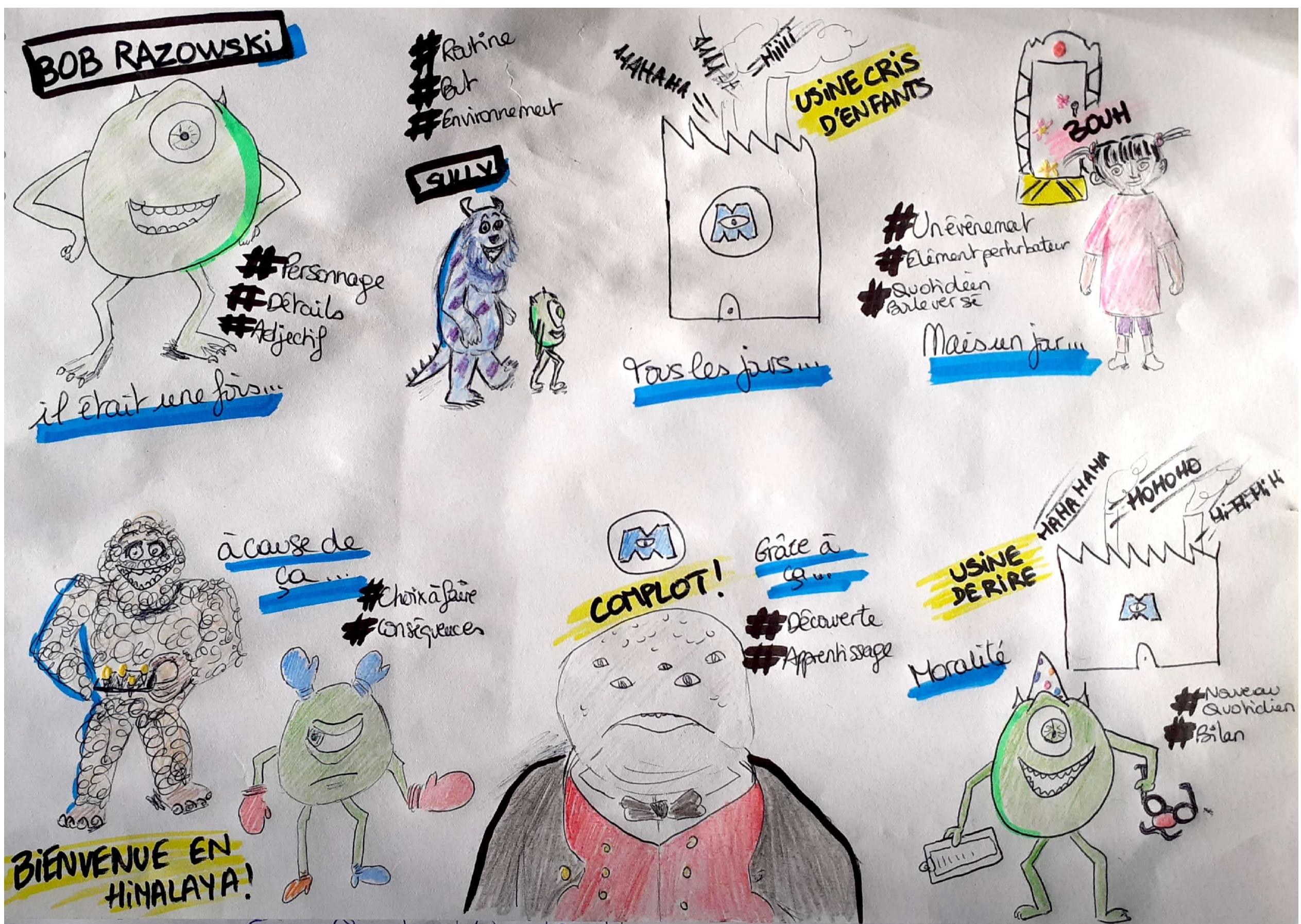
Tous les jours des monstres comme Sulley et Bob, se rendent chez des enfants par les portes de placard pour recueillir leurs cris, en terrifiant les enfants, énergie nécessaire à la ville.

Mais un jour, Sulley et Bob s'aperçoivent que BOUH, une enfant échappée du monde humain est dans le monde des monstres.

A cause de ça Sulley et Bob sont exilés car ils échouent. Ils se font prendre par le Président en essayant de renvoyer la fillette chez elle.

Grâce à ça ils découvrent que BOUH est inoffensive et que le Président de l'usine trempait dans un complot.

Moralité : les rires des enfants sont dix fois plus puissants que les cris de peur pour donner de l'énergie. Ils changent leur métier en comique.



Exemples de plans :



Oui, c'est Johnny oui, tes yeux ne te jouent pas des tours

Bulles à imprimer ou dessiner :

