

CAPTER LE REEL ET ... (RE) CREER LE MOUVEMENT



**Le projet implique :
les arts plastiques
le français,
l'histoire ...**

Avant de réaliser un court métrage, les élèves se renseignent sur l'apparition du mouvement dans l'art, et la naissance du cinéma ...



EN HISTOIRE

Travail de recherche en groupe.
Par 2 ou 3, les élèves enquêtent sur une oeuvre.

La mutualisation permet de raconter les évolutions techniques et l'inscription dans l'âge industriel.



EN FRANCAIS

Etude de l'adaptation cinématographique d'une nouvelle du XIXème siècle.

En conformité avec des critères édictés par les professeurs, élaboration d'un petit scénario



EN ARTS PLASTIQUES

Etude de la narration visuelle et les effets (durée, vitesse, rythme, montage, ellipse ...)

Réalisation du court-métrage.

**Production des élèves :
un film en stopmotion
avec une tablette**

Les 3 disciplines apportent des références, des notions du langage cinématographique et de la technique.



Mise en oeuvre numérique

Utilisation des ressources d'Eduthèque : histoire par l'image, Antigone-en-ligne, centreimages

Usage des tablettes et d'une application dédiée permettant de créer une stopmotion : Zoetrope.



Une production collective, réalisée en autonomie, faisant appel à la créativité et à l'initiative

Un EPI



Le projet en une infographie !

Une proposition de :

- Clarisse Evrard, professeure de français
- Rémi Kirchmeyer, professeur d'arts plastiques
- Sébastien Lambert, professeur d'histoire

En conformité avec certains aspects du programme d'histoire des arts,



« Photographie, cinéma et enregistrement phonographique : un nouveau rapport au réel.

Les arts face au défi de la photographie, du cinéma et de l'enregistrement »

CAPTER LE REEL ET ... (RE) CREER LE MOUVEMENT

LE PROJET

LE PROJET – LA MISE EN ŒUVRE – LE NUMERIQUE

Avant de réaliser un court métrage, les élèves se renseignent sur l'apparition du mouvement dans l'art, et la naissance du cinéma ...



Ils accomplissent des travaux divers en relation avec les programmes disciplinaires.

CAPTER LE REEL ET ... (RE) CREER LE MOUVEMENT

LE PROJET

LE PROJET – LA MISE EN ŒUVRE – LE NUMERIQUE

Une démarche de projet avec
réalisation finale d'une tâche complexe.



Une réalisation qui implique trois disciplines dans l'explicitation et la réalisation du projet :



Avec une dimension *histoire de la technique*,
Avec une dimension *narrative*,
Avec une dimension *productive*.

LE PROJET – LA MISE EN ŒUVRE – LE NUMERIQUE

En lien avec les thématiques EPI :

- « Culture et création artistiques » et / ou
- « Sciences, technologie et société »

En lien avec les parcours :

Parcours d'éducation artistique et culturelle : associant la rencontre d'œuvres, la production artistique et l'acquisition de connaissances culturelles, le projet contribue au PEAC de l'élève.
Parcours avenir : Métiers de l'animation, du graphisme, de la photographie et de l'audiovisuel.

Des prolongements éventuels :

- Technologie
- Physique-chimie : optique, lumière, vitesse. L'étude de la *persistance rétinienne* apporterait un éclairage pertinent.

CAPTER LE REEL ET ... (RE) CREER LE MOUVEMENT

LE PROJET

LE PROJET – LA MISE EN ŒUVRE – LE NUMERIQUE

Points d'ancrage dans les programmes officiels



**Le projet implique :
les arts plastiques
le français,
l'histoire ...**

NIVEAU 4^{ème}



ARTS PLASTIQUES

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

FRANCAIS

« Lire et comprendre des images fixes ou mobiles variées empruntées (...) à la photographie et au cinéma en fondant sa lecture sur quelques outils d'analyse simples / Relation textes littéraires, images illustratives et adaptations cinématographiques ».

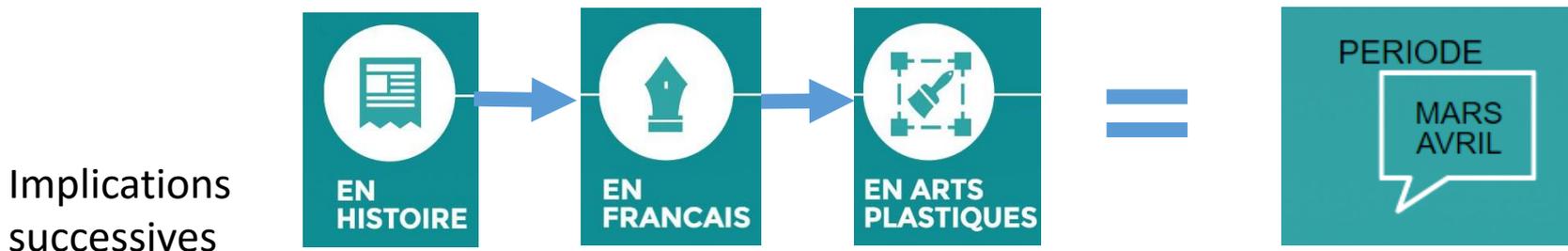
HISTOIRE

Progrès techniques et âge industriel
Expositions universelles
Emergence des loisirs (bourgeoisie)
Sociétés coloniales.

CAPTER LE REEL ET ... (RE) CREER LE MOUVEMENT

MISE EN ŒUVRE

LE PROJET – LA MISE EN ŒUVRE – LE NUMERIQUE



Acquérir des connaissances

Connaître quelques dispositifs techniques
Acquérir du vocabulaire lié aux langages
de la photographie et du cinéma.

Rencontrer des œuvres

Connaître quelques œuvres illustrant cette
thématique du mouvement, quelques artistes
(pionniers de la photographie, du cinéma)

Pratiquer, créer

Appréhender les conditions techniques de la
création artificielle du mouvement et tester les
effets de la narration visuelle.

Des références,
des langages,
des techniques...

CAPTER LE REEL ET ... (RE) CREER LE MOUVEMENT

MISE EN ŒUVRE

LE PROJET – LA MISE EN ŒUVRE – LE NUMERIQUE

Ce qui est fait ...



4 heures

RECHERCHE

TRI

ANALYSE

RESTITUTION

Un travail de recherche réalisé par groupe de 2/3 permet d'enquêter autour d'une œuvre marquant une étape décisive dans l'évolution technique permettant la re (création) du mouvement ...

Les groupes d'élèves ont ainsi travaillé sur :

G1 : la première photographie de Nicéphore Niepce

G2 : quelques uns des premiers portraits par Nadar

G3 : un photogramme de Muybridge

G4 : un des tous premiers film d'animation (« *pauvre pierrot* » Emile Reynaud)

G5 : premières tentatives de bruitage (*films expérimentaux de Dickson*)

G6 : la restitution du quotidien (« *déjeuner de bébé* » des lumières)

G7 : Un des 1ers films (« Arrivée d'un train en gare de la Ciotat » des lumières)

G8 : l'un des tous premiers « travelling » (« *le village de Noma* »)

G9 : premiers trucages, escamotages (« *Le voyage dans la lune* » de Méliés)

G10 : le premier film dit « sonore » (« *Le chanteur de jazz* »)

CAPTER LE REEL ET ... (RE) CREER LE MOUVEMENT

LE PROJET – LA MISE EN ŒUVRE – LE NUMERIQUE

MISE EN ŒUVRE

Ce qui est fait ...



Les élèves réalisent une affiche explicitant l'intérêt de l'œuvre dans l'Histoire et dans l'histoire de la technique dans le respect du programme d'histoire des arts

Plusieurs d'entre elles peuvent appuyer l'enseignement de l'histoire :

La libération du geste artistique par la mise au point de nouveaux dispositifs de captation de l'image et du son (à travers de nombreuses œuvres) illustre **l'étude des progrès techniques de l'âge industriel.**

« *Le village de Noma* » et « *Le voyage dans la lune* » peuvent poser une réflexion sur le regard de l'autre, de l'étranger dans les cadre de l'étude des **conquêtes et des sociétés coloniales.**

CAPTER LE REEL ET ... (RE) CREER LE MOUVEMENT

MISE EN ŒUVRE

LE PROJET – LA MISE EN ŒUVRE – LE NUMERIQUE

Ce qui est fait ...



Les élèves écoutent en mp3 la nouvelle de Maupassant « la parure » et la résumant (lieu, époque, personnages principaux, résumé des différentes étapes de la nouvelle). Avant l'étude de l'adaptation filmique, ils réfléchissent aux difficultés d'adaptation d'un texte.

Avec pour support le site « centreimages.fr », les élèves établissent leur « lexique » des mots de l'analyse filmique abordant les différents aspects du langage cinématographique (cadre, plans, angles de prise de vue, mouvement de caméra, montage et son).



Après le visionnage du téléfilm « la parure » de Chabrol, les élèves questionnent l'adaptation. En bilan, ils doivent rédiger un petit paragraphe présentant la transposition filmique de Chabrol avec les points communs et les différences par rapport à la nouvelle de Maupassant.

CAPTER LE REEL ET ... (RE) CREER LE MOUVEMENT

LE PROJET – LA MISE EN ŒUVRE – LE NUMERIQUE

MISE EN ŒUVRE

Ce qui est fait ...



En s'inspirant des travaux en histoire et en lettres, les élèves sont invités à l'écriture d'un scénario, modeste et simple.

On pourrait imaginer une écriture par groupes (synopsis puis découpage en plans) avec cet outil sur les sujets qu'ils ont abordés en histoire en gardant les mêmes groupes ...



Autre idée : si nécessaire, **un jeu de cartes pour libérer l'imagination** est envisageable (lieu, personnages, actions, contexte ...). L'écriture du scénario confronte l'élève aux réalités techniques, à la nécessité de l'adaptation avec les moyens donnés...

CAPTER LE REEL ET ... (RE) CREER LE MOUVEMENT

MISE EN ŒUVRE

LE PROJET – LA MISE EN ŒUVRE – LE NUMERIQUE

Ce qui est fait ...



En préalable à la réalisation technique, **le professeur fait tester avec une application de stopmotion quelques effets visuels par groupe** :

- l'accélération, la décélération (rythme)
- l'ellipse, l'apparition, l'escamotage (discontinuité)

Une mutualisation permet de voir les travaux des autres...

Il fait réfléchir sur les contraintes spécifiques de la stopmotion : économie de moyens, impossibilité du déplacement de caméra, sens de la précision et de l'organisation.... Adéquation au scénario original et adaptation nécessaire ...

En autonomie, les élèves trouvent les meilleures solutions pour mettre en œuvre leur petit scénario (l'insertion de « cartons » est autorisée ...).

CAPTER LE REEL ET ... (RE) CREER LE MOUVEMENT

NUMERIQUE

LE PROJET – LA MISE EN ŒUVRE – LE NUMERIQUE



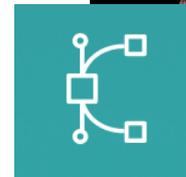
www.centreimages.fr/vocabulaire/index.html



<https://www.reseau-canope.fr/antigone/>



www.histoire-image.org/



Ressource pour prolongements

CAPTER LE REEL ET ... (RE) CREER LE MOUVEMENT

NUMERIQUE

LE PROJET – LA MISE EN ŒUVRE – LE NUMERIQUE

Pour réaliser la stopmotion, deux solutions envisageables :

- utiliser une application tablette
- utiliser une caméra dédiée (type animation Studio)



astuces :

Permettre aux élèves de profiter de films issus du catalogue libre :

- s'assurer de leur disponibilité sur archive.org
- utiliser Pureview pour débarasser la vidéo des interfaces de sites de partage vidéo.

CAPTER LE REEL ET ... (RE) CREER LE MOUVEMENT

LE PROJET – LA MISE EN ŒUVRE – LE NUMERIQUE

Production des
élèves :
un film en
stopmotion
avec une
tablette

Une production collective, réalisée en autonomie,
faisant appel à la créativité et à l'initiative

Retrouvez en annexe :

- les fiches Histoire
- la fiche français
- un compte-rendu auprès d'une classe de 4ème