

2^{nde}

Janvier 2019 (11-30 janvier)

Ce qui a été vu avant :

Le temps comme matériau
+
Exposition « Effets Spéciaux » à Cap Sciences
Bordeaux

« En mouvement »

Lien aux programmes:

- **Le dessin : La forme et l'idée** : qu'il s'agisse de l'esquisse, du croquis, de l'étude, de l'ébauche, de l'épure ou encore du schéma, le dessin est ici mis au service du projet, du dessein (disegno). Il s'agit donc d'expérimenter le processus qui va de l'idée à la réalisation et d'approcher les modalités par lesquelles la pensée prend forme. La diversité des exemples mise en relation avec la pratique des élèves permettra d'éclairer ce qui lie un projet aux moyens de sa représentation.
- **La matérialité : Les propriétés physiques de la matière et la technique : les propriétés physiques de la matière apparaissent comme une contrainte qui conditionne toute pratique artistique. Le choix des outils et des techniques répond à ces contraintes et permet de tirer parti des qualités physiques des matériaux, des médiums et des supports. À travers les situations d'apprentissage, on observera également qu'une intention, un dessein (celui par exemple de saisir et traduire la profondeur d'un paysage par le traitement de la couleur) peuvent conduire à l'invention ou au perfectionnement d'une technique qui s'applique tant à la préparation du support qu'à l'exploitation d'un médium. La technique révèle les qualités de la matière (opacité, transparence,**

Dispositif pédagogique :

- Trois séances de deux heures, et deux séances d'une heure, pour la réalisation d'un story-board (travail individuel), puis d'une animation en Stop Motion (travail en petit groupe) : construire la narration photographique, avec une verbalisation et la monstration de références artistiques au début de chaque séance.
- Une séance de verbalisation finale, avec projection des réalisations terminées, et présentation orale par les élèves.

Demande aux élèves :

« En Mouvement »

Vous réalisez, en petit groupe d'élèves (2 à 4), une animation avec la technique photographique du *Stop Motion*.

Votre animation mettra en scène un personnage en pâte à modeler, qui évoluera dans l'espace réel de la classe ou de ses abords.

Votre animation durera le temps que vous souhaitez. Vous chercherez à obtenir un mouvement le plus fluide possible.

Vous exploiterez les qualités matérielles de la pâte à modeler dans votre animation.

1/ Réalisez un Story Board (travail individuel) : il indiquera votre projet d'animation (scénario, lieu de prise de vue, personnage(s), scènes, actions...)

2/Votre travail d'animation en équipe sera exporté sur clé USB pour visionnage.

Comment peut-on créer du mouvement à partir d'images fixes ?

Comment la qualité d'un matériau peut-elle induire une histoire ?

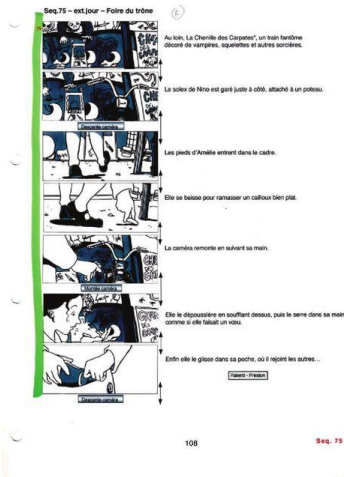
Compétences travaillées :

- **Compétences techniques et artistiques :** concevoir, projeter, réaliser en deux dimensions et en volume, comprendre, dans la pratique, le rôle joué par les divers constituants plastiques et matériels (medium, geste, outils) et savoir les utiliser, argumenter sa démarche à l'oral et à l'écrit
- **Compétences culturelles :** analyser une œuvre à deux ou trois dimensions en faisant apparaître ses caractéristiques plastiques, sémantiques et artistiques, utiliser un vocabulaire descriptif précis et approprié, situer une œuvre dans son cadre historique
- **Compétences comportementales :** travailler dans une relative autonomie, conduire un travail personnel et assumer sa présentation au regard des autres, participer à une analyse collective de façon ouverte et argumentative en demeurant attentif à la parole des autres

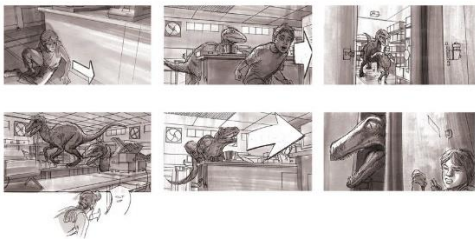
Vocabulaire utilisé, précisé : Stop Motion, narration, logique, enchaînement, série, temps, espace réel/représenté, In Situ, construction/organisation, découpage, rythme, vitesse, cadrage, montage, hors-champ, mouvement réel/suggéré, matérialité.

Story-Boards

Rôle, enjeux du dessin



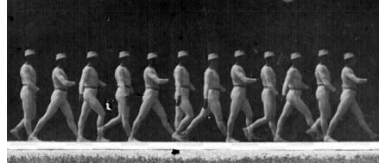
Luc Desportes, story board du film Le fabuleux destin d'Amélie Poulain.



Phil Tippetts, Story Board du film Jurassic Park.

La photographie scientifique

Chronophotographie, décomposition du mouvement



Jules Etienne MAREY

1880-1890

Le mouvement, le montage

Animation, Stop Motion



Michel GONDRY

Haircut Mouse

2012

Wallace et Gromit, Studios Aardman.

Temps, vitesse, rythme, plans (superposition), mouvement, espace réel/ représenté.

La matérialité et le point de vue

Sculpture



Simone DECKER,

Chewing-gum in Venice,

Série photographique à la Biennale de Venise, 1999.

Matérialité du dessin et animation Stop Motion



William KENTRIDGE, dessins en animations



Collectif BLU, graffiti en animations

Applications proposées, exploitées :

-Sur système Androïd : Stop Motion Maker Komadori Lite, qui dispose de la fonctionnalité « Onion Skin » (l'image précédente reste visible en transparence pour la prise de vue suivante)

-Sur système IOS : « Animation en volume » Stop Motion. L'App Store dispose de nombreuses applications gratuites pour Stop Motion.