

Cycle 4

Axe du programme La matérialité de l'oeuvre : l'objet et l'oeuvre

- La transformation de la matière
- Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports)

Axe croisé : La représentation ; images, réalité et fiction

La narration visuelle

« Quelquefois c'est le matériau qui prend le pouvoir, quelquefois c'est moi, cela permet un jeu de bascule. (...) je permets au matériau de se mouvoir selon ce que je ressens, selon son poids et son propre mouvement »

Louise NEVELSON, Aubes et Crépuscules, Paris, Des femmes, 1983, p.147.

ANI-MATIÈRE

D'après une impulsion pédagogique issue du stage **Pratique numériques nomades** mené par Aurélie Bierne et Sandie Iannot au collège Jean Jaurès à Cenon.

**Comment avec les outils numériques attribuer les effets du vivant à un matériau
ou une matière inanimés ?**



Emile Cohl, *Les Allumettes ensorcelées*, 1913, 7 min 1 s, Etats-Unis, Eclair American Company

A partir des qualités physiques d'une matière ou un matériau inerte, vous simulerez les effets du vivant* par une animation visuelle et sonore en stop motion.



Michel Ange, *Esclave s'éveillant*, 1536, marbre, 267 x 67 cm, Galerie des Offices, Florence.



Ezra Wube, *Wenzu*, 2013, Film d'animation, couleur, sonore, réalisé avec des matériaux divers (graines, plantes, sel, graines, déchets...), 3 min 09



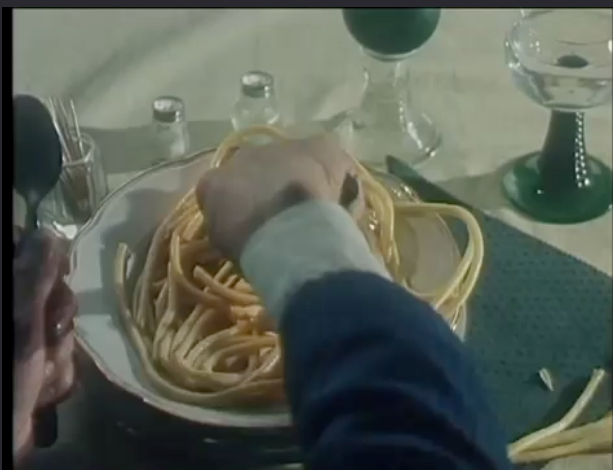
César, *Expansion n°14*, 1970, Coulée de polyuréthane expansé, stratifié et laqué, 100 x 270 x 220 cm, Centre Pompidou, Paris



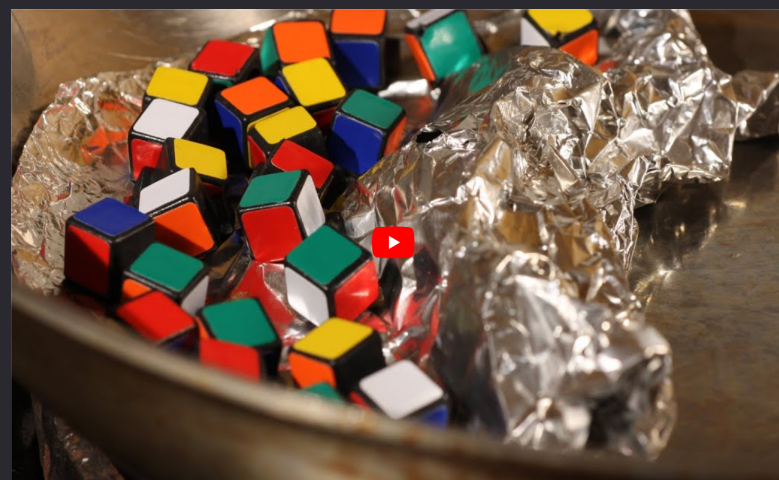
Brett Foxwell, *WoodSwimmer*, Animation en stop motion, 1min.



Sam Taylor Wood, *Stil life*, 2004.



Nicolas Hammerslag, *Basta Pasta*, 1998



PES, *Western Spaghetti*, Audience Award, Annecy Animation Festival, 2009.

Évaluation

Composante technique :

- Réaliser une animation fluide d'au moins 10 secondes.
- Intégrer une bande sonore

Composante expressive :

- Exploiter les qualités physiques du matériau choisi pour évoquer visuellement le vivant
- Produire des sons pour accentuer les effets du vivant

Composante numérique :

- Maîtriser l'application « Stop motion studio »,
- Exporter et partager la vidéo réalisée

Lien avec les compétences du programme *



Vocabulaire

Stop motion : Technique d'animation à partir d'un enchainement d'images fixes pour créer une illusion d'un mouvement naturel. Différents types d'objets, de matière. La pixilation est une catégorie de stop motion s'appuie sur la mise en mouvement des corps.

Matériau : matière transformée par des opérations techniques. (Ex : carton, papier ...)

Matière : substance d'origine naturelle ou artificielle.

Bande sonore : son qui accompagne les effets visuels d'une vidéo, d'une animation.



Le supplément **pédagogique** :

Un travail sur la création d'une ambiance sonore (enregistrements de bruitages à partir des matériaux proposés) peut être envisagé en prolongement

Proposer des matériaux dont les propriétés physiques sont variées et aborder avec les élèves les effets du vivant : mouvement, croissance, sudation, rétractation, flétrissement, déshydratation

Application conseillée :



Stop motion studio
Pour l'animation visuelle



You Cut
Pour l'animation sonore à partir de plusieurs pistes audio