

# Traitement des images animées en arts plastiques

## Quelques conseils à partager

Document élaboré dans le cadre d'un groupe de travail académique, par Isabelle ARDOUIN, Aimé CHABRUT, Delphine LAVY, Leila MOUMEN NIETO, Patrick ORSINI, professeurs d'arts plastiques et par Sandra GOLDSTEIN IA-IPR.

### 1. Pour répondre aux attentes des textes officiels

#### Comment inscrire ces pratiques dans le cadre d'un enseignement répondant aux attentes des programmes ?

En cours, nous recourons souvent à l'utilisation d'appareils numériques pour faire produire par les élèves des images en mouvement. Mais il serait aussi possible de le faire de manière mécanique, par exemple par l'expérimentation d'un zootrope ou d'un thaumatrope, par la fabrication d'un flip book, etc...

#### Quels sont les points du programme pour lesquels nous pourrions présenter des œuvres animées ? Quels sont ceux en lien avec ce type de pratique sur les quatre niveaux d'enseignement en collège ?

- ▶ En sixième, la question de l'objet permet de travailler sur les œuvres en tant qu'objet, comme par exemple des dispositifs permettant la construction de jeux d'optiques.
- ▶ En cinquième et en quatrième, la question de l'image permet de travailler sur l'élaboration des images et leur captation, sur les dispositifs de présentation, ainsi que leur traitement numérique.
- ▶ En troisième, les questions de scénographie, d'installations vidéo, des particularités spatiales d'un cinéma, des dispositifs de projection sont d'autres entrées possibles pour aborder les images animées.

#### Quelles sont les compétences travaillées par les élèves (savoir-faire, attitudes, connaissances, vocabulaire) ?

L'analyse des images animées, ainsi que leur production convoquent toutes les compétences et les connaissances liées à l'utilisation des nouvelles technologies (Pilier 4 du Socle Commun). Ce type de pratique permet également à l'élève d'acquérir des capacités : « explorer », « expérimenter », « travailler seul ou en groupe ». Dans le champ plus disciplinaire, l'élève apprend à « créer une image à partir d'éléments divers », à « exploiter la dimension temporelle dans la production », à « faire preuve de curiosité et d'esprit critique envers l'art sous toutes ses formes ».

### 2. Pour concevoir un enseignement efficace

#### Comment organiser la séquence de cours introduisant cette pratique ? De quelles manières l'amorcer et par quelles problématiques ? Comment gérer le groupe classe ? Comment mettre tous les élèves au travail ?

En commençant dès le niveau Sixième, et en faisant pratiquer, chaque année, l'image animée, les élèves se familiarisent petit à petit avec le langage, les contraintes techniques et matérielles, gagnant ainsi en autonomie et créativité. Ils ont tendance à réinvestir facilement les années suivantes les exercices ou expérimentations faites lors de séquences ouvertes. Globalement, ils ont une indéniable motivation à fabriquer des images animées, et découvrent avec engouement les œuvres liées à ce domaine.

Concernant la phase de pratique, en amont de la séance en salle informatique, et pour optimiser le temps, chaque élève (ou binôme) devrait préparer un projet précis. Ils devraient avoir clairement projeté ce qu'ils souhaitent réaliser avec les logiciels numériques : esquisses, story-board, listes d'images à chercher où à réaliser etc.

Si les élèves travaillent à plusieurs, il faudrait définir les tâches de chacun et prédéfinir les modes d'évaluation.

### **Comment gérer au mieux la durée de la séance de cours ? Faut-il systématiquement consacrer du temps à l'écriture d'un scénario ou au dessin d'un story-board avant la phase de création d'images multiples et de montage ?**

Il conviendrait de réserver une place importante à la pratique plastique. L'écriture du synopsis et du scénario ne sont pas toujours nécessaires, surtout si l'objectif de la séquence réside dans l'exploration des possibilités plastiques proposées par les logiciels.

L'aspect visuel des travaux et leurs qualités plastiques ne devraient pas disparaître au profit de la narration. Pourquoi ne pas concevoir préalablement de courts scénarios, pour que les élèves se consacrent exclusivement à leurs mises en images.

### **Comment gérer au mieux le groupe classe par rapport au temps, à la multiplication des tâches des élèves, à leurs déplacements et au bruit ?**

- ▶ Eviter les déplacements inutiles dans les couloirs, en demandant à la classe de se rendre directement en salle informatique si cela est possible.
- ▶ Veiller à déterminer la place des élèves en préparant un « plan de classe » spécifique à la configuration de la salle informatique. Cette démarche est conseillée surtout lorsqu'on ne dispose que d'un ordinateur pour deux élèves.
- ▶ Etablir une liste de tâches clairement définies ; demander aux élèves de s'y tenir et de la mettre en application avant la fin de la séance.
- ▶ Veiller à faire une démonstration rapide en salle d'arts plastiques, la séance précédente, à l'aide de la vidéo projection, pour que les élèves puissent ainsi mémoriser visuellement les tâches à accomplir.
- ▶ En plus de cette démonstration, veiller à laisser à la disposition des élèves, des documents papiers ou sur le réseau, qui rappellent la liste des tâches. Ils pourront ainsi les consulter pendant la séance en salle informatique en toute autonomie.
- ▶ Lorsque les élèves ne parviennent pas à terminer la réalisation pendant la séance, il faut prioritairement s'assurer du bon enregistrement des productions, pour qu'ils puissent les poursuivre chez eux ou lors de la séance suivante. Soyez particulièrement attentifs à la façon dont ces documents doivent être enregistrés. Pour information, s'ils travaillent avec des calques, il faudra choisir un format adapté pour qu'ils ne soient pas écrasés, en choisissant JPG, par exemple.
- ▶ Veillons à nous appuyer sur quelques élèves efficaces, rapides et autonomes qui aideront leurs camarades moins aguerris à la manipulation de ces logiciels. Cette délégation sera gratifiante pour eux.
- ▶ S'il n'y a que quelques rares élèves qui n'ont pas terminé leur réalisation par manque de temps, le professeur peut éventuellement leur proposer de les poursuivre au CDI pendant leur temps libre.

### **Quels sont les moyens techniques nécessaires pour cette mise en œuvre dans un collège ?**

- ▶ Vérifier les répertoires communs à la classe et au professeur afin de centraliser les réalisations des élèves.
- ▶ Utiliser des logiciels simples et dédiés à des tâches spécifiques pour éviter aux élèves de se perdre dans la recherche de fonctions. Pour ce faire, vérifier leur accessibilité.
- ▶ Vérifier les espaces de stockage disponibles, les répertoires à utiliser, à la fois dans « la session des élèves » et dans « l'espace commun » où le professeur pourra déposer des documents de travail.
- ▶ Avant toute séance en salle informatique, bien vérifier le bon fonctionnement des logiciels, veiller à tester soi-même l'exercice proposé avant la séance.

### **Quels sont les types de caméra ou d'appareils photographiques numériques à conseiller ? Quels sont les logiciels de traitements d'images et de montages les mieux adaptés ?**

La majorité des APN\*, même ceux d'entrée de gamme, permettent d'obtenir des images de qualité satisfaisante, et de capture vidéo intégrant du son. Pour la réalisation d'une vidéo plus élaborée, l'investissement dans un caméscope numérique permettra d'obtenir des images et une prise de son de meilleure qualité.

Il est conseillé d'utiliser un trépied avec l'APN\* lorsque le travail s'effectue en stop-motion\*.

Concernant le logiciel de montage vidéo, *Microsoft movie maker* permet d'initier les élèves au montage. Pour information, les logiciels gratuits sont rares dans ce domaine. Les logiciels payants performants sont assez chers. La version gratuite de *Vidéopad* est une bonne alternative à *Microsoft movie maker*. Ce logiciel existe en français, il est simple à utiliser et possède plus de fonctionnalités que *Microsoft movie maker*. Il est très pratique pour finaliser des films d'animation en image par image.

### **Quels sont les logiciels de traitement d'images fixes, libres et gratuits, qui permettent de réaliser un film d'animation à l'aide de calques ?**

Il est conseillé de suivre une formation complémentaire pour permettre l'acquisition des procédés techniques, pour faciliter la transposition didactique et pour concevoir un dispositif pédagogique efficace.

Pour de petites animations en « .gif », *Photoscape*, qui est gratuit, propose un onglet dédié très facile à utiliser. *Real-world-Paint*, gratuit aussi, gère les calques et l'animation.

Il ne faut pas hésiter à utiliser plusieurs logiciels différents et dont les fonctions sont complémentaires. Par exemple, les élèves pourraient concevoir des calques avec *Photofiltre 7* ou *Phoxo*, qui est gratuit. Chaque calque devra être enregistré comme une image indépendante. Puis celles-ci seront animées grâce au logiciel *Photoscape*.

Le logiciel The GIMP, qui est gratuit, permet également la réalisation de courts GIF animés, en faisant défiler en boucle les calques successifs.

Nous signalons également les possibilités d'animation proposées par le logiciel en « 3D » gratuit *Sketchup*. Il permet notamment d'exporter en vidéo des « visites virtuelles » à l'intérieur des espaces précédemment créés avec ce logiciel. Il est aussi possible de réaliser des déplacements virtuels autour d'objets ou d'architectures créés avec ce même logiciel. Il existe de nombreux plugin\* gratuits qui permettent d'étendre les possibilités du logiciel au niveau de la conception d'animations.

### **Comment utiliser la webcam et pour quoi faire ?**

Elle permet d'enregistrer des vidéos, de qualité très moyenne. Elle contraint à filmer à proximité de l'ordinateur. La webcam étant faite pour communiquer on peut imaginer un travail d'échange, une interaction entre deux élèves, deux ordinateurs et deux webcams dans la même pièce. Ce champ d'activités est à expérimenter.

### **L'espace du disque dur sera-t-il suffisant pour héberger l'ensemble des images ?**

Il faudra en premier lieu se renseigner sur l'espace alloué à chaque élève sur sa session et vérifier la possibilité de stocker des images. Si ce n'est pas le cas, il est toujours possible de demander une extension de l'espace pour une durée limitée dans le temps. Il est conseillé de demander aux élèves de nettoyer leurs espaces personnels.

Si les élèves travaillent à partir d'images, veillez à utiliser des résolutions d'images légères. Le poids maximal conseillé est de 1 Mo\* si l'impression n'est pas envisagée. Une image légère permet d'optimiser la navigation dans les logiciels et sur le réseau.

Il est conseillé de centraliser les travaux dans un répertoire commun à tous les élèves de la classe. Ce mode de classement facilitera la projection lors de la phase d'évaluation formative.

Pour tous les collèges possédant un réseau « scribe » le répertoire « travail » du répertoire classe permet un espace de stockage largement suffisant, par rapport aux répertoires des élèves qui sont beaucoup plus limités. Ce répertoire « travail » a un inconvénient : les élèves ont accès aux travaux de leurs camarades en ayant la possibilité de les modifier ou de les effacer.

### **Comment concevoir un enseignement qui n'excède pas 5 à 6 séances ?**

Il est conseillé de prévoir des séances d'une heure avec des objectifs simples. Il faut veiller en amont du cours à bien préparer des images archivées que les élèves pourront utiliser pour leur travail.

### **Comment donner une dimension progressive à cet enseignement ?**

Il suffit de rendre les tâches et les objectifs de plus en plus complexes. Pour ce faire, il conviendrait de commencer par une découverte des logiciels, puis des activités d'explorations. Ensuite, une incitation plus problématisante sera proposée aux élèves.

### **Quels sont les paramètres auxquels les élèves pourraient être attentifs lors de ce type de réalisations ?**

L'organisation des images au niveau de leurs interactions, les procédés de montage, la transition entre deux plans, le cadrage, les plans, le support de la diffusion, la taille de l'image, la durée de la diffusion, les rapports sons-images,...

### **Où trouver des extraits sonores libres de droits ?**

- ▶ Sur le site *Jamendo*,
- ▶ Sur le site *Sound-Fishing* qui propose de nombreux bruitages sonores.

### **Quand faut-il faire des demandes d'autorisation et pour quel type de production ?**

Afin de respecter les droits relatifs à l'image, il faut faire remplir une « autorisation de diffusion », signée par les parents et l'élève, si les productions sont présentées publiquement et que l'élève y est identifiable. Pour rappel, ce document doit comporter l'intitulé du-dit projet et ne servira qu'à celui-ci.

Avant d'aller réaliser des prises de vue dans des lieux publics ou privés, il est conseillé de se renseigner si une autorisation de filmer est nécessaire ou pas, notamment dans les transports en commun.

Il conviendrait d'informer à chaque fois l'administration les déplacements d'élèves dans l'enceinte de l'établissement avec des APN\* ou une caméra.

### **Comment évaluer un travail réalisé collectivement ? Que faut-il évaluer et selon quels critères ?**

Une double évaluation est envisageable : une évaluation sans note portant sur les capacités à travailler en groupe, et une évaluation sommative individuelle correspondant aux attentes du sujet.

---

### **Notes :**

**APN** : appareil photographique numérique

**Mo** : Mégaoctet

**Plug'in** : il s'agit d'un [paquet](#) qui complète un [logiciel](#) hôte pour lui apporter de nouvelles fonctionnalités.

**Stop motion** : technique de l'animation image par image permettant de créer un mouvement à partir d'objets immobiles. Le concept consiste à enregistrer une seule image à la fois. Entre chaque image, les objets de la scène sont légèrement déplacés. Lorsque le film est projeté à une vitesse normale, la scène semb