

Animer et surprendre (page 305)

Compétences et objectifs

Les élèves peuvent...

Perception et communication

- Décrire le fruit d'observations de phénomènes liés au mouvement.
- Montrer les processus suivis et présenter les productions lors d'un festival du film organisé dans la classe.
- Commenter les processus et les films d'animation réalisés en utilisant des termes techniques appropriés.

Processus et productions artistiques

- Élaborer des phases de mouvement et des séquences d'images montrant des personnages et des objets au moyen des techniques d'animation.
- Trouver et développer en groupe une idée pour un film d'animation et élaborer un story-board.
- Utiliser de manière appropriée les potentialités des outils et des procédés d'animation ainsi que leurs effets.
- Mettre en scène des objets, des personnages et des environnements.

Contextes et orientation

- Décrire et analyser le langage visuel et les moyens stylistiques utilisés dans des films d'animation (p. ex. principes d'animation, types de plans).
- Analyser les films d'animation du point de vue de l'intention de la représentation et de l'effet visuel (p. ex. effet de surprise, récit ou story-board).

Critères d'évaluation

Je peux...

- faire bouger des personnages simples en utilisant divers procédés d'animation (p. ex. dessin animé, *brickfilm*, animation en pâte à modeler, animation d'objets ou combinaison de procédés).
- créer un mouvement fluide grâce à un timing ciblé d'images individuelles.
- créer des images animées vivantes en appliquant les principes de l'animation (p. ex. *squash and stretch*, ou compression et étirement, *slow in* et *slow out*, ou ralentissement en début et fin de mouvement).
- utiliser les outils d'animation de manière ciblée et aménager une place de travail adaptée.
- planifier la création d'un film d'animation au moyen d'un story-board.
- raconter et présenter une histoire dans un film d'animation, avec un dénouement surprenant ou humoristique.

Moyens de création visuelle

Concepts et notions en arts visuels

- Mouvement
- Point, ligne, forme

Procédés plastiques

- Dessiner, photographier, modeler, fabriquer, construire

Méthodes inspirées par l'art

- Répéter, décomposer, déconstruire, reconstruire, détourner, abstraire, transformer

Matériaux et outils

- Ensembles d'outils d'animation : tablettes ou téléphone muni d'un logiciel de film d'animation (voir compléments en ligne), éventuellement styles et logiciels de montage pour le suivi, les retouches
- Trépieds ou supports faits maison, par exemple lutrins (voir compléments en ligne)
- Matériel d'éclairage (p. ex. lampes de table, *soft box*, projecteurs, éclairage LED, lampe de poche), éventuellement table lumineuse pour les calques
- Images de flammes imprimées sur papier à dessin (voir compléments en ligne)
- Post-it (pour flipbook), papier blanc et de couleur, éventuellement images de calendrier, tissus
- Crayons gris, crayons de couleur, feutres extrafins, gommes
- Briques Lego®, pâte à modeler, divers objets du quotidien, perles en bois blanches (pour les yeux)
- Ruban adhésif double face, fil nylon, pinces à linge, trombones, épingle à nourrice, fil de fer

Vocabulaire

- Film d'animation, dessin animé, *brickfilm*, animation en pâte à modeler, animation d'objets, les douze principes du film d'animation : *squash and stretch*, *slow in* et *slow out*, en continu et pose par pose, anticipation, exagération, *frames per second* (fps, «images par seconde»), *couche d'oignon*, plan, taille des plans, coupe ou *cut*, scène, story-board, dénouement surprenant (effet surprise) (connaissances du métier, voir compléments en ligne).

