

# Fiche-action individuelle

TraAM Arts plastiques 2013-2014  
Académie de Limoges  
Denis DUFOUR  
denis.dufour@ac-limoges.fr  
Lycée d'Arsonval 19100 Brive

## TraAM 2013 - 2014

Arts plastiques

Académie de Limoges

# Fiche-action individuelle

TraAM Arts plastiques 2013-2014  
Académie de Limoges  
Denis DUFOUR  
denis.dufour@ac-limoges.fr  
Lycée d'Arsonval 19100 Brive

## INTITULÉ COMPLET

Pratiques numériques simples, pratiques numériques complexes : l'animation graphique et vidéo, pratique et réflexion sur le temps et le récit en Arts plastiques.

### **Le récit et sa forme visuelle : le film d'animation numérique.**

## DESCRIPTION

### **Contexte**

Le dispositif concerné est prévu pour le lycée d'enseignement général, et cible une classe de seconde Arts plastiques, enseignement facultatif, dont l'enseignement prévoit 3h hebdomadaire.

La salle d'Arts plastiques est équipée, en plus du matériel nécessaire aux réalisations bidimensionnelles et tridimensionnelles, de matériel informatique : des ordinateurs, des logiciels référents, un scanner, une imprimante, des appareils photo numériques. La structure est caractérisée par un équipement Macintosh dont les unités centrales intègrent une suite d'applications qui permet aux élèves de réaliser des productions multimédias, notamment [iPhoto](#) et [iMovie](#). De plus chaque ordinateur est pourvu de logiciels référents, dont [Photoshop element](#) ou [Gimp](#).

### **Objectif**

Le dispositif vise la conception et la production d'un film d'animation numérique, dont la forme sera courte (*contrainte*) et le genre celui du récit inventé (*consigne*). Les moyens conceptuels et techniques mis en œuvre impliquent d'une part le recours au carnet de croquis pour *la mise en place de l'idée*, d'autre part l'emploi de logiciels de création/retouche d'image (Photoshop) et de montage vidéo (iMovie).

### **Notion**

Un récit consiste à raconter des faits, de sorte à les rendre perceptibles au destinataire : il rend visible l'invisible, présent l'absent. Forme de la narration, il introduit le langage dans l'action : l'action de raconter génère une dynamique des signes sur l'axe de l'espace et du temps. Cette dynamique ouvre le langage écrit et oral à d'autres formes de langages corporels (théâtre, chorégraphie), visuels (arts plastiques, photographie, cinéma), acoustiques (musiques, sons). Le récit anime le langage en entrechoquant et en fusionnant les langages : il est une forme du langage animé.

### **Résumé**

Une animation produite par l'artiste Julian Opie montre un personnage de profil, représenté d'une ligne claire et noire, en train de marcher sur fond blanc. À partir de là, les élèves sont conduits à investir la question du récit sous la forme visuelle de l'animation numérique. Ils doivent imaginer un fond à ce personnage animé, dans lequel se déroule un récit sans y intégrer le personnage. Ce personnage marche et cela ne signifie rien : il marque le temps de 24 images décomposant une seconde de mouvement. Il fait obstacle et obstrue le fond, qu'il faut animer et rendre intéressant, captivant, visible à travers une courte histoire. De cette opposition entre le signifiant (le fond et l'histoire) et l'insignifiant (le personnage et l'errance), le différent et l'indifférent peut émerger une tension féconde, une dialectique stimulante pour l'imaginaire du spectateur susceptible de relier, par effet Koulechov > <http://www.er.uqam.ca/nobel/k36041/fichiersPDF/Koulechov.pdf>, le personnage inexpressif et l'histoire à l'arrière-plan.

# Fiche-action individuelle

TraAM Arts plastiques 2013-2014  
Académie de Limoges  
Denis DUFOUR  
denis.dufour@ac-limoges.fr  
Lycée d'Arsonval 19100 Brive

## ÉLÈVE

## EFFECTUATION

### Pratique artistique

Ce temps comporte deux phases : celle de la recherche d'idée(s) à partir de la situation de cours et celle de la réalisation.

La phase de recherche se déroule dans le carnet de croquis ou carnet de travail de l'élève. Elle aboutit à la rédaction d'un court synopsis et à la réalisation d'un scénarimage à partir de documents fournis par l'enseignant (24 vignettes formant la séquence d'un homme qui marche). Durant cette phase l'élève écrit et dessine, sous forme d'esquisses, pour déterminer les constituants imaginaires et plastiques de sa future réalisation (thème/sujet/déroulement/éléments formels).

La phase de réalisation vise la production d'un très court film d'animation initié à partir de 24 vignettes formant la séquence d'un homme qui marche sur un fond blanc, neutre et vide. Les images sont ouvertes successivement et autant de fois que nécessaire dans le **logiciel Photoshop** en vue de leur traitement infographique, à savoir réaliser un fond dans lequel se déroule un récit. Pour cette phase l'élève est conduit à réfléchir sur la manière d'organiser le travail pour réaliser et enregistrer le nombre de vignettes nécessaires à son projet, pour mettre en place le même fond dans plusieurs images sous la forme d'un calque d'arrière-plan, pour animer significativement des éléments dans le fond. Afin de multiplier les 24 vignettes, l'élève apprend à **copier le dossier de départ en renommant les fichiers** d'une séquence progressive de chiffres : la série commence par 1.jpg et se termine à n.jpg. Le **traitement infographique** des fichiers dans Photoshop nécessite le **déverrouillage du calque d'arrière-plan** pour extraire le fond blanc et lui substituer un fond transparent (utile pour glisser un nouveau calque d'arrière plan servant de fond), la **création de nouveaux calques** pour le fond et les éléments animés (personnages, objets, etc.), la **modification de la hiérarchie des calques**. Un calque peut être **copié-collé** d'un fichier à l'autre et **modifié** pour les effets d'animation. Le traitement des images implique l'emploi de quelques outils tels l'outil de **navigation**, la **baguette magique**, le **pinceau**, le **crayon**, la **gomme**, le **pot de peinture**, la **loupe**, la **palette des couleurs**. L'enregistrement des fichiers au format JPG, compatible avec le logiciel de montage, implique **l'aplatissement de l'image**. À partir du **logiciel iMovie**, l'élève **importe ses fichiers**, modifie la **durée des plans dans la timeline**, **finalise le projet** par un générique si nécessaire, **partage le projet** dans plusieurs formats.

### Culture artistique

Sites utiles aux recherches complémentaires de l'élève sur le cinéma d'animation.

1. Frise historique : <http://www.ciclic.fr/ressources/mister-frise/histoire-du-cinema-d-animation>
2. Bibliographie : [http://www.bpi.fr/fr/les\\_dossiers/cinema/histoire\\_du\\_cinema\\_d\\_animation.html](http://www.bpi.fr/fr/les_dossiers/cinema/histoire_du_cinema_d_animation.html)
3. Films en ligne : <http://www.filmsanimation.com>

## PRODUCTION

Un film d'animation, achevé ou en cours de réalisation, est monté à partir de l'ensemble des fichiers travaillés avec Photoshop. Ce montage est réalisé à partir du logiciel iMovie.

Une remarque s'impose : le travail peut ne pas aboutir en classe compte tenu d'une exécution chronophage. Il s'agira d'aller le plus loin dans un temps donné : la présentation orale comblera les manques.

## COMPÉTENCES MOBILISÉES

- Prendre en compte des éléments susceptibles de transformer sa démarche (compétences techniques et artistiques).
- Argumenter sa démarche à l'oral et à l'écrit (compétences techniques et artistiques).
- Utiliser un vocabulaire descriptif précis et approprié (compétences culturelles).
- Travailler dans une relative autonomie, conduire un travail personnel et assumer sa présentation au regard des autres (compétences comportementales).

# Fiche-action individuelle

TraAM Arts plastiques 2013-2014  
Académie de Limoges  
Denis DUFOUR  
denis.dufour@ac-limoges.fr  
Lycée d'Arsonval 19100 Brive

ENSEIGNANT

DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE

## LE FOND : C'EST L'HISTOIRE...

Un personnage marche sans but (Julian Opie)... Dans le fond de cette scène, imaginer un court récit réalisé sous la forme d'un très court film d'animation.

**Matériel** : espace informatique requis.

**Durée** : 6 séances (1 séance = 3h).

Séance 1 : découverte et analyse de la situation de pratique artistique (animation et Photoshop) / Recherche d'idée

Séances 2 et 3 : phase de réalisation numérique (Photoshop)

Séances 4 et 5 : phase de réalisation numérique (Photoshop et iMovie)

Séance 6 : finalisation iMovie / présentation/projection

## Compétences artistiques et comportementales visées

- **Concevoir** un récit inventé impose la recherche de *l'idée* d'une histoire, questionne les moyens d'en *fixer* les contenus et de passer de *l'idée à la forme* concrète du récit.
- **Réaliser individuellement** ce travail sous la forme d'une production numérique animée implique la manipulation et l'expérimentation d'outils graphiques et numériques dont les fonctions doivent être présentées, tout en préservant le champ des possibles ouvert aux usages que chacun fera de ces outils.
- **Exprimer et présenter** les contenus d'un récit sans autre recours que la forme visuelle stricte implique que les outils graphiques numériques et les outils de montage vidéo constituent un médium : c'est-à-dire non seulement une technique, mais un langage.

## Références

Alain séchas, Petits films d'animation, 1995

Philippe Parenno, Anywhere out of the world, 2000

Virginie Barré et Stéphane Sautour, Rouge total, 2001

Julian Opie, Films, 2013

APPORTS

**Apprentissages Photoshop** : calque / outils (sélection rapide, navigation, pinceau, crayon, palette de couleurs, gomme) / méthodes de duplication (fichiers et calques) / enregistrement de fichiers dans différents formats.

**Apprentissages iMovie** : créer un projet / importer des fichiers / monter des images fixes / modifier la durée des plans / finaliser et enregistrer un projet dans plusieurs formats.

**Méthodes** : classer, renommer, enregistrer, partager, importer des fichiers.

**Ouverture** : [http://www.fabula.org/actualites/nouveaux-enjeux-pour-le-recit-contemporain-l-image-le-texte-et-le-son-dans-l-experience\\_61292.php](http://www.fabula.org/actualites/nouveaux-enjeux-pour-le-recit-contemporain-l-image-le-texte-et-le-son-dans-l-experience_61292.php)

ÉVALUATION

- Critère de conception du projet dans le carnet de travail (imagination / invention / construction du récit).
- Critère de réalisation du film (organisation / maîtrise des fonctions des logiciels / mise en forme et rendu du projet).
- Critère de présentation de la réalisation (intention expressive / analyse verbale).