

Ça bouge ou c'est zen ?

Cycle 4

Entrée du programme :

La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse...

Projet de parcours de formation :

- Les questions liées à l'organisation dans un but narratif et à la fabrication d'images sérielles sont abordées en cycle 3 : *Afin de compléter de premières acquisitions techniques, ils sont conduits par le professeur à explorer les possibilités créatives liées à la reproduction ou au travail en série, ainsi qu'à l'organisation d'images pour sous-tendre un récit ou un témoignage.*
- Au cycle 4, on développe les problématiques plus subtiles du *mouvement et de la temporalité suggérés ou réels* liées à la fabrication d'images séquentielles.
L'activité proposée ici permet d'entamer une réflexion plus ciblée sur la dimension expressive des choix de montage dans les images séquentielles.

Projet d'enseignement envisagé: En amont, le professeur aura consacré une période à l'étude du statut des images et à celle des codes de représentation en vue de leur permettre de porter un regard avisé sur la diversité des images fixes et animées (codes symboliques dans les images religieuses, codes et stéréotypes des portraits de rois ou de stars d'aujourd'hui, codes de Bande dessinée, codes de communication visuelle).

La séquence *Ca bouge ou c'est zen* permet de prolonger le travail sur la communication visuelle en engageant une recherche sur les choix de montage expressifs dans les images séquentielles.

Les apprentissages réalisés seront approfondis autour d'un projet sur le thème de « La fuite ».

Trimestre 1	Peut-être axé sur les autres questions du programme.	
	Extraits programme	
	<i>Les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations</i>	<ul style="list-style-type: none">– codes symboliques dans les images religieuses– codes de Bande dessinée– codes et stéréotypes des portraits de rois ou de stars d'aujourd'hui– codes de communication visuelle (Concours d'affiche semaine de la Presse)
Trimestre 2	<i>La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse..</i>	<ul style="list-style-type: none">– mouvement et temporalité réels dans une activité de montage vidéo// dimension expressive : séquence <i>Ca bouge ou c'est zen ?</i>– Mouvement et temporalité suggérés ou réels dans une activité de fabrication d'image séquentielle fixe ou mobile : projet <i>La fuite</i>.

Compétences visées :

Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.

S'approprier des questions artistiques en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive. Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.

Séance 1

Dispositif : Salle informatique, logiciel Windows Live Movie Maker, banque d'images du professeur avec des images d'objets en lien avec une activité sportive (vélo, moto, voiture de course, chaussure de sport..) ou en lien avec la relaxation (canapé, fauteuil, lit, chaise longue...). Chaque objet aura été photographié sous au moins 3 points de vue.

En plus, le professeur peut prévoir un dossier son avec différentes musiques.



Proposition : Ça bouge ou c'est zen ?

Demande : Réalisez un montage vidéo qui présente un objet en renforçant son caractère dynamique ou relaxant.

Travail en binômes

Les élèves ouvrent le logiciel de montage vidéo puis cliquent sur « **Ajouter des vidéos et des photos** ». Ils choisissent leur objet et en importent toutes les images.

Le professeur les invite à explorer les différentes fonctions du logiciel (animations, effets visuels, durée de passage des images, ajout d'un titre, d'une légende, d'une musique) et s'en assure durant la séance. Il transmet le vocabulaire spécifique.

En cours de séance, les élèves enregistrent **le projet** dans un dossier prévu à cet effet en le nommant de leur nom puis enregistrent **le film** lorsqu'ils ont terminé.

Séance 2

Verbalisation et projection des vidéos dans la classe :

Quels sont les choix de montage qui renforcent le caractère dynamique ? Ceux qui renforcent le caractère relaxant ?

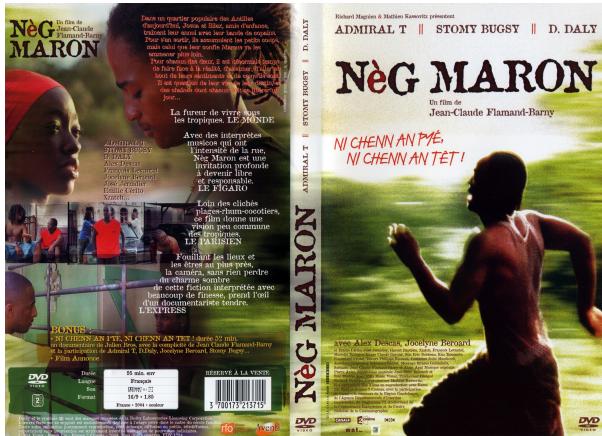
Le professeur prend soin de rectifier et fixer le vocabulaire spécifique selon les réponses des élèves. (montage, enchaînement, transition, plan, séquence, fondu, rythme, relation image/son ...)

Critères d'évaluation :

-Variété des outils du logiciel mobilisées (posture exploratoire de l'élève)

-Pertinence des choix de montage (perception par l'élève de la valeur expressive de ces choix)

Oeuvre présentée :



Nèg Maron , extrait du long métrage de Jean-Claude FLAMAND-BARNY, 2005

Séquence d'avant le générique (course dans la savane):

Le premier plan, le plus long, présente une vue d'ensemble ; il permet de mettre en place la scène (narration), puis les plans suivants sont plus courts, ils s'enchaînent rapidement, sans transition ce qui renforce le dynamisme de la séquence. Le son est épuré mais vif : duo d'un tambour et d'un son de « scratching » (procédé qui modifie la vitesse de lecture d'un disque vinyle). On interrogera les élèves sur l'effet produit par les choix du réalisateur .

On peut aborder le caractère métaphorique de la « course » (maronnage, liberté) : le scénario se déroule à l'époque contemporaine mais le titre fait référence aux origines de la culture caribéenne (histoire des colonies) // le parallèle entre l'Histoire et l'actualité est renforcé par la rencontre du « ka » et du procédé moderne de « scratching » dans la musique. La scène de la course est une métaphore du maronnage, intemporelle.

Voir l'extrait : <http://www.youtube.com/watch?v=kCLTiTyftTE>

Le réalisateur : Jean-Claude FLAMAND-BARNY est un réalisateur français d'origine guadeloupéenne. Sa famille migre en métropole lorsqu'il a 6 ans. En 2004, il se tourne vers le cinéma et développe une filmographie qui interroge l'identité caribéenne.

L'idée de Nèg Maron est née en 1999. Coécrit avec Alain AGAT , produit par Mathieu KASSOVITZ et Richard MAGNIEN, le réalisateur invite à redéfinir l'image de la société guadeloupéenne à travers les tribulations de jeunes désœuvrés.

Prolongement :

Fuir !

Même entrée du programme :

La narration visuelle : mouvement et temporalité suggérés ou réels, dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse...

Apprentissage disciplinaire visé : savoir faire des choix de montage dans une intention expressive.

Proposition : Fuir !

Demande : Concevez un montage de plusieurs images fixes suggérant la vitesse et la panique d'un personnage entrain de fuir.

Le professeur propose quelques images fixes de personnages de différentes échelles entrain de courir (photocopies et fichiers numériques). Leur exploitation n'est pas obligatoire.

Les élèves sont aussi libres de choisir les moyens de mise en œuvre (production graphique, picturale, montage traditionnel ou numérique, techniques mixtes, assemblage, dispositif de présentation en 3D...)



Dispositif souhaité : supports papiers blanc et couleurs de divers formats, papier calque, carton, ciseaux, colle, peinture, feutres, pastels, tablettes ou APN et ordinateurs munis de logiciels de traitement de l'image, imprimante couleur.

Critères d'évaluation observables:

- L'élève a su créer une succession d'images illustrant la progression d'un personnage (image séquentielle).
- Il a choisi une organisation qui renforce le dynamisme de l'action.
- Il a exploité les changements d'échelle du personnage pour surprendre, dynamiser, dramatiser ou suggérer une progression vers l'avant ou l'arrière.
- Il participe à la discussion et remarque les effets produits par les choix de montage de ses camarades.

Oeuvres présentées en cours ou en fin de séance:



Mythologies Créoles- Série Le Minotaure (2) Dimensions : 200x200 cm, Huile sur toile

La composition générale relève de l'image séquentielle : 3 représentations du minotaure en mouvement alternées de bandes verticales où se succèdent une série de petits carrés, cadres et rectangles aux images floues, imperceptibles . Cette trame séquentielle autour du personnage hagard évoque, plus qu'elle ne raconte, un drame énigmatique.



Encyclomerveille d'un tueur 1 – L'orphelin de Cocoyé Grand-Bois, Thierry Ségur, Editions Delcourt, 2009 (page 53, scène de combat)

Pour dynamiser la planche, l'illustrateur a choisi des formats de vignettes atypiques préférant les obliques. Dans les 3 premières vignettes, les lignes de force de la composition suivent aussi des obliques pour suggérer le chaos et la violence du combat.