

### La persistance rétinienne

Même si les scientifiques aujourd'hui ré-interrogent la notion de persistance rétinienne comme génératrice de la vision du mouvement, nous garderons la notion de persistance rétinienne qui nous permettra d'un point de vue didactique, d'établir avec les élèves que la vision du mouvement par le spectateur dépend de la vitesse de succession (ou déroulement) des images.

#### 1. Les jeux d'optique

Les jeux d'optiques sont l'occasion de séquences basées sur l'expérimentation, la découverte et la compréhension de la relation qui existe entre le mouvement perçu et la mise en mouvement des images (de façon manuelle ou mécanique).

##### 1.1 Le thaumatrope

Le thaumatrope est un jeu d'optique qui met en scène deux images recto/verso. Ces images animées par un élastique ou par une baguette (il suffit de les coller dos à dos et de les faire tourner assez vite) sont le début d'une « narration » ou du moins d'une temporalité entre deux images.

Voir « Deux en un ou un plus un égale deux » pour la classe de 6°

##### 1.2 Les rotoreliefs

Inventés par Marcel Duchamp, les rotoreliefs sont des disques peints de telle sorte qu'une fois en mouvement de rotation, l'œil perçoit des espaces différents (espaces spirales, espaces concentriques etc...). Ces jeux sont visuels et ne font l'objet d'aucune intention narrative.

Voir « Ça bouge et ça change tout ! » pour la classe de 6°

##### 1.3 Le zootrope et le Flip Book

Le zootrope est en quelque sorte une mise à plat de la pellicule cinématographique. Des objets sont représentés les uns après les autres sur une bande de papier dans un mouvement décomposé puis montés sur un disque, derrière une bande noire ajourée (le jour correspondant à une mire). Il faut tourner le disque sur lequel sont fixés les deux bandes et l'illusion de mouvement est présente.

Le zootrope est une occasion de comprendre les notions de succession d'images, de décomposition du mouvement. Ces notions sont celles utilisées pour la fabrication de Flip Book puisqu'il s'agit cette fois d'organiser les images dans une sorte de mini livre fait de papiers agrafés les uns avec les autres, de manière chronologique.

Voir « Action : couleur ! » pour les classe de 5° ou de 4°

## **2. L'Art cinétique**

Dans l'art cinétique, le mouvement des œuvres est soit physique (inhérent à l'œuvre elle-même), soit provoqué par le déplacement du spectateur. Il s'agira alors d'un mouvement ressenti et non physique.

### **2.1 Fragmentation et point de vue**

Cette notion est à comprendre comme la conséquence du déplacement du spectateur qui n'aura pas la même vision de l'image « totale ».

On peut comprendre et envisager deux types de séquences : celles qui permettront à l'élève de réaliser une œuvre en mouvement (articulation des parties entre elles) par l'intervention d'un tiers quel qu'il soit ou par une mécanique, et de réaliser une œuvre où le mouvement du spectateur, son déplacement devant l'œuvre, sera générateur de mouvement.

Voir séquence pour la classe de 3°

## **3. L'Op Art**

L'Op Art est un mouvement artistique basé sur les illusions d'optiques, qui utilise la fiabilité ou non de l'œil dans son appréhension des objets. Les élèves seront donc amenés à fabriquer des productions où l'illusion visuelle sera recherchée.

Voir séquence pour la classe de 3°

## **Le mouvement**

### **1. Le ressenti du spectateur**

L'image en mouvement nous interpelle toujours, on dit parfois qu'elle nous happe : il y a de fait une « mise en mouvement » du spectateur aussi lorsqu'il est en face d'images animées ; Ce mouvement peut donc être compris comme émotion, et s'expliciter dans des situations d'apprentissage/enseignement. Tantôt comme prise de conscience de cette émotion liée à la perception des images animées, tantôt comme prise de conscience aussi du danger de manipulation ou d'adhésion forcée par tout un jeu de relation entre image/mouvement et son/et mouvement.

1.1. Les effets de manipulation

1.2. L'implication émotionnelle

Voir séquences en classe de 4°

1.3. L'illusion et la réalité/ l'illusion de la réalité

Il s'agit là de comprendre en quoi les images animées peuvent se substituer au réel parfois, en jouer ou au contraire se détacher de l'illusion de la réalité. Les deux notions réalité et illusion seront travaillées dans des productions de mise en mouvement d'images. On peut travailler sur la notion de films concrets, sur des photogrammes animés etc...

Voir séquence en classe de 4°

## **2. Notions liées aux images en mouvement**

On parle de langage cinématographique même si le terme de langage n'est pas tout à fait satisfaisant, (on devrait parler de langage pour parler de) pour désigner l'ensemble des procédés relatifs aux images qui permettent d'analyser et de faire des images qu'elles soient animées. Mais ici, certains termes et notions sont propres aux images animées.

### **2.1 Traveling/zoom/Plan séquence**

Un traveling est un mouvement lent ou rapide de la caméra lors des prises de vues : effet de balayage, d'avant en d'arrière, de contournement etc.

Le zoom est la mise en place d'un rapprochement effectif. Le mouvement de rapprochement est visible, il ne s'agit pas juste du gros plan, du résultat.

Le plan séquence est une scène filmée en une seule prise et montrée telle quelle, sans recours au montage. Son intérêt est de travailler sur la mise en scène et la composition.

## **3. Scénographie et mise en scène**

On parlera de scénographie pour parler des installations et dispositifs qui sont nécessaires aux artistes contemporains pour exploiter la mise en mouvement possible d'images, *via* des vidéoprojecteurs, caméra etc....

La mise en scène est plus basée sur le langage cinématographique et la notion de composition, qui permet de comprendre l'ensemble des décisions prises par l'artiste pour permettre la compréhension d'une scène, d'une image.

## **4. Le champs et le hors champs au cinéma**

Ces deux notions qui sont liées à la pratique de la vidéo, de la caméra ou de l'appareil photo, sont là pour permettre aux élèves d'envisager le cadre comme un espace choisi et non comme une donnée objective. Chaque plan, chaque champ sous-entend la présence d'un hors champ. La relation des deux données est fondamentale car elle permet de comprendre des procédés telles l'ellipse (on comprend ce qui se passe autour du champ sans nécessairement le montrer) ou la métonymie (on montre une partie d'un tout comme le tout et le spectateur comprend sans qu'il soit besoin de tout montrer).

### **4. Ombre et théâtre d'ombre**

Les ombres et les théâtres d'ombres sont à comprendre comme occasion physique d'intervention sur le réel pour faire des images sans appareils technologique. Les ombres sont animées puisqu'elles sont le résultat d'une mise en mouvement par l'artiste.

## **Culture de l'image animée**

Même si dans chaque situation d'apprentissage/enseignement il est important de faire un rappel au champ artistique de référence, il est peut-être nécessaire d'isoler un temps la culture de l'image animée pour établir de manière précise, des filiations, des relations etc.