

Niveau	Quatrième
Intitulé de la séquence	« En mouvement ! »
Problématique	<ul style="list-style-type: none"> ● Comment représenter un objet en mouvement ? ● Comment passer d'une image fixe à une image animée ? ● Comment concevoir une animation ?
Objectifs d'enseignement	<p>Compétences disciplinaires : l'étendue des arts plastiques au domaine de l'image (images fixes et images animées).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Comprendre comment rendre l'impression de mouvement (qui a une certaine durée, qui se déroule dans un laps de temps donné). ● Comprendre et mettre en œuvre les principes élémentaires de l'animation d'images. ● Créer un court film d'animation (un Gif animé), imaginer un scénario, utiliser quelques fonctions avancées de logiciels. ● Appréhender et visualiser les différentes étapes d'une action. Représenter plastiquement cette action en mettant en valeur la décomposition du mouvement. ● Différencier et utiliser des images uniques, sérielles ou séquentielles ● Exploiter la dimension temporelle dans la production. <p>Compétences relatives à l'histoire des arts :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Verbalisation, présentation d'une œuvre ● Méthode d'analyse, vocabulaire propre au cinéma d'animation ● Situer différentes œuvres dans le temps - histoire de la représentation du mouvement : jouets optiques / photographie / cinéma / animation. <p>Compétences transversales :</p> <ul style="list-style-type: none"> ● La maîtrise des TICE : créer, produire, traiter des données. ● La culture humaniste : pratiquer diverses formes d'expressions visuelles et plastiques
Liens au programme	<ul style="list-style-type: none"> ● « Les images et leurs relations au temps et à l'espace. Cette entrée permet de travailler la durée, la vitesse, le rythme (montage, découpage, ellipse) ; elle permet d'étudier les processus séquentiels fixes et mobiles à l'œuvre dans la bande dessinée, le roman photo, le cinéma, la vidéo. » ● « travail sur l'image : ... sa fabrication,... son utilisation... Le professeur choisit les situations qui permettent d'apprendre à distinguer entre différents types d'images : image fixe et image mobile... - dispositifs de représentation, narration. »

Champ lexical	Geste / cadre / cadrage / champ / hors champ / composition / image fixe / animation / images animées / court métrage / stop motion / scénario / story-board	
Contraintes techniques (format, outils, matériaux, durée...)	<p>Dispositif :</p> <ul style="list-style-type: none"> • 5 séances • 26 élèves / classe • Travail en salle d'arts plastiques et en salle informatique. <p>Matériel : cahier de l'élève, feuilles de papier à dessin, un vidéoprojecteur, ordinateurs avec le logiciel gratuit GIMP (15 postes).</p>	
Description du dispositif pédagogique, des consignes et du déroulement	Séance 1	<ul style="list-style-type: none"> • Lancement de la séquence : exercice d'expérimentation, « représenter le mouvement » <p>Consigne : « Dessinez un objet dans votre cahier »</p> <p>Sujet 1 : Cet objet se met à rouler/ voler/ tomber... dessinez-le avant qu'il ne disparaisse. feuille ½ Canson, crayon, 10 min.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Verbalisation : expliquer la démarche de quelques élèves, quelques références artistiques sont vues (en lien avec l'image en mouvement). • Travail à faire à la maison : assemblage d'un flip-book à partir du travail d'Eadweard Muybridge, « <i>saut d'obstacle, cheval noir</i> »
	Séance 2	<ul style="list-style-type: none"> • Avant d'utiliser des outils informatiques et pour mieux comprendre la fabrication d'un flip book numérique, les élèves assemblent un flip book de manière manuelle (ils se confrontent alors aux éventuelles difficultés de conception) à partir du travail d'Edward Muybridge « <i>saut d'obstacle, cheval noir</i> », 1887. • Rappel historique : de l'image plane à l'image animée (diaporama). Décomposition du mouvement, jouets optiques, persistance rétinienne, invention de la photographie (Niepce, Daguerre), chronophotographie, invention du cinématographe (Louis et Auguste Lumière), le dessin animé... • Afin de comprendre les principes élémentaires de l'animation d'images, les élèves conçoivent leur propre flip-book numérique, grâce cette fois à l'outil informatique. Au préalable, les élèves ont été initiés au logiciel GIMP. <p>Sujet 2 : Réalise un court film d'animation sous GIMP à partir des images précédemment travaillées (sujet précédent: initiation GIMP).</p> <p>Contraintes: ton animation doit être fluide, une « rencontre » se produit. Il te faudra réaliser au minimum une dizaine d'images. Attention, elles seront lues en boucle !</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pour commencer, les élèves réalisent dans leur cahier un story-board de leur animation (image par image). • Les élèves se regroupent par deux, choisissent le meilleur scénario et le développent.

	<p>Séance 3 et 4</p> <p>Suite de la séquence en salle informatique, deux élèves par ordinateur.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Fabrication d'images numériques : GIMP, logiciel de retouche d'image et de création de Gif animés. • Minimum 10 calques (1 calque = 1 image). Les calques seront ensuite lus en boucle.
	<p>Séance 5</p> <p>Présentation des projets des élèves en salle d'arts plastiques, verbalisation. Présentation de références artistiques liées à l'image animée.</p>
Critères d'évaluation	<p>Évaluation sommative (GIF animé) /10</p> <p>Le mouvement est restitué dans un enchaînement minutieux d'images (qualité de l'animation, fluidité, nombre de calques) /5 Composition, originalité dans le scénario et dans la représentation (une rencontre se produit), investissement. /5</p> <p>Évaluation par compétences transversales</p> <ul style="list-style-type: none"> • Capacité à travailler en équipe • B2i
Documents remis aux élèves	<ul style="list-style-type: none"> • fiche références artistiques « l'image animée »
Références artistiques	<p><u>Références artistiques à la notion de mouvement dans l'image :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Eadweard Muybridge, <i>saut d'obstacle, cheval noir</i>, 1887, épreuve photomécanique (héliogravure). • Etienne-Jules Marey, <i>saut en longueur</i>, 1890. • Jacques Henri Lartiges, <i>Grand Prix de l'ACF</i>, 1912, photographie argentique • Jean Graton, planche de bande dessinée « Michel Vaillant » • Luigi Russolo, <i>Automobile de course</i>, 1913 • Giacomo Balla, <i>Dynamisme d'un chien en laisse</i>, 1912 • Marcel Duchamp, <i>Nu descendant un escalier</i>, 1912 <p><u>Références artistiques liées à l'image animée:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> • Kraak & Smaak, Pool Productions, « Squeeze me ». Animation de flip-book. Extrait : http://www.youtube.com/watch?v=AYeTwfyx0nw • Alexandre DUBOSC « Food about you », 1min36, festival d'Annecy 2010 / Animation, stop motion. Extrait : http://www.les-courts-metrages.fr/food-about-you/

- Vergine Keaton « Je criais pour la vie ou pour elle », 9min10, animation sonore-plastique, éléments découpés, ordinateur 2d/3d.
Extrait : <http://www.formatcourt.com/2009/08/j-comme-je-criais-contre-la-vie-ou-pour-elle/>

Exemples,
travaux d'élèves

