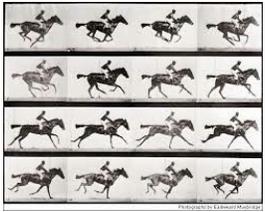
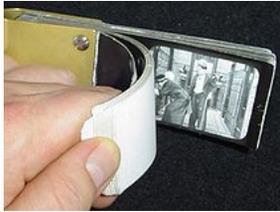


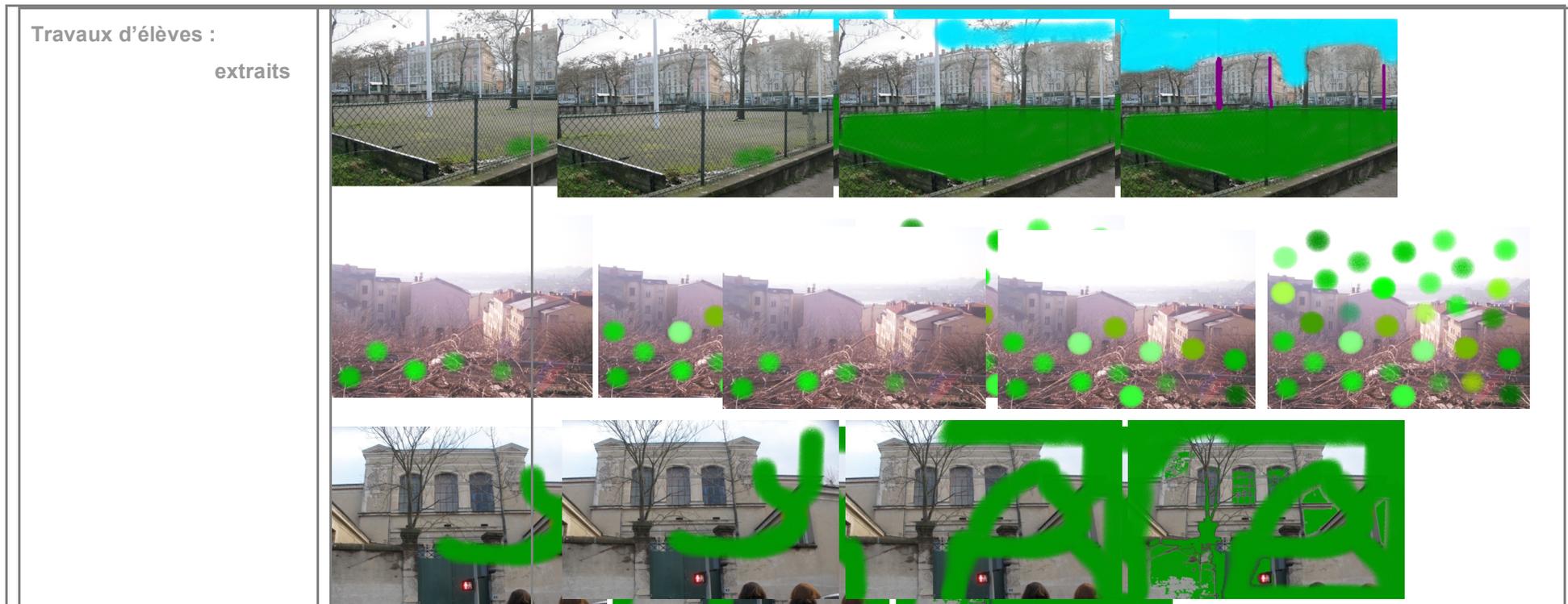
Niveau	4°
	 <p>extrait d'un travail d'élèves</p>
Intitulé de la séquence	<p>« <i>La cité s'anime</i> »</p> <p><b>Séquence en deux parties : 1/ animation en technique numérique 2/ animation en technique traditionnelle.</b></p>
Problématique	Dialogue entre virtualité et matérialité à travers l'expérimentation de deux moyens de productions d'images : l'animation en technique numérique et l'animation en technique traditionnelle.
Contexte	Ce travail a été réalisé dans le cadre d'un projet PTEAC avec la Médiathèque de Givors autour du livre « La Cité » de Karim Ressouni-Demigneux. Tout le niveau de classe était concerné soit 100 élèves. Les élèves ont exposé le travail final (installation vidéo et papiers) lors du « Printemps d'Étoiles » et une rencontre avec l'auteur a été organisée.
Objectifs d'enseignements	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Expérimenter le traitement de l'image numérique et l'image animée.</li> <li>• Exploiter la dimension temporelle dans la production.</li> <li>• Produire des images numériques et prendre conscience de leurs spécificités (dématérialisation).</li> <li>• Expérimenter les aspects artistiques liés aux techniques de reproduction.</li> <li>• Exploiter les éléments de rhétorique des images : poétique, symbolique, métaphorique ...).</li> </ul> <p><b>Compétences disciplinaires :</b></p> <p>Expérience artistique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Elaborer des images et les monter en séquence.</li> <li>• Evaluer le degré de virtualité des images.</li> <li>• Différencier et utiliser des images uniques, sérielles ou séquentielles.</li> <li>• Différencier images matérielles et immatérielles ; uniques et reproductibles.</li> </ul> <p>Compétence numérique :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser quelques fonctions avancées de logiciels.</li> </ul> <p><b>Compétences relatives à l'Histoire des Arts :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Etudier quelques œuvres emblématiques de l'Histoire des Arts et les situer dans leur chronologie.</li> </ul>
Liens au programme	<p>La nature et les modalités de production des images :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La nature de l'image (unique, multiple, séquentielle).</li> </ul>

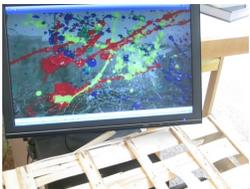
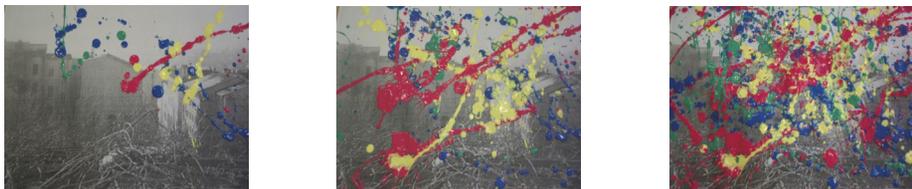
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Moyens de production des images (photographie, image numérique).</li> </ul> <p>Les images et leurs relations au réel :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dialogue matérialité / virtualité.</li> </ul> <p>Les images et leurs relations au temps et à l'espace :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Processus séquentiels.</li> </ul>
<b>Compétences visées</b>	<p><u>Histoire des Arts</u></p> <p>- Développer la thématique « Arts, techniques et expression » à travers l'influence des avancées technologiques : invention de la photographie « Point de vue du Gras » Nicéphore Niepce, 1827 ; et de la chronophotographie « le Cheval au galop » de Muybridge, 1878.</p> <p>- Saisir les enjeux des dispositifs de présentation, de diffusion et perception des images.</p> <p>- Situer les images dans leur réalité temporelle, géographique, sociologique au regard des repères culturels communs.</p> <p><u>Socle commun (transversales)</u></p> <p>- S'appuyer sur des méthodes de travail.</p> <p>- Savoir respecter les consignes.</p> <p>- Développer sa persévérance.</p> <p>- Savoir travailler en équipe.</p> <p>- Participer à une verbalisation.</p>

<b>Partie 1</b>	<p>« <i>Là, sous mes yeux, la végétation envahit la cité</i> » - en 24 images, anime la cité</p> <p><b>1/ ANIMATION EN TECHNIQUE NUMERIQUE : exercices</b></p>
	 <p style="text-align: right;">extrait d'un travail d'élèves</p>
<b>Contraintes techniques (format, outils, matériaux...)</b>	<p><b>Support et matériel</b> : en salle informatique (1 ordinateur pour 2 élèves).</p> <p><b>Outils</b> : logiciels Photofiltre, et son tutoriel + Windows MovieMaker et son tutoriel.</p> <p><b>Base de données</b> : photographies de la ville proche.</p> <p><b>Technique</b> : traitement et transformation de l'image numérique / montage numérique.</p> <p><b>Durée</b> : 3 séances.</p>
<b>Champs lexical</b>	série / transformation / progression / fluidité / durée / instantanéité / animation numérique / séquence

<p><b>Critères d'évaluation</b></p>	<p><b>Evaluation sommative</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Comp. Pratique : Maîtriser les techniques et outils mobilisés = Fluidité de l'animation</li> <li>• Comp. : Respect de la consigne « Là, sous mes yeux, la végétation envahit la cité »</li> <li>• Comp. : Rapport sensible à la transformation (poétique, symbolique, métaphorique) + Retour poétique</li> <li>• Comp. Comportementale : Travailler à deux</li> </ul> <p><b>Evaluation par compétences transversales :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre à travailler en équipe</li> <li>• B2I</li> </ul>	
<p><b>Documents Remis aux élèves</b></p>	<p>- Sur le serveur, l'enseignant a déposé une série de photographies ( 450 X 600 px) variées de la ville prises aux environs du collège (les photos peuvent avoir été faites par les élèves au préalable).</p> <p>- Tutoriel Photofiltre.</p> <p>- Tutoriel Windows Movie Maker.</p> <p>- Fiche retour poétique.</p>	
<p><b>Références artistiques</b></p>	<p>- « le Cheval au galop » de Muybridge (chronophotographie) 1878.</p> <p>- Différents flip books photographiques ou « living photography » de la fin du XIX<sup>ème</sup> et début du XX<sup>ème</sup> siècle (environ 30"). <a href="http://www.flipbook.info/index.php">http://www.flipbook.info/index.php</a></p> <p>- « Alice's Comedies » de Walt Disney, 1923, premiers films qui mélangent les techniques de cinéma et de dessin animé (8'08", les 2 premières minutes suffisent). Technique utilisée plus tard pour « Marry Poppins » en 1964. <a href="http://www.youtube.com/watch?v=WJkYjJA8JTE">http://www.youtube.com/watch?v=WJkYjJA8JTE</a></p> <p>- « Toy Story » 1995, des studios Pixar, premier long métrage d'animation entièrement réalisé en numérique (extrait 1'13"). <a href="http://www.youtube.com/watch?v=3uEWFoVo7MI">http://www.youtube.com/watch?v=3uEWFoVo7MI</a></p> <p>- « In / Between » de l'artiste argentine Hyuro en 2013. Flip book mural de Copenhague, (street art, 87 panneaux sur presque 300m de long) vidéo de 2'17". <a href="http://www.fubiz.net/2014/01/08/flipbook-mural-in-copenhagen/">http://www.fubiz.net/2014/01/08/flipbook-mural-in-copenhagen/</a></p> <div data-bbox="478 1027 1976 1239" style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">      </div>	
<p><b>Description du dispositif pédagogique, des consignes et du déroulement</b></p>	<p><b>Séance 1</b> déroulement : en salle informatique</p>	<p><b>« En 24 images, la végétation envahit la cité »</b> - Traitement de l'image numérique sur Photofiltre.</p> <p><b>1- Présentation des outils :</b> une photographie tirée sur papier et une photographie numérique (quelles différences ? quels avantages ? ... verbalisation qui les mène à réfléchir sur le matériel et le virtuel, l'argentique et le numérique. / 5mn</p>

		<p>2- <b>Présentation de l'intitulé</b> : « Là, sous mes yeux, la végétation envahit la cité ».  <b>Verbalisation et reformulation</b> : sur les notions d'instanéité, de transformation, d' envahissement, de série, de progression et d'animation. / 5mn</p> <p>3- <b>Mise en pratique</b> avec la distribution du tutoriel.  - Les élèves explorent les possibilités du logiciel. / 10mn  - Les élèves créent 24 images dont la progression pourra former une animation. / 30mn</p> <p>4- <b>Fin de séance</b> : Enregistrement et récupération des fichiers numériques réalisés par les élèves.</p>
	<p><b>Séance 2</b>  <b>déroulement :</b>  en salle  informatique</p>	<p>« <b>Là, sous mes yeux</b> » - Traitement de l'image animée par le montage d'une séquence sur Windows Movie Maker.</p> <p>1- <b>Retour</b> sur le travail effectué la semaine précédente. Une série d'images est vidéoprojetée / 5mn.</p> <p>2- <b>Explication de la consigne</b> : la série d'image doit être montée en séquence.  <b>Présentation des outils</b> : Logiciel Windows Movie Maker.  <b>Verbalisation et reformulation</b> : sur les notions de série, montage, séquence, animation / 10mn.</p> <p>3- <b>Mise en pratique</b> avec la distribution du tutoriel  a- Les élèves montent leur série d'images en séquence avec le tutoriel / 20mn.  b- Les élèves montent leur séquence à la suite les unes des autres = création de l'animation numérique avec le tutoriel / 10mn.  c- Ecriture du retour poétique (ce que je vois, ce que je ressens, ce que j'imagine...) sur fiche.  <b>L'enseignant</b> est dans la posture de « l'abeille » / 5mn.</p> <p>4- <b>Fin de séance</b> : Enregistrement et récupération de l'animation numérique réalisée par les élèves.</p>
	<p><b>Séance 3</b>  <b>déroulement :</b>  en salle d'arts  plastiques</p>	<p>1- <b>Retour</b> sur le travail effectué la semaine précédente. L'animation numérique est vidéoprojetée.</p> <p>2- <b>Lecture</b> des retours poétiques des élèves (debout à voix haute).</p> <p>3- <b>Verbalisation et présentation des références</b> : sur les notions de série, montage, séquence, animation.</p>
<p><b>Remarques</b></p>		<p><i>Lors de la partie 1, les élèves, grâce aux exercices et consignes donnés, expérimentent l'outil numérique mais surtout comprennent la nécessité de rigueur nécessaire dans la progression des images de leur animation afin que cette dernière soit fluide.</i></p> <p><i>Il leur sera ainsi plus simple lors de la partie 2 d'expérimenter des techniques traditionnelles avec des manipulations réelles délicates afin d'inventer des situations pour répondre au sujet.</i></p>

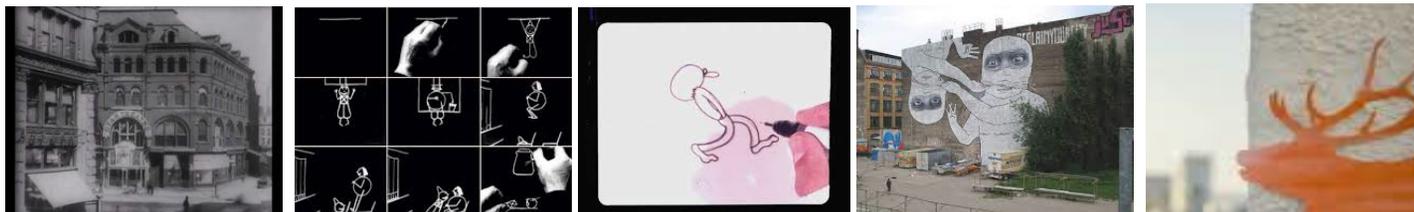


Partie 2	<b>2/ ANIMATION EN TECHNIQUE TRADITIONNELLE : expérimentations</b>
	 <p style="text-align: right;">extrait d'un travail d'élèves</p>
<b>Contraintes techniques</b> (format, outils, matériaux...)	<b>Support et matériel :</b> en salle informatique (1 ordinateur pour 2 élèves). <b>Outils :</b> Les divers matériaux traditionnels de la classe, 3 APN et leurs trépieds, Windows MovieMaker. <b>Technique :</b> animation traditionnelle avec manipulation / montage numérique. <b>Durée :</b> 3 séances.
<b>Champs lexical</b>	série / transformation / manipulation / fluidité / animation traditionnelle / stop motion / séquence.
<b>Critères d'évaluation</b>	<b>Evaluation sommative</b>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Comp. Pratique : Maîtriser les techniques et outils mobilisés = Cadrage photographique, fixité de l'APN, fluidité de l'animation</li> <li>• Comp. : Respect de la consigne « La cité s'anime »</li> <li>• Comp. Comportementale : Travailler en groupe</li> </ul> <p><b>Evaluation par compétences transversales :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Apprendre à travailler en équipe</li> <li>• B2I</li> </ul>
--	---

<b>Documents Remis aux élèves</b>	- Fiche références.
-----------------------------------	---------------------

<b>Références artistiques</b>	<p>- « Demolishing and Building Up Star Theatre », 1901 (durée 1'48"), film américain de Frederick Armitage qui réalise une série de prises de vues photographiques fixes à heures régulières durant toute la démolition du théâtre. <a href="https://archive.org/details/star_theatre_1901">https://archive.org/details/star_theatre_1901</a></p> <p>- « Fantasmagorie » d' Emile Cohl, 1908 (animation à la craie sur tableau noir, durée 1'17") c'est l'un des premiers dessin d'animation. <a href="http://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE">http://www.youtube.com/watch?v=aEAObel8yIE</a></p> <p>- « Animando » de Marcos Magalhães, 1983 (durée 12'46") Un personnage que dessine l'animateur prend forme. Il évolua sous nos yeux grâce de nombreuses techniques traditionnelles différentes (dessin, peinture, papiers découpés, peinture aux doigts, sable, animation d'objets, pâte à modeler, peinture blanche ...) <a href="http://www.youtube.com/watch?v=OYM70IZ3wxo">http://www.youtube.com/watch?v=OYM70IZ3wxo</a></p> <p>- « Muto » de Blu (graffeur et vidéaste italien qui investit un quartier d'une ville), 2009 (vidéo, durée 7'46") <a href="http://vimeo.com/993998">http://vimeo.com/993998</a></p> <p>- « Wallflower » de Nils Westergard, 2014 (durée 3'31"). Il a découpé 1900 papiers de figurines d'animaux pour réaliser cette animation en stop-motion. Des animaux en papier se promènent sur les murs et différents objets de la ville de Richmond (Virginie, Etats-Unis). <a href="http://www.koreus.com/video/wallflower.html">http://www.koreus.com/video/wallflower.html</a></p>
-------------------------------	--



<b>Description du dispositif pédagogique, des consignes et du déroulement</b>	<p><b>Séance 1 déroulement :</b></p> <p>en salle d'arts plastiques</p>	<p><b>« En 24 images la cité s'anime »</b> - Animation en technique traditionnelle.</p> <p>1- <b>Présentation des outils :</b> - un grand nombre de photocopies aux formats A4 et A3 de photographies noir et blanc de la cité (prises par les élèves).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- papiers de couleurs, paires de ciseaux</li> <li>- peintures, encres et pinceaux</li> <li>- crayons, craies grasses ...</li> <li>- appareil photo numérique avec son trépied.</li> </ul>
---	--	--

		<p>2- <b>Présentation de l'intitulé</b> : « En 24 images, la cité s'anime ». / 5mn  <b>Verbalisation et reformulation</b> : sur les notions de transformation des images, fluidité, animation.</p> <p>3- <b>Mise en pratique</b>  - Les élèves réfléchissent et discutent de "comment animer la cité" / 10mn  - Le professeur valide la faisabilité du projet.  - Les élèves préparent le matériel nécessaire à la réalisation.  - L'appareil photo est installé sur pied et attaché à la table.  - La photocopie est fixée sur la table au ruban adhésif.  - L'image est cadrée.  - Un ou deux élèves animent (en fonction du projet).  - Un autre prend les 24 images au fur et à mesure.  - <b>L'enseignant</b> suit les projets et distribue les 3 APN disponibles et les trépieds. / 35mn</p> <p>4- <b>Fin de séance</b> : Enregistrement et récupération des fichiers numériques réalisés par les élèves.</p>
--	--	---

	<p><b>Séance 2</b>  <b>déroulement :</b>  en salle  informatique par  groupe</p>	<p>1- <b>Retour</b> sur le travail effectué la semaine précédente et les différentes techniques utilisées pour animer la cité. / 5mn</p> <p>2- <b>Montage des images</b> sur le Logiciel Windows Movie Maker (que l'enseignant aura déjà chargé sur le réseau). /15mn</p> <p>3- <b>Montage des séquences</b> : les différentes séquences montées sont mises à disposition pour être montées selon une cohérence plastique. /15mn</p> <p>5- <b>Trace dans le cahier avec pour la partie animation traditionnelle :</b>  - la demande, les outils, la description du processus,  - un fragment déchiré ou découpé de ce qui a servi à l'animation,  - photocopies de références.</p> <p><b>la partie animation numérique :</b>  - la demande, les outils, la description du processus,  - 3 photogrammes de l'animation,  - le retour poétique,  - photocopies de références. /15mn</p>
	<p><b>Séance 3</b>  <b>déroulement :</b>  en salle d'arts  plastiques</p>	<p>1- <b>Visionnage du film</b> réalisé par l'ensemble des élèves et retour sur leur expérience. /15mn</p> <p>2- <b>Verbalisation, présentation et visionnage des références</b> : sur les notions de série, montage, séquence, différentes modalités d'animation. (extraits selon leur durée). /35mn</p>

Travaux d'élèves :

extraits

