

TraAM 2013 - 2014

Arts plastiques

Académie de Limoges

Christian Gabach

Collège E Freyssinet

OBJAT

INTITULÉ COMPLET

Cette seconde séquence a pour objectif de confronter les élèves à la réalisation d'un film d'animation reprenant les conclusions de la séquence précédente sur la relation des images au temps, durée, mouvement, à la narration, et ainsi d'étudier les processus séquentiels liés au développement d'un récit.

DESCRIPTION

Cette séquence s'adresse à des élèves de quatrième. En effet l'une des entrées des programmes portent sur les images et leurs relations au temps et à l'espace.

Sa durée est de deux séances.

ÉLÈVE

Les élèves constitueront des binômes et travailleront avec leurs Ipads.

Ils pourront :

- utiliser des photographies qu'ils devront réaliser avec toutes les opérations plastiques liées, cadrage, point de vue, hors champ, fixité de l'opérateur...
- réaliser leur film d'animation avec des dessins...
- créer décor ou personnage avec de la pâte à modeler.
- utiliser des objets, figurines, jouets...

Les élèves devront aussi réfléchir à l'ordre d'exécution des opérations simples ou complexes : écriture d'une histoire, d'un storyboard, mode opératoire de la réalisation, un seul plan, plusieurs impliquant un découpage... réaliser telles images avec telles applications puis utiliser une autre application pour réaliser le montage final, la place du son, travailler avec une seule application qui permettra de réaliser l'intégralité de leurs projets.

PRODUCTION

Réalisation d'un film d'animation d'une durée minimale de 10 secondes.
Cette durée minimale implique les élèves dans un travail conséquent, confrontation directe à une contrainte temporelle.

COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Domaine 1 : S'appropriier un environnement informatique de travail.
- Domaine 3 : Créer, produire, traiter, exploiter des données.

La question qui sous tend le dispositif de cette séquence est d'amener l'élève à se confronter par une pratique à penser le passage d'un récit à sa forme visuelle, que le mouvement d'une chose, objet, personnage soit lié plastiquement au déroulement narratif, et d'utiliser une technique séquentielle qui le confronte autant dans l'aspect temporel de sa réalisation que dans la chose montrée.

Le Dispositif retenu s'articulera de la manière suivante :
L'incitation proposée est :

Une chute

En utilisant vos Ipads, réalisez un film d'animation d'un minimum de 10 secondes qui réponde à cette consigne.

Par deux.

Verbalisation :

Il faut une histoire écrite, pensée, un récit qui se déroule dans un temps avec un mouvement, une durée qui a valeur de tension.

Vous pouvez réaliser des dessins comme pour un dessin animé, il faut en général 24 images par seconde pour ne pas voir le passage d'un dessin à un autre. Calculez alors le nombre de dessins nécessaire pour 10 secondes, vous n'êtes pas obligés de travailler 24 images par seconde.

Vous pouvez aussi utiliser des photographies d'un objet ? Pensez alors au cadrage, point de vue, décor... on travaille horizontalement, verticalement ?

Concertation, écriture, recherches d'idée, storyboard, croquis, plans ... mise au point du projet...

Réalisation sur deux séances.

Verbalisation bilan : 15-20' en fin de séance.

Présentation visuelle de quelques projets au vidéoprojecteur.

Quel est le rapport au temps ? Au mouvement ? Au récit ?

Avez-vous suffisamment lié le travail plastique des images dans le temps avec la temporalité de votre histoire ? Où, Comment ?

Présentation d'images, video (You Tube) pour nourrir la verbalisation :

- *un homme dans l'espace*, saut dans le vide, Yves Klein, octobre 1960 , photographie.

Que peut-on dire du rapport au temps dans cette image ? La narration ? Le sens donné ?

- *Le messenger*, Bill Viola, Installation vidéo, 1996, extrait (You tube).

- *Western Spaghetti*, PES, 2013.

Le travail de PES permet d'aborder l'aspect technique et d'expliquer le stop motion :

L'**animation en volume**, ou **animation image par image**, (*stop motion* et *go motion* en anglais) est une technique d'**animation** permettant de créer un mouvement à partir d'objets immobiles.

Le concept est proche de celui du **dessin animé** : une scène (en général constituée d'objets) est filmée à l'aide d'une caméra capable de ne prendre qu'une seule image à la fois (c'est une photographie sur pellicule de film). Entre chaque image, les objets de la scène sont légèrement déplacés. Lorsque le film est projeté à une vitesse normale, la scène semble animée.

On peut aussi présenter des productions qui ouvrent la symbolique de la chute, qui lui donne un sens, une portée artistique et réflexive.

- *Because it is Wonderful*, Nathalie Djuberg, 2006.

Ici, dans cette production, on peut voir des marionnettes - représentations critiques d'hommes aristocratiques - chutant d'un escalier après plusieurs scénettes les montrant dans une férocité liées à la conception de leurs statuts.

- *Felix in Exile*, William Kentridge, 2005.

On peut voir dans cette animation, une réflexion sur la chute de l'homme dans sa relation identitaire et discriminatoire.

ÉVALUATION

- Pertinence de la mise en place d'un dispositif plastique en réponse à l'incitation.

- Etre capable d'associer des moyens plastiques au service de la consigne donnée.

- Utilisation et niveau de maîtrise de l'outil informatique pour élaborer son projet.

- Capacité à décrire son travail avec un vocabulaire approprié.

- Confronter intention et efficacité des moyens employés, argumentation, verbalisation.