

Cycle	Cycle 4 (début de cycle 4)
Intitulé problématisé de la séquence	Film d'animation : "Deux couleurs se rencontrent...Que se passe-t-il ?" Comment construire une narration en images animées ? Comment raconter la rencontre de deux couleurs ?
Thème du programme	La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse... La matérialité et la qualité de la couleur : les relations entre sensation colorée et qualités physiques de la matière colorée ; les relations entre quantité et qualité de la couleur. (La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique : les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées,...)
Questionnement	Quelles sont les particularités des images animées dans la construction d'une narration ? Quelles sont les différents moyens de mélanger deux couleurs ?
Compétences artistiques visées	Expérimenter, produire créer <ul style="list-style-type: none"> - Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés en fonction de leurs effets dans une intention artistique et en restant attentif à l'inattendu - Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique. - Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création. Mettre en œuvre un projet artistique <ul style="list-style-type: none"> - Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques, individuels ou collectifs. - Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles. - Confronter intention et réalisation dans la conduite d'un projet pour l'adapter et le réorienter, s'assurer de la dimension artistique de celui-ci. S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs <ul style="list-style-type: none"> - Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre. - Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.

Compétences du socle visées	<p>Domaine 1 : les langages pour penser et communiquer</p> <ul style="list-style-type: none"> - Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps <p>Domaine 2 : les méthodes et outils pour apprendre</p> <ul style="list-style-type: none"> - Coopération et réalisation de projets <p>Domaine 5 : les représentations du monde et l'activité humaine</p> <ul style="list-style-type: none"> - Invention, élaboration, production 	
notions	Temps, couleur, narration	
vocabulaire	film d'animation, photogramme, story-board, mélange physique et optique des couleurs, montage, stop-motion.	
Dispositif	<p>Incitation : Deux couleurs se rencontrent...Que se passe-t-il ? Raconte cette histoire dans une animation image par image de 10 à 15 secondes.</p> <p>Les élèves travaillent par groupe de 4 ou 5 (un photographe, deux animateurs, un responsable du matériel et un contrôleur)</p> <p>Préalable obligatoire : réalisation d'un story-board.</p> <p>Matériel nécessaire : un appareil photo numérique par groupe, un pied, de la peinture, de la pâte à modeler, des papiers colorés, des crayons de couleur, des craies ou des feutres pour tableau.</p>	
Déroulé de séances	Séance 1	<ul style="list-style-type: none"> - Visionnage du film de Marcos Magalhaes, <i>Animando</i>, réalisé en 1983 (12mn 47) et verbalisation : qu'est-ce qu'un film d'animation ? Quelles techniques peut-on repérer ? Qu'est-ce qu'un photogramme ? - Constitution des groupes de travail, présentation et explications concernant le matériel et son fonctionnement. - Les groupes choisissent ensuite les matériaux qui seront utilisés dans l'animation. - Enfin, des consignes de prises de vue et de déplacement des éléments sont données.
	Séance 2	<ul style="list-style-type: none"> - Réalisation du story-board et essais techniques pour expérimenter les matériaux choisis. - Affichage des story-boards et verbalisation, mise en évidence des moyens plastiques utilisés pour mélanger deux couleurs. - Reprise du vocabulaire
	Séance 3	<ul style="list-style-type: none"> - Première phase de pratique dans la salle d'arts plastiques : réalisation des prises de vues par les groupes, en respectant la distribution des rôles.
	Séance 4	<ul style="list-style-type: none"> - Seconde phase de pratique en salle informatique avec un logiciel de montage vidéo. - Importation des images à partir d'un dossier sur le réseau pédagogique, réglage de la durée de chaque image et exportation des films dans un format de fichier vidéo.

	Séance 5	<ul style="list-style-type: none"> - Projection des films en regards des story-boards affichés et verbalisation : - La narration est-elle compréhensible dans le story-board ? - La narration est-elle compréhensible dans l'animation ? - Retour individuel du travail réalisé dans le groupe à partir de la question suivante : "A l'aide de phrases construites, explique comment vos deux couleurs se sont mélangées. Utilise un vocabulaire adapté."
Références artistiques	<ul style="list-style-type: none"> - Norman Mc Laren, <i>Dots</i>, 1940, 1mn 38, Canada - Jean-François LAGONIE, <i>Le tableau</i>, 2011, France. La séquence du rêve de Claire à 21 mn et 07 secondes. - Marcos Magalhaes, <i>Animando</i>, 1983, 12 mn 47. 	