



# Images animées

publié le 05/07/2010 - mis à jour le 06/07/2016

## Pour une appropriation ludique de l'outil informatique

---

### Descriptif :

Une séquence de 2 séances autour des images animées.

Une séquence élaborée dans le cadre de l'action mutualisée de l'académie de Poitiers.

---

### Sommaire :

- Images- oeuvre et fiction niveau 5ème
- 

L'objectif de cet article n'est pas de produire une fiche modèle mais plutôt de partager une idée qui pourrait être approfondie par ceux qui la jugeraient intéressante.



### ● Images- oeuvre et fiction niveau 5ème

*L'imaginaire reste important pour les élèves de cinquième dans leur quotidien et leur approche du monde. A ce niveau, le travail sur l'image s'attachera en premier lieu à étudier ce qui différencie les images qui ont pour référent le monde sensible, réel, de celles qui se rapportent à un univers imaginaire, fictionnel. (Nouveaux programmes 2009)*

○ Objectif : sensibiliser les élèves au caractère artistique de certains films d'animation.

Les amener, par une approche ludique, à s'appropriier **l'outil informatique à des fins de création.**

Validation d'items du B2I (ouvrir une image, la modifier, la nommer, l'enregistrer dans un dossier...)

○ Dispositif et organisation :

Séquence de deux séances.

Travail en salle informatique, 2 élèves par poste, **utilisation du logiciel GIMP2.**

Les équipes vont utiliser la fonction CALQUES et le filtre ANIMATION GIF pour produire une petite séquence animée riche de surprises graphiques.

- Séance 1 :

Démonstration pas à pas : le logiciel, la création d'une image, la création des calques.

Les outils autorisés :

- ▶ ici on se limitera dans un premier temps au seul pinceau (taille, couleur, netteté... paramétrables).
- ▶ L'utilisation des calques, chaque étape est réalisée sur un calque séparé.

- Séance 2 :

▶ Incitation : Gardez la ligne mais marquez des points !

Une image de départ est proposée : rectangulaire, blanche, une ligne noire, horizontale, située un peu plus bas que la moitié. Le choix de cette image est destiné à fournir un élément de départ et une taille bien définie (important pour la réalisation de l'animation).

Collectivement, elle est décrite : que voit-on ? que peut-on imaginer ? Les élèves constatent que, même très simple, une image est riche de possibilités.

Il va s'agir pour eux de tirer parti des éléments de cette première image en les faisant évoluer, au gré de leur imagination, au hasard de leur fantaisie et des clics de souris...

► Demande : A la manière du jeu graphique du « Tac au Tac » vous ferez évoluer cette image progressivement, à tour de rôle, en y apportant des modifications simples : allongement, déformation, effacement, ajout de point ou de forme...La ligne de départ pourra être modifiée mais restera présente du début à la fin.

Il n'est pas nécessaire de connaître les intentions de votre partenaire, il est même plus intéressant de ne pas en tenir compte et même de les « combattre » (d'où l'incitation : les élèves vont se livrer à une sorte de duel graphique).

Chaque intervention donne naissance à une nouvelle image, dessinée sur un nouveau calque. Ces étapes s'empilent les unes sur les autres comme les feuillets d'un Flipbook ou Feuilletoscope. (connu des élèves).

Les animations sont créées ( filtre> animation> optimiser pour gif)

Puis enregistrées ( enregistrer sous> au format gif, en tant qu'animation, la vitesse peut alors être modifiée)

On visionne les créations (vidéo projecteur).

► Verbalisation : Les élèves éprouvent un réel plaisir à créer du mouvement, ils sont surpris des résultats et savent en reconnaître l'intérêt plastique. Ils en comprennent, après coup, le mécanisme : progressivité ou rupture entre les images,

le rôle joué par le cadre de l'image, champ et hors champ,

ils reconnaissent que la ressemblance n'est pas la seule issue possible...

○ Références proposées :

**Norman McLaren** : Dots (1940), **Boogie Doodle**, **Spook Sport**

► Replacer les créations de McLaren dans leur contexte.

► L'importance de la musique.

► La technique utilisée.

○ Site à visiter :

Office National du Film du Canada [↗](#)

Le site du Festival International du Film d'Animation de Bègles « Les Nuits Magiques » [↗](#)

○ Quelle suite donner ?

Cette séquence s'inscrit dans une progression qui s'étend de la 6ème à la 3ème. Elle vise à amener les élèves à produire des images animées, à connaître diverses techniques d'animation, à maîtriser un vocabulaire de base et, en classe de 3ème, à intégrer ces animations dans un projet personnel.

Une collaboration avec la musique est envisageable, ainsi qu'avec la physique ( le professeur fait actuellement réaliser des animations expliquant des phénomènes tels que le changement d'état d'un corps. Animation documentaire/ animation artistique ?)

Voir ici **Vidéo Tango** [↗](#), un projet mené en collaboration avec un collègue d'EPS et une collègue de Musique

La production de gif animé est très simple et rapide. Pour des créations plus ambitieuses comportant notamment

une bande son on pourra faire appel à Windows Movie Maker , qui est intégré à Windows et accessible aux élèves.

Comment faire avec Gimp ?

 Réaliser une animation au format gif animé (PDF de 412.2 ko)  
avec le logiciel GIMP2

O Réflexions et interrogations.

- La séquence/ séance a été conçue dans un but précis « amener les élèves, par une approche ludique, à s'approprier l'outil informatique ».  
On est bien obligé de convenir qu' ils n'ont pas besoin d'un prof pour y parvenir et c'est pourquoi cet objectif est associé à « ...à des fins de création »
- Le côté technique est facilement abordé. Une fiche papier indiquant la marche à suivre doublée du fichier consultable dans le dossier- doc de la classe. Une petite démonstration, avec le vidéo-projecteur, que les élèves suivent en manipulant et c'est parti !

Comme il s'agit d'une initiation, la technique employée est volontairement simple et accessible à tous.

On pourrait se demander pourquoi l'outil informatique et pas les autres. En fait, peu importe l'outil utilisé du moment qu'il est adapté à l'intention.

- En quoi l'informatique est-elle adaptée à l'objectif visé ?  
Les images animées ont un aspect ludique voire magique qui stimule la motivation des élèves. Dessiner avec la souris n'est pas facile, on est obligé de s'en tenir à des tracés simples, les formes obtenues sont même plus intéressantes à cause de cette « maladresse ».
- « Par une approche ludique ». Les élèves adorent jouer, moi aussi. Le fait que ce verbe soit utilisé aussi en musique instrumentale montre que ce n'est pas une activité anodine. Mais on peut jouer de différentes façons : en suivant un texte, une partition, un scénario... ou bien en improvisant. Improviser avec un instrument de musique requiert une grande maîtrise et/ou une grande ouverture d'esprit. L'instrument devient un prolongement du corps.

Vouloir faire des élèves des virtuoses du clavier n'est pas dans mes intentions, je n'ai ni le temps ni les compétences pour y parvenir mais il me paraît intéressant d'envisager l'outil comme autre chose qu'un simple objet extérieur. Il est peut-être plus aisé pour un guitariste de faire corps avec un instrument qu'il serre contre lui qu'à un quinquard d'avoir des affinités pour un écran plat mais c'est justement ce qui permet d'en oublier l'aspect matériel pour se focaliser sur la création.

- « A des fins de création ». Là, c'est plus délicat. Il s'agit d'amener les élèves à jouer avec les éléments simples, points, lignes, formes... dans le champ de l'image.

(Je me réfère à la lecture du livre d'Etienne Gilson « Peinture et réalité » et en particulier au chapitre III « L'art et l'être ». Page 114, il cite et commente la définition célèbre de Maurice Denis. Il renvoie aux définitions de Vasari et d'Hippolyte Thaine.)

La consigne qui leur était donnée précisait qu'ils ne devaient pas chercher à créer une animation figurative mais jouer avec les éléments de l'image : créer des déplacements, des apparitions, des disparitions, des transformations, des associations, des conflits...

Il s'agissait d'amener les élèves à se libérer de leurs apriori (ça ressemble à rien !), à être attentifs à des phénomènes plastiques pour en exploiter la richesse.

Petite anecdote personnelle : incapable de jouer de la guitare devant qui que ce soit car trop soucieux de « perfection », j'ai eu l'occasion de participer à une soirée amicale avec Sylvie Marchand et Lionel Camburet (artistes mixed-média). Sous l'impulsion de Lionel, chacun des invités a participé à une création sonore collective, éphémère. Ce qui aurait pu n'être qu'une cacophonie est devenu un ensemble de sons « en un certain ordre assemblés ». Pur moment de bonheur. Nous avons oublié nos apriori.

Le petit enfant dessine « comme l'oiseau chante » comme dirait Renoir et produit des œuvres qui, parfois, n'ont rien à envier à celles des grands artistes. Malheureusement cela ne dure pas et l'enfant ne sait pas qu'il est artiste. Puis le démon de la ressemblance et de la technique pointe son nez. L'adolescent prend conscience de ses faiblesses, oublie ses richesses...et cesse de dessiner. Et il faut toute une vie à Picasso pour réapprendre à dessiner comme un enfant.

- Le duel plastique devait accentuer le dynamisme et la liberté des formes.

Curieusement, cette consigne n'a été prise en compte que par certains élèves.

La séquence a été proposée dans 2 établissements. Dans le 1er, elle a provoqué les réactions attendues : des animations libres de toute référence à une réalité. Dans l'autre, les élèves ont, pour la plupart, cherché à suivre un scénario figuratif. (ce n'est pas une honte mais ce n'était pas demandé !)

Enfin, je dis curieusement, ce n'est pas si étonnant que cela, c'est dur d'aller contre les apriori.

En fin de séance, la verbalisation a mis en évidence ce phénomène. Elle a été suivie par le visionnement de quelques animations de Norman Mc Laren. Les élèves ont convenu que la force des œuvres de l'artiste n'avait rien à voir avec l'imitation du réel. De même qu'ils ont noté, en visionnant d'autres films d'animation, la valeur artistique de l'écart entre œuvre et réalité.

Ce dernier objectif (à des fins de création) ne peut donc être atteint en une séance. Le sera-il un jour ?

On ne peut qu'espérer qu'il le soit.

La séquence sera poursuivie tout au long des « années collège », à l'occasion de séances concernant l'image animée et, en classe de 3ème, lors de projets personnels, peut-être certains élèves auront-ils l'idée d'exploiter les possibilités de l'outil informatique.

## Portfolio



## Documents joints

 Réaliser une animation au format gif animé (Word de 354.5 ko)  
avec le logiciel GIMP2

 Reflexions à propos d'une séquence (RTF de 14.4 ko)  
Images - œuvre et fiction / niveau 5ème