

Expérimentation d'un projet sur le film d'animation

Laurent Karagueuzian

Arts plastiques

Collège Val d'Argent - Android

Depuis plusieurs années, je travaille avec des élèves de collège de Sainte Foy l'Argentière sur des situations d'apprentissage dont l'élément moteur est le cinéma d'animation. Tous les élèves ont déjà vu maintes fois ce qu'ils nomment des « dessins animés ».

Le film d'animation est un domaine plus large regroupant de nombreuses autres pratiques.

Il y a quelques années, le professeur de technologie et moi-même (professeur d'arts plastiques) avons mis en place un accompagnement éducatif basé autour de cette pratique. L'idée était de centrer le travail sur ce que nous appelons l'image par image et les anglo-saxons appellent Le stop motion. C'est ce dernier terme que l'on rencontre aujourd'hui couramment. C'est celui que je préfère car il renvoie plus directement à la problématique du mouvement.

Cet accompagnement éducatif était réalisé avec un groupe d'une 10 aine d'élèves de 6ème et de 5 ième. Après 3 appareils photo numériques et une 15 aine d'ordinateur. Le dispositif était long et fastidieux depuis la prise de vue en passant par le transfert des images sur l' ordinateur puis l'importation de ces photos dans un logiciel de montage. De plus les élèves ne pouvaient pas visualiser le mouvement de leur animation avant l' ultime phase du montage. Pourtant grâce à des élèves motivés, de nombreuses productions furent de qualités.

Les nouveaux équipements technologiques récemment acquis m'ont permis cette année d'améliorer le dispositif.

"Niveau : sixième

Séquence A : prises de vue avec tablettes tactiles

!Durée : 4 heures

lieu : salle connectée

Séquence B : Evaluation portant sur l'acquisition d'un vocabulaire spécifique au cinéma d'animation

La capacité à utiliser et paramétrer l'application Stop motion

L'engagement dans un projet de travail d'équipe

la mise en forme par des moyens schématiques d'un petit story board

Durée : 1 heure 30

Séquence C : Montage sur ordinateur

Durée : 3 heures 30

!ieu : salle informatique

Logiciel : Magix vidéo deluxe

Séquence A :

L'utilisation des tablettes tactiles est très intéressante pour la phase de prise de vue.

Un chariot équipé de 30 tablettes tactiles est à la disposition des élèves.

Un appareil photo, de qualité, intégré à la tablette tactile permet à chaque élève de manipuler et de réaliser des prises de vue.

Il ne faut pas oublier de tourner l'étui de la tablette pour dégager la cellule de l'appareil.

Evidemment la tablette n'est pas utilisée ici comme un simple appareil photo.

En installant l'application *istopmotion*, les images fixes prises bout à bout sont transformées en séquences animées haute définition.

La fonction nommée «pelure d'oignon» s'avère très pratique puisqu'elle laisse une «trâce fantôme de la précédente prise de vue. Ainsi les élèves peuvent comprendre le type de mouvement qu'ils sont entrain de réaliser et anticiper sur le résultat à venir. Ils étaient libres de choisir le thème et le déroulement d'une action et de réaliser autant d'animations qu'ils le désiraient.

Au cours des séances de prises de vue j'ai demandé aux élèves de travailler par groupe de 2, 3 ou 4 en fonction de la nature du projet.

- Quatre approches ont été abordées :

1 - Travail à partir d'objets réels pris dans le matériel scolaire (règles, surligneurs, stylos...)

2 - Travail à partir de figurines type légo ou playmobil

3 - Travail à partir de pâte à modeler type pâte Fimo (qui ne durcit pas d'une semaine sur l'autre) .

4 - Travail à partir de dessin modifiable. (dessin sur papier, papier découpé, dessin au tableau...)

Plusieurs approches pouvaient être combinée entre elles.

Comme les élèves travaillaient par groupe, une douzaine de tablettes n'étaient pas utilisées.

Au fil des séances, certaines mises en scènes devenaient de plus en plus élaborées. J'ai alors pensé à une autre utilisation de la tablette : l'utilisation du flash de la cellule de

l'appareil photo permet d'éclairer la scène de façons variables en fonction de l'ambiance désirée. De multiples applications *lampe de poche* ou *torche* permettent différents effets.

Des élèves se transforment alors en chef-éclairagistes en herbe choisissant le type de lumière, son intensité, son orientation...

Une fois la séquence terminée, nous visualisons directement le résultat. Il s'agit d'une animation en mouvement qui durent quelques secondes et qui n'excède pas une 10 aine de secondes (à raison de 10 images par seconde).

Les élèves apprennent à supprimer les essais ratés et à transférer sur le réseau pédagogique les essais transformés.

Séquence B :

Je n'évalue pas les productions en tant que telles. Mais le vocabulaire rencontré durant la première phase à l'oral fait l'objet d'une fiche distribuée aux élèves. A l'oral les élèves rendent compte de leur expérience de tournage. Cette prise de parole est l'occasion d'insérer le vocabulaire spécifique au film d'animation.

La séance suivante, je leur fournis un document dans lequel un entretien avec Nick Park a été caviardé. Les élèves doivent replacer le vocabulaire appris. Il doivent répondre à quelques questions concernant l'utilisation de l'application *Istopmotion* sur tablette. Enfin ils rendent compte d'une de leurs animations sous forme d'un mini story board.

Séquence C :

Avant d'aborder avec les élèves cette dernière partie du travail, je convertis les formats de fichier . mov en .avi afin que les vidéos puissent être reconnues par le logiciel de montage.

Nous nous retrouvons en salle informatique. Par groupe de 2, les élèves travaillent sur un logiciel de montage simple d'utilisation mais qui offre beaucoup de possibilités.

L'idée consiste à monter une ou plusieurs de leurs animations avec d'autres réalisations d'élèves d'autres groupe voire d'autres classes de sixième. Ils doivent établir un fil conducteur à l'aide d'un thème ou d'une approche technique . En articulant leur montage autour d'une même approche technique, les apprentis monteurs ont plus de chance de trouver une unité de style. L'approche à partir d'un thème est également pertinente et elle est compatible avec l'unité technique.

Même si je n'ai imposé aucun thème durant la phase de tournage, des sujets sont souvent récurrents : vie de famille, la ferme, les sports, les jeux, les accidents...

Les élèves se sont rapidement familiarisés avec l'environnement du logiciel. : menu visualisation de la vidéo, importation de source, titrage, effets, transition boîte à outils banc de montage

Certains rajoutent des effets, coupent des fragments, les collent ailleurs, d'autres transforment l'image ou insèrent du texte... les possibilités sont presque infinies.

L'objectif est de produire une séquence animée d'une durée d'au moins une minute qui doit être bien rythmée et qui doit trouver une cohérence visuelle.

La question du son sera ensuite abordée par le professeur d'éducation musicale.

L'évaluation de cette phase de travail portera sur :

- l'appropriation de l'environnement du logiciel.
- la manipulation des outils élémentaires
- la cohérence des séquences choisies
- la lisibilité et le rythme de l'ensemble.