

Cycle 4	Niveau 4	N°	DESSIN ANIME			
Réalisation			Vous inventerez, par groupe de deux et sur le thème de votre choix, un mini récit qui prendra la forme d'un dessin animé réalisé à l'ordinateur (animation 2D image par image).			
Problématique			<i>Comment donner à voir un récit et le mouvement par le biais d'un dessin animé (séquence d'images fixes) ?</i>			

9 notions	X	Espace		Lumière		Geste	5 champs de pratique	X	Pratiques bidimensionnelles (graphiques, picturales, collage)		Pratiques de la photographie et de la vidéographie
	X	Temps		Couleur		Support			Pratiques tridimensionnelles (sculpture, architecture)	X	Pratiques de la création numérique
		Forme	X	Matière		Outils			Toutes pratiques		

3 entrées (seules ou mises en relation et ouvrant à des questionnements)	X	<i>La représentation ; images, réalité et fiction.</i>	La ressemblance ; le dispositif de représentation ; la narration visuelle, l'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation ; la création, la matérialité, le statut, la signification des images ; la conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique ; ...
		<i>La matérialité de l'œuvre ; l'objet et l'œuvre.</i>	La transformation de la matière ; les qualités physiques des matériaux ; la matérialité et la qualité de la couleur ; l'objet comme matériau en art ; les représentations et statuts de l'objet en art ; le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langage, outils, supports) ; ...
	X	L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur.	La relation du corps à la production artistique ; la présence matérielle de l'œuvre dans l'espace, la présentation de l'œuvre ; l'expérience sensible de l'espace de l'œuvre ; les métissages entre arts plastiques et technologies numériques ; ...

Mise en œuvre (dispositif pédagogique)	
Logiciel : Animator (http://bambooapps.com/bamboo-dock)	
<u>Réalisation</u> La réalisation du dessin animé se fait avec le logiciel Animator (suite Bamboo Dock). Elle est à enregistrer dans un dossier aux noms et classe des auteurs. La phase de story-board est expliquée mais non intégrée au projet, pour cause de durée. Elle est remplacée par une prise en main directe et une phase de tests du logiciel.	
<u>Mini-récit</u> Le récit doit comporter une structure claire : 1-Situation de départ / 2-Perturbation(s) / 3-Situation conséquence. Cette structure peut donner lieu à un récit avec début et fin, ou à une histoire en boucle. Le dessin animé sera muet mais peut être doté de texte écrit (mots, onomatopées...). Nombre de séances : 3 (salle informatique).	
Une courte interrogation écrite permettra de vérifier la bonne connaissance des références citées (artiste, titre, technique, date) ainsi que du vocabulaire.	

Références
<ul style="list-style-type: none"> Anonyme, <u>Grotte Chauvet</u>, rhinocéros et lions avançant, -36000 av.J.C. Etienne Jules Marey, <u>Saut à partir d'une chaise</u>, 1884, Paris / <u>Forgeron au travail</u>, 1894 Eadweard Muybridge, <u>Nu descendant un escalier</u>, 1887, chronophotographies Emile Cohl, <u>Fantasmagorie</u>, 1908 Winsor McCay, <u>Gertie the dinosaur</u>, 1914 Norman McLaren, <u>Dots</u> (haut), 1940, 1'37 / <u>Le merle</u> (bas), 1958, 4'48 Jacques Rouxel, <u>Les Shadoks</u>, 1968-1973 puis 2000, quatre saisons, 208 épisodes, 2'à 3'. Narrateur : Claude Piéplu Oswaldo Cavandoli, <u>La Linea</u>, années 1970 Han Hoogerbrugge, <u>Stirred not shaken</u>, série « Nails », n° 18, dès 2002 Blanquet, <u>Le mélange des couleurs</u>, 1997, 2' / <u>Les réanimations</u>, 2006 Klaus Obermaier, <u>Apparition</u>, 2004, Ars Electronica Futurelab Justice, <u>Dance</u>, 2007 Albert Pereira-Lazaro et Emmanuel Klotz, <u>Les lascars</u>, 2009, 96' Studio H5, Logorama, 2009, 16'15 <u>Fringe</u>, 2011, saison 3, épisode 19, « Qui veut la peau d'Olivia Dunham ? »

Vocabulaire

Figuratif

Qui représente la forme réelle des choses. On oppose généralement art figuratif et art abstrait (ou non figuratif).

Abstrait ou non figuratif

Qui ne représente pas la forme réelle des choses. Aucune image ne peut reproduire à l'identique toute la richesse et la complexité du réel. Par conséquent, toute image, quelle qu'elle soit, possède un degré d'abstraction (exemple : une peinture ne peut montrer, sans déformation, l'avant et l'arrière d'une personne).

Image fixe

Toute image ne présentant pas un mouvement réel : dessin, peinture, photographie... Une image fixe peut néanmoins *représenter* le mouvement (impression de vitesse donnée par un flou...).

Image animée, ou image mobile, ou image mouvement

Toute image ou série d'images présentant un mouvement réel : cinéma, dessin animé, vidéo... La prise en compte directe du temps entre dans ces images (instant, durée...).

Mouvement réel / littéral

Mouvement tel qu'un corps l'expérimente dans les quatre dimensions du réel (trois dimensions

d'espace et une dimension de temps).

Mouvement figuré / suggéré

Représentation du mouvement sur un support bi ou tridimensionnel.

Instant prégnant

C'est l'instant décisif d'une action, celui qui va produire la plus forte impression. Cet instant prégnant, tout en présentant un présent, rappelle ce qu'il s'est passé juste avant et ce qu'il va advenir juste après. Ce n'est donc pas l'instant qui démarre une action ou qui la termine.

Posture

Position du corps, attitude corporelle. La posture concerne fait plutôt référence à un instant figé du corps plus qu'à un mouvement dans sa continuité (pour ce dernier, il faudrait une succession de postures). Par extension, situation (« être dans une bonne ou mauvaise posture »).

Composition

Manière d'arranger et d'organiser les différents éléments participant d'une œuvre afin de servir le sens désiré (il peut s'agir par exemple de la manière de placer des personnages dans une peinture, mais aussi d'y répartir les contrastes de couleur).

Point de vue

Endroit d'où le spectateur voit un espace. Pour

créer son œuvre, un artiste choisit celui qui aura le plus de sens, de force, d'impact pour communiquer ce qu'il désire (expression d'un sentiment, d'une émotion, information, idée). Un élément peut ainsi être vu : « de face », « de dos », « de profil », « de trois-quarts », ainsi que « en plongée » (par dessus) ou « en contre-plongée » (par dessous).

Cadrage

Manière dont est cadré un élément, selon sa distance à l'appareil qui le photographie ou qui le filme : Plan d'ensemble (paysage, architecture, foule... C'est le plus éloigné du sujet filmé) / Plan général (sujet et entourage plus ou moins proche) / Plan moyen (sujet en pied et son entourage immédiat) / Plan américain (personnage est « coupé » aux cuisses) / Plan rapproché (une partie du sujet et une partie de son entourage) / Gros plan (il se développe surtout avec l'apparition du cinéma ; l'élément est filmé de très près au point qu'il occupe souvent la presque totalité de l'écran).

Évaluation	Compétences liées à la séquence		Liens avec les 4 métacompétences liées aux arts plastiques et les 5 domaines du socle commun
Composante plasticienne et expressive	<ul style="list-style-type: none"> • Mon récit est-il compréhensible et clairement structuré, notamment dans son évolution ? • Ai-je introduit du texte dans mon animation, et celui-ci sert-il le propos du récit ? 	/5 /5	Expérimenter, produire, créer <u>Domaines du socle</u> 1 : <i>Les langages pour penser et communiquer.</i> 2 : <i>Les méthodes et outils pour apprendre.</i> 4 : <i>Les systèmes naturels et les systèmes techniques.</i> 5 : <i>Les représentations du monde et l'activité humaine.</i>
Composante technique	Mouvement et animation : ai-je réussi à rendre le mouvement de manière fluide et « propre » ? Ai-je éventuellement utilisé différentes astuces graphiques afin d'en accentuer l'effet ?	/5	Mettre en œuvre un projet artistique <u>Domaines du socle</u> 2 : <i>Les méthodes et outils pour apprendre.</i> 3 : <i>La formation de la personne et du citoyen.</i> 4 : <i>Les systèmes naturels et les systèmes techniques.</i> 5 : <i>Les représentations du monde et l'activité humaine.</i>
Composante culturelle, théorique et argumentative	Ai-je su répondre correctement aux questions posées (voir fiche) ?	/5	S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité <u>Domaines du socle</u> 1 : <i>Les langages pour penser et communiquer.</i> 3 : <i>La formation de la personne et du citoyen.</i>
	Total	/20	Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art <u>Domaines du socle</u> 1 : <i>Les langages pour penser et communiquer.</i> 3 : <i>La formation de la personne et du citoyen.</i> 5 : <i>Les représentations du monde et l'activité humaine.</i>
EPI possible 6 thématiques / Relation possible avec l'Histoire des arts			

Commentaire