

LA MÉTAMORPHOSE - VIDÉO D'ANIMATION

Niveau : 4ème

Entrée du programme :

Les images et leurs relations au temps et à l'espace.

Cette entrée permet de travailler la durée, la vitesse, le rythme (montage, découpage, ellipse) ; elle permet d'étudier les processus séquentiels fixes et mobiles à l'oeuvre dans la bande dessinée, le roman-photo, le cinéma, la vidéo.

Compétences disciplinaires :

- Élaborer des plans et les monter en séquence.
- Exploiter des appareils et des logiciels à des fins de création.

Apprentissages visés :

- Comprendre et exploiter à des fins créatives, un procédé d'animation d'images.
- Découvrir et exploiter un logiciel gratuit de montage vidéo.
- Utiliser et maîtriser des fonctionnalités d'un APN.

Notions abordées :

cinéma, film d'animation, cadrage, point de vue, durée, vitesse, rythme, plan séquence, montage, découpage, story-board, post-production, métamorphose, théâtre d'ombres.

Dispositif :

2 séances sont à prévoir pour cette séquence que l'on pourra prolonger d'une seconde séquence, consacrée à une autre forme d'animation : le théâtre d'ombres, en privilégiant cette fois-ci la dimension narrative.

Les élèves travailleront de préférence en binômes.

Le matériel et équipement à prévoir : feuilles A4 blanches quadrillées (photocopies) pour les story-board, un support papier/carton de couleur sombre (= ou > à un format A3) – Un APN monté sur un trépied photo, une salle informatique éventuellement en réseau, permettant à chaque binôme de travailler sur un poste, un logiciel basique de montage vidéo (type MovieMaker), un vidéoprojecteur.

Lors d'une séance précédente, les élèves ont été invités à apporter plusieurs petits objets ou éléments de couleur claire (en contraste avec le support de couleur sombre prévu comme arrière-plan), de formes et de matières diverses (ficelle, fil de fer, fragments ou éléments en bois plastique ou en métal, cailloux, etc.).

Séance 1

Présentation à la classe d'un document vidéo publié par le CANOPE de l'académie de Caen :

« comment réaliser un film d'animation » (<https://www.youtube.com/watch?v=IP0qqY2GWiI>)

- durée : 8min.25 sec.



Questions à envisager :

- Quelles sont les principales étapes de la réalisation d'un film d'animation ?
- A quoi sert le story-board ?
- Pourquoi utilise t-on un appareil photo ? Pourquoi celui-ci est-il fixé sur un pied ?
- Quelle différence peut-on faire avec le cinéma ?

Les élèves de la classe s'organisent en binômes. Une feuille blanche A4 (80 gr./m2) quadrillée en 12 surfaces égales sont distribuées à chaque binôme. Ils sont alors invités à disposer les éléments divers qu'ils ont amené de manière à créer une forme (figurative ou abstraite) qu'ils feront évoluer en 12 étapes, chacune étant enregistrée par un croquis sur la feuille quadrillée correspondant à un story-board simplifié.

Demande :

Directement sur la table qui vous servira de support, disposez vos éléments de manière à créer une **forme (figurative ou abstraite)**. En **12 étapes, modifiez progressivement** cette forme pour qu'elle devienne autre chose... Vous ferez le **croquis** de chaque étape afin de pouvoir retrouver la position de vos éléments à chaque étape de cette **métamorphose** lors de la séance prochaine. Numérotez chacun d'eux afin d'indiquer la **chronologie** !

Durant une trentaine de minutes, les élèves s'exécutent. Il peut être nécessaire de leur préciser de veiller à obtenir une certaine fluidité en évitant les changements trop importants d'une étape à une autre. On peut éventuellement leur conseiller d'éviter d'employer un trop grand nombre d'éléments qui pourrait demander un temps de manipulation trop important (à déterminer selon le type d'éléments ou d'objets employés)

Quelques story-boards peuvent être observés avec la classe 5 minutes avant la fin du cours...

- Identifie t-on bien chaque étape de cette métamorphose ?
- Celle-ci vous paraît -elle suffisamment progressive ou trop brutale ? Quel est la difficulté rencontrée ?
- A votre avis, que peut-on faire la semaine prochaine à l'aide du story-board que vous venez de réaliser ?

Séance 2

Dans un coin de la salle, un APN est fixé sur un trépied photo au dessus d'une feuille de couleur sombre (format raisin ou A3), disposée et maintenue au sol à l'aide d'adhésif. Un compte minute réglé à 3 minutes, permettra de respecter le temps d'exécution pour chaque binôme. Un ou deux spots d'appoint peuvent garantir un meilleur éclairage.

Story-boards et les éléments sont restitués à chaque binôme ainsi qu'une feuille blanche de format A4 divisée en 4 parties égales dans le sens de la longueur et sur laquelle est inscrite la définition d'un **plan-séquence**.

Demande :

A l'appel de votre binôme, vous aurez **3 minutes** pour créer votre **film d'animation** !

En respectant chaque étape de votre story-board, **disposez** vos éléments sur le support réservé en cet effet et **photographiez chaque étape** sans déplacer le trépied et en conservant **toujours le même cadrage** ! Ces **12 prises de vues** vous permettront de passer à la **post-production** la semaine prochaine en salle informatique.

Appelés par ordre alphabétique, durant toute la séance, les groupes réalisent à tour de rôle leurs prises de vue. Pendant ce temps, il est proposé à chaque élève d'imaginer, à partir d'un objet de forme très simple (celui-ci peut être désigné par le professeur ou choisi par l'élève), toujours sur le thème de la **métamorphose**, un **scénario** de quelques secondes en réalisant un story-board de **4 plans-séquence** sur la feuille qui leur a été distribuée.

Séance 3

En salle informatique, chaque binôme s'installe devant un poste. Sur le bureau de chaque ordinateur, un dossier-classe a été créé par l'enseignant ainsi que des sous-dossiers correspondant à chaque binôme de la classe.

A partir du logiciel (type MovieMaker), qu'ils ouvrent depuis le bureau, les élèves importent leurs 12 prises de vues, depuis leur dossier, via un réseau ou depuis leur poste si leurs images y sont déjà enregistrées.

Demande* :

Après avoir vérifié si vos images s'affichent dans le bon ordre dans le logiciel, vous réglerez, à partir de l'onglet « édition », la **durée** de toutes vos images, au plus à **0,5 seconde**. Vous ajusterez cette durée jusqu'à ce que le défilement des images vous convienne. Intégrez enfin un **titre** et un **générique** dont l'un comportera obligatoirement vos **noms**, **prénoms** et **classe**. Un ou deux effets peuvent être éventuellement appliqués à votre animation.

Pour finaliser votre production, à partir de l'onglet « fichier », sélectionnez : « enregistrer le film » puis cliquez sur : « pour lecture sur ordinateur ». Vous indiquerez à nouveau, vos noms et prénoms pour nommez votre fichier vidéo.

* les noms des onglets et des outils mentionnés, sont tirés du logiciel MovieMaker.

Dans un souci de gain de temps, il est préférable de disposer d'ordinateurs en réseau qui pourront permettre au professeur de récupérer instantanément les productions vidéo de chaque binôme et de les projeter aussitôt, via un vidéoprojecteur, à l'ensemble de la classe.

Au bout d'une trentaine de minutes d'effectuation, les élèves sont invités à enregistrer leur production. Certaines sont déjà projetées dans la salle...

Verbalisation :

- Obtient-on l'effet d'une métamorphose ? Grâce à quoi ?
- Comment pourrait-on obtenir un mouvement plus fluide ?
- Pourquoi était-il nécessaire d'adopter le même cadrage pour chaque image ?
- Peut-on changer de cadrage et de point de vue lors de la réalisation d'un film d'animation ? Quel en est l'intérêt ?
- L'effet choisi était-il nécessaire ? Qu'apporte-t-il ?
- Selon le même procédé, que pourrait-on envisager d'animer ?
- Connaissez-vous d'autres procédés d'animation ?

Champ référentiel :

Eddy Fdirmin dit Ano :

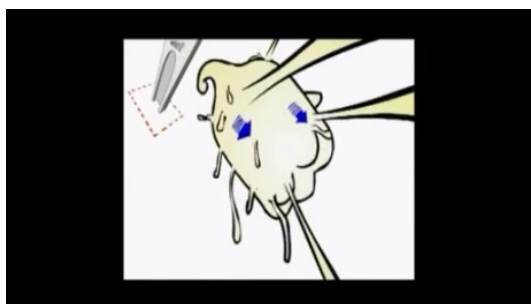
Plasticien guadeloupéen né le 27 janvier 1971 à Pointe-à-Pitre. Diplômé de l'Institut Régional des Arts Visuels de la Martinique, **Ano** vit et travaille à Montréal (Canada) où il est aujourd'hui doctorant à l'Université du Québec en philosophie de la création. Depuis 2006, avec « Terra incognita » en Espagne, il a entrepris un cycle international de résidences d'artiste (Japon, Zimbabwe, France, Canada). Ses réflexions, pratiques et voyages l'ont amené à s'interroger sur une autre vision du monde, une autre approche des arts visuels.

« Ma pratique suit ce modèle ancestral du soukounyan (terme qui à l'origine signifie sorcier). Dans ma pratique, la métamorphose, le changement de support permet de résister à tout type d'assignation et tour à tour surprendre, décevoir ou dénoncer. Ainsi je vais à la vidéo, la sculpture, l'installation, la scénographie, le graphisme, l'animation, l'happening, la théorie, la peinture, la photo, la gravure, la sérigraphie, la céramique, le street-art, l'écriture, etc, en y apportant sans cesse de nouvelles techniques, pour renouveler mon dire en mutation permanente. Ma pratique est profondément liée aux enseignements de ruse, de métissage et de métamorphose des cultures antillaises. »

Eddy Firmin dit Ano, catalogue de l'exposition Résistance au musée Schoelcher de Pointe-à-Pitre, janvier 2014 – p.17

Ano initie son projet “Terra incognita” (terres vierges et inconnues désignant les terres non découvertes), lors d’une résidence d’artiste en Espagne. Il propose au public un ensemble d'installations constituées de 12 créatures en céramique accompagnées de six vidéos où ces siapodes, métaphores de l'antillais selon l'artiste, sont mis en scène dans une lutte sans fin pour se faire accepter dans un musée. Ano dénonce ainsi la discrimination ou du moins la non-représentation des artistes ultra-territoriaux. Le sujet est grave et réel, et le choix de l’artiste à montrer ce dernier sous l’angle de l’humour. « Je n’ai pas de références dans les musées de France ! » Alors le siapode se fait éjecter, bloquer, souffler devant une porte de musée infranchissable.

Présentation à la classe d'un extrait vidéo d'un documentaire consacré à l'artiste guadeloupéen Eddy Firmin, dit Ano (<https://vimeo.com/77513450>). Le passage choisi présente un des films d'animation associé à un personnage en céramique (le siapode), installations réalisées par Ano dans le cadre d'un projet intitulé « Terra incognita » en 2006 en Espagne (durée de l'extrait : 1min.15 sec.).



- Reconnaissez-vous ce procédé d'animation ?
- Ce court extrait comporte-t-il un seul plan ? Quels types de cadrages avez-vous reconnu ?

Kara Walker :

Kara Walker est une plasticienne afro-américaine, née à Stockton en Californie le 26 novembre 1969. Elle fut diplômée 1991 de l'Université d'art d'Atlanta (BFA) et en 1994 de l'Ecole de design de Rhode Island (MFA). Elle réalise depuis, des installations, dessins, aquarelles et wall-paintings, abordant l'histoire de l'esclavage et son héritage dans la société américaine contemporaine. Elle s'intéresse par conséquent également aux questions touchant à la discrimination raciale, aux relations entre les Noirs et les Blancs, aux rapports maîtres-esclaves ou à la ségrégation. Elle est surtout connue pour ses grandes silhouettes noires découpées, proche du rendu d'une ombre chinoise.

En guise d'ouverture et de découverte d'un autre procédé d'animation, il est proposé à la classe en fin de séance le visionnage d'un court extrait d'une vidéo de Kara Walker, Rise up ye mighty race,

2013. (<https://www.youtube.com/watch?v=DN6KJaJeTbs>)



Cet exemple montre un autre procédé d'animation qui s'inspire directement du théâtre d'ombres appartenant à la tradition chinoise et indonésienne. Le théâtre d'ombres consiste à projeter sur un écran des ombres produites par des silhouettes que l'on interpose dans le faisceau lumineux qui éclaire l'écran. Le procédé est ici repris en vidéo, permettant la succession de plans différents, un doublage sonore et l'insert d'images documentaires, de textes, tels qu'ils étaient employés à l'époque du cinéma muet.

- Comment les personnages sont-ils ici animés ? Peut-on parler d'animation directe ?

Présentation d'un exemple de théâtre d'ombres traditionnel :



- Il y a t-il des paroles ? A quel genre cinématographique cela renvoie t-il ?

Critères d'évaluation :

Concernant la production :

La qualité de l'animation (richesse et fluidité du mouvement, cadrage).

La prise en compte des qualités physiques des éléments et leur animation

La maîtrise du travail de post-production (utilisation du logiciel), la pertinence éventuelle de certains effets.

Dans l'exercice de story-board (séance 2) :

La pertinence et la cohérence des plans-séquence (cadrage, scénario)

Dans l'attitude :

La capacité à s'organiser dans un travail en binôme.

L'intérêt et la curiosité que l'élève manifeste à l'égard des différents procédés d'animation (participation à la verbalisation, questions, interventions,...)