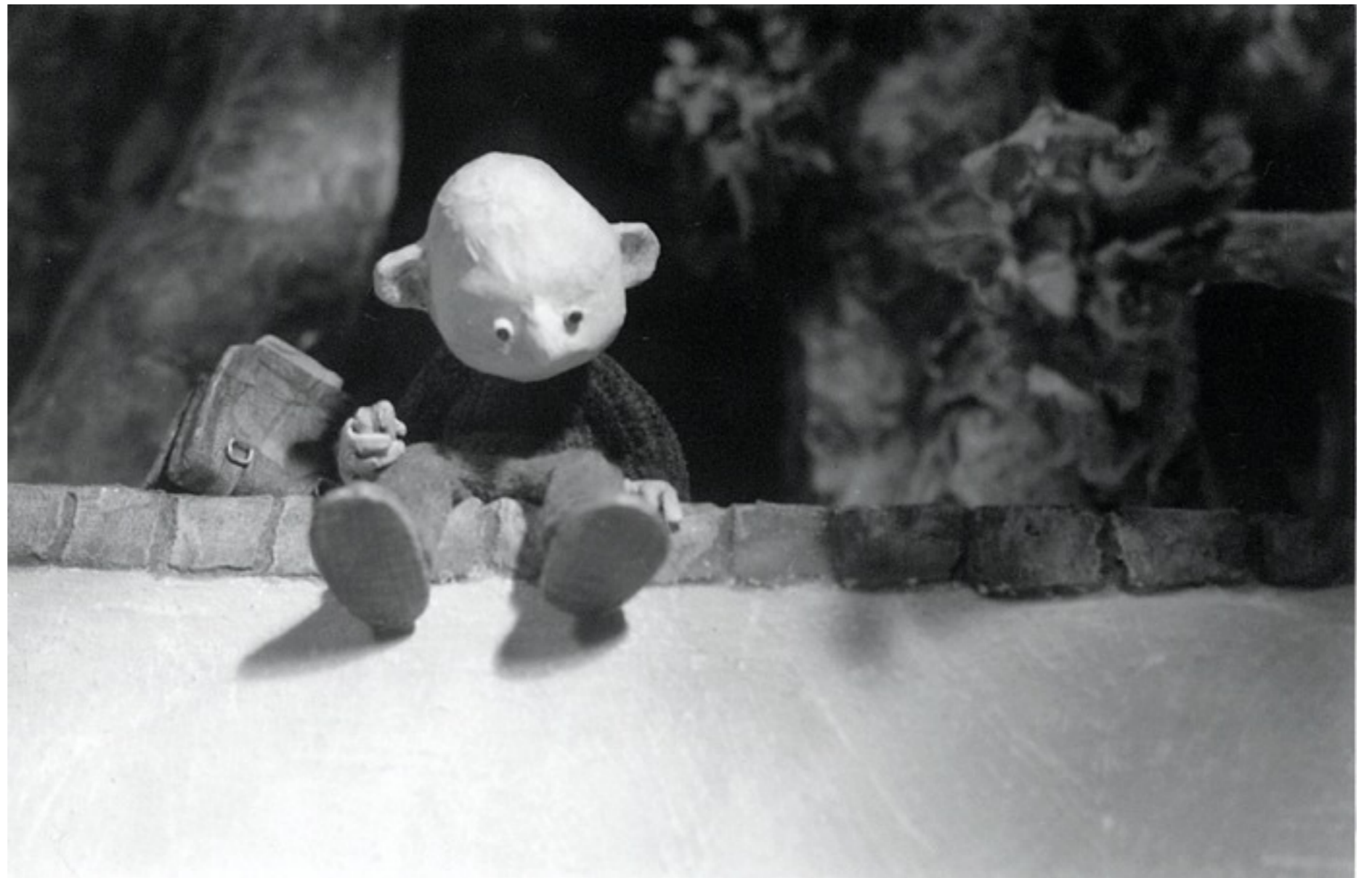


Petites z'escapades

des mots

Éléphant, baleine, ville,
cirque, grimaces,
meunier, âne, prince,
tache, balais, soleil, mur,
forêt, cartable, cahier,
crayon, école
buissonnière, noir et
blanc, vue du haut,
vache, maison, équilibre,
rayures, pic, montagne...



Ce que l'on peut voir

- Un florilège de techniques d'animation des studios Folimage.
- L'utilisation de la pâte à modeler (ou assimilé).
- L'utilisation du dessin animé.
- L'utilisation du papier mâché.
- L'utilisation de l'aquarelle animée.
- L'utilisation du papier découpé.
- De l'animation en couleur et en noir et blanc.
- Des jeux de contrastes et de lumière.
- Des jeux de couleurs.

Ce que l'on peut entendre

- Des chansons.
- Des bruitages.
- Des doublages.

Ce que l'on peut comprendre

Le réel et l'imaginaire.

Les points de vue et les interprétations.

Le lourd et le léger.

L'éléphant et la baleine

Récupérer et construire

Compétences

Collecter et trier suivant certains critères liés à une intention.

Définir les éléments et fonctions d'une ville.

Organiser un espace plan.

Transposer.

Matériel

Rebus domestique.

Scotch ou pistolets à colle.

- Sur une planche de 1m x 1m construire une ville avec des rebus domestiques (poubelle jaune et objets cassés) en gardant les aspects propres à la ville. L'ensemble peut être peint pour accentuer la réalité.

L'éléphant et la baleine

Construire et dégrader

Compétences

Définir les éléments et fonctions d'une ville.

Organiser un espace plan.

Observer et expliciter les dégradations.

Matériel

Terre.

- Construire une ville en terre, après avoir observé les différents types de constructions possibles. La ville sera placée sur un support de 1m x 1m qui donnera l'échelle des réalisations. Pour éviter les trop grandes différences d'échelles, chaque construction sera réalisée dans une boule de terre calibrée et donnée par l'enseignant.
- Placer la ville dans un coin de la classe, pour pouvoir observer chaque jour les dégradations provoquées par la chaleur et l'assèchement ou l'arrosage quotidien de la ville, etc.... On prendra des photographies de l'évolution de la dégradation.



Paysage en terre et éléments naturels

L'éléphant et la baleine

Le cirque

Compétences

- Collecter et trier** suivant certains critères liés à une intention.
- Observer et analyser** des images de cirques.
- Affiner et agrandir** le vocabulaire autour du cirque.
- Adapter** une idée aux matériaux.

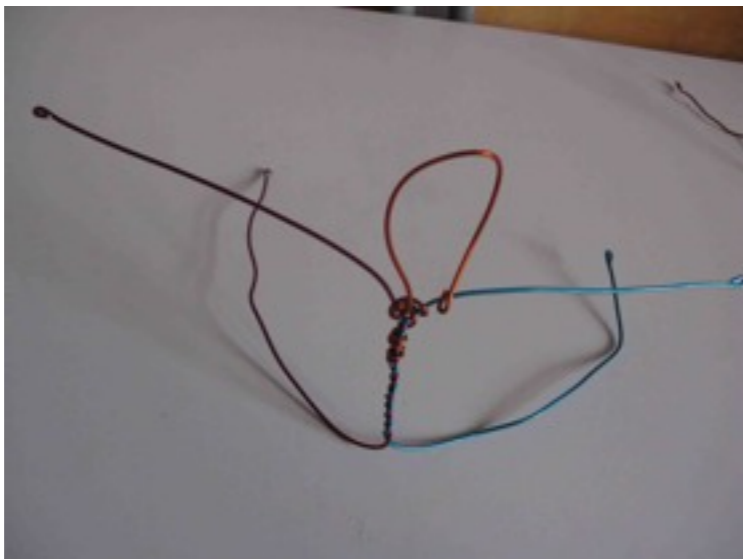
Matériel

Rebus domestiques et petit matériel

- Comme pour « **récupérer et construire** » on peut construire un cirque. Pour cela on peut s'inspirer et donner à voir en cours de réalisation le « **cirque de Calder** ».

Le cirque en peinture : Seurat...

- Au préalable, on étudiera différentes images et représentations du cirque pour définir les différents éléments, personnages et installations à représenter.



L'éléphant et la baleine

Les grimaces et la gestuelle

Compétences

Dessiner ce que l'on voit.

Caricaturer en augmentant certains traits ou couleurs.

Transposer le plan en volume et **constater** les rapprochements et divergences.

Matériel

Rhodoïd (transparents pour la reliure).

Feutres non permanents.

Pâte à modeler.

Appareil photo numérique.

- S'essayer à la grimace devant une glace, proposer des grimaces sur des intentions de l'enseignant (la peur, la colère, la tristesse). Figurer ces grimaces par la photographie. On peut aussi dessiner la grimace sur Rhodoïd par transparence devant un miroir ou par transparence sur un tirage photographique.
- Le Rhodoïd peut être ensuite photocopié et la photocopie peut être mise en couleur pour accentuer l'effet de la grimace.
- Passage en 3D en modelant la grimace à partir d'une boule de pâte à modeler, on constatera les écarts et les effets réussis que l'on réinvestira dans d'autres essais.
- Animation d'une grimace en pâte à modeler en réalisant des prises de vue successives en image par image (voir « **d'une image à l'autre** » de U) en déformant petit à petit la tête entre chaque cliché. Montage de la succession d'images sur Movie Maker comme précisé dans « **d'une image à l'autre** ».



L'éléphant et la baleine

Une ville en sucre

Compétences

Organiser un plan avec le volume.

Définir les éléments et fonctions d'une ville.

Observer et constater les valeurs et formes des ombres suivant l'intensité, la direction de l'éclairage.

Observer les variations d'ombre suivant la couleur de la source lumineuse.

Matériel

4 kg de sucre par groupe.

- Construire une ville en sucre en respectant les aspects propres à la ville sur une plaque rigide de 1m x 1m peinte en blanc.
- On peut réaliser un plan graphique au préalable et le suivre pour la mise en volume.
- On réalisera des photographies en variant les points de vue : vue au ras du sol, vue zénithale, vue en plongée, etc...
- On réalisera d'autres clichés en éclairant la ville avec un éclairage directionnel que l'on placera dans différentes positions. On pourra compléter les clichés en utilisant des filtres de couleur (cf. « **jouer avec la lumière** » de U).



L'éléphant et la baleine

Le lourd et le léger

Compétences

Qualifier les volumes et les formes.

Discerner impression et réalité.

Associer une action à une intention.

Matériel

Pâte à modeler.

Avec deux boules de même grosseur de pâte à modeler, réaliser dans l'une quelque chose qui paraît lourd et dans l'autre quelque chose qui paraît léger. Comparer les résultats et se servir des constats pour recommencer dans une autre quantité de pâte plus importante ou dans de la terre.

Jean de la lune/Meunier tu dors

Mise en images d'une chanson

Compétences

Séquencer un texte.

Associer une image, une représentation à un texte.

Matériel

Caméra ou appareil photo numérique.

Tout comme ces courts-métrages, proposer la mise en image d'une chanson du répertoire de la classe en réalisant un film (caméra) ou un roman photo (appareil photo). Pour ce faire, on utilisera des accessoires fabriqués ou apportés et l'on scénarisera le tournage ou les prises de vue en réalisant un story-board. Pour plus de facilité, les images seront réelles avec les élèves comme acteurs.

Mais aussi :

- Apprendre d'autres chansons du patrimoine, traduire plastiquement un élément (le refrain par exemple)

Exemple : "sur le pont d'Avignon, on y danse, on y danse " , chorégrapheur, prendre en photos, ... croquer ceux qui dansent pour constituer un recueil illustré des chansons d'autrefois, travailler en volume ...

Le trop petit prince

Lumière et directions

Compétences

Discerner impression et réalité.

Collecter et classer les couleurs.

Affiner le vocabulaire autour de la couleur;

Matériel

La carte postale.

Magazines en couleurs.

À partir de la carte, observer les couleurs lumineuses, la direction de la lumière, les couleurs froides et chaudes. Catégoriser les couleurs suivant leur chaleur ou leur froideur, on cherchera à sortir des clichés, à savoir un jaune citron peut être froid et un turquoise peut évoquer la chaleur. Arracher les couleurs aux magazines et les classer.

Le trop petit prince

L'altération et l'effacement

Compétences

Montrer, cacher en altérant, recouvrant, superposant...

Observer les changements de sens provoqués par une altération ou une suppression.

Matériel

Papier 200g.

médiums divers.

Images de magazines.

Sur des dessins et esquisses, des peintures ou des images de magazines, tenter d'effacer ou de faire disparaître un élément en **recouvrant** (dessin par dessus, coloriage...), en **altérant** (mouillage, tache...) , en **superposant** (collage, ajout...) ou en **enlevant** (arrachage, découpe...). On cherchera à essayer chacune des actions sur les différents supports en constatant les effets et les visibilités des actions.

On appliquera les constats sur une grande image, marouflée sur support rigide si besoin est, où l'on éliminera délibérément des éléments. On en constatera les effets et les divergences de lecture.

Petite escapade

Jouer sur le mot

Compétences

Affiner le vocabulaire.

Trouver un sens commun entre les mots.

Matériel

Dictionnaire étymologique.

Le Trésaurus: des idées aux mots, des mots aux idées.

Mots proches:

escale, escalier, escalopable, escalope, escaloper, escamotable, escamotage, escamoter, escamoteur, escamoteuse, escampette, escapade, escape, escarbille, escarbot, escarboucle, escarcelle, escargot, escargotière, escarmouche, escarpé...

Définition du Littré:

> **ESCAPADE** Prononciation : è-ska-pa-d' s. f.

Action de s'échapper d'un lieu, en manquant à un devoir pour un plaisir ou un caprice.

Citation : On le mit chez un autre maître, d'où il faisait des escapades , J. J. ROUSS. , Conf. I

Citation : Mme de la Touche, qui fit une escapade en Angleterre avec le duc de Kingston , J. J. ROUSS. , ib. VII

Terme de manège. Action subite d'un cheval qui s'emporte et refuse d'obéir à son cavalier. Fig. Acte par où l'on s'échappe des règles de la bienséance ou du bon sens.

HISTORIQUE XVIe s.

Citation : Voyez ses allures [de Plutarque] au daimon de Socrate ; o Dieu ! que ces gaillardes escapades, que cette variation a de beauté ! , MONT. , IV, 137

Citation : Il fut delivré de prison fort secrettement ; les seize accusent promptement le president Brisson et les conseillers l'Archer et Tardif d'avoir favorisé l'escapade [évasion] , D'AUB. , Hist. III, 256

ÉTYMOLOGIE Ital. scappata, de scappare (voy. ÉCHAPPER).

Citation : On trouve eschapeillon, au XVe siècle : Et ne l'eussent pas baillée au bon homme, si ce ne fust un petit eschapeillon que elle avoit fait en sa jeunesse , , Les 15 joyes du mariage, p. 40

SUPPLÉMENT AU DICTIONNAIRE ESCAPADE. - HIST. XVIe s.

Petite escapade

Noir et Blanc

Compétences

Changer le points de vue.

Augmenter une intention par l'utilisation du Noir et Blanc.

Donner du sens à l'éclairage.

Cadrer sur une intention précise.

Matériel

Pâte à modeler ou terre.

À partir d'un moment du film, le trajet dans les bois, réaliser le personnage et une partie du décor en pâte à modeler. Réaliser des photographies en noir et blanc sous différents points de vue et visionner les effets produits en comparaison de la réalité en couleur. On réinvestira les observations en réalisant d'autres clichés qui utiliseront un éclairage directionnel qui accentuera les ombres portées suivant l'angle d'éclairage.

On réutilisera ces constats en proposant une mise en lumière d'autres scènes, cette fois-ci, inventées.

Petite escapade

Réalité et imaginaire

Compétences

Analyser une situation quotidienne.

Transposer une intention fantastique sur une situation banale.

Jouer le son à l'image.

Matériel

Caméra.

Appareil photo.

Réalité et interprétations

Comment détourner la réalité banale en imaginaire inquiétant. Partir d'actions courantes et communes au groupe (le chemin de l'école, la cour de récréation...) et les analyser en collectant les sons, les formes, les couleurs et les personnages pour chaque situation. Chercher ensuite à interpréter quelques éléments afin de rendre la scène bizarre ou inquiétante. On peut partir de scènes tournées ou d'enregistrements sonores. On rejouera ensuite les scènes en ajoutant le côté inquiétant (ajout d'accessoires, de sons et bruitages, de grimaces...).

On peut partir aussi de situations photographiées et tirées sur papier, sur lequel on ajoutera les éléments inquiétants en dessin.

On peut aussi s'essayer au **dessin animé** en reprenant l'activité « **d'une image à l'autre** » en transformant le rond en personnage ou objet inquiétant.

Petite escapade

En perspective

Compétences

Observer et décrire différents points de vue.

Qualifier les points de vue.

Cadrer de différentes façons.

Comparer ses différentes prises de vue d'une même scène.

Matériel

Cartons divers.

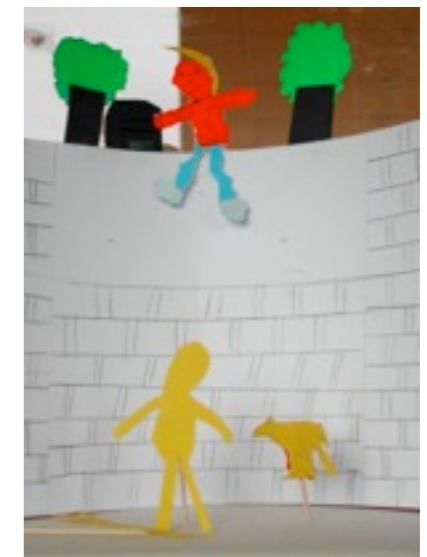
Support en polystyrène extrudé hémisphérique de 32 cm de diamètre par groupe de 6.

Grand carton courbé 100 x 50 cm pour faire l'arrière plan par groupe.

Pics à brochettes en bois.

Peintures.

- Réaliser le mur et la rue avec la forêt en arrière en utilisant peinture, carton et pic plantés dans le polystyrène.
- À partir d'un moment de l'histoire et des personnages choisis, réaliser la vue réelle de la situation et observer les points de vue de chacun..
- Chaque élément sera mis en couleur, découpé et planté sur le support en polystyrène après avoir scotché un pic en bois à l'arrière. On n'oubliera pas de réaliser un fond sur des bandes de papier découpées que l'on posera sur le carton en arrière-plan.
- On réalisera plusieurs clichés en prenant un point de vue au ras du sol, un point de vue en plongée et en contre-plongée, on constatera les différences.



CE1 d'Ennery d'Odile Sotinel

Petite escapade

Animation et support

Compétences

Donner un sens au support.

Jouer une intention par le choix du support.

Matériel

Supports différents en quantité: papier de cahier d'écolier, papier journal, papier peint, etc...

Appareil photo

Statif

Comme pour l'activité « **d'une image à une autre** » de U, réaliser une animation du rond à une forme sur des supports différents, veiller à bien superposer les formes pour éviter les « saute d'image » au montage. Observer les variations, les intérêts et contraintes de chaque support. On pourra dans un second temps chercher d'autres supports pour éliminer les contraintes.

Petite escapade

Les points de vue

Compétences

Nommer et caractériser tous les points de vue à partir d'un même objet.

Nommer les apports et les manques pour chaque point de vue.

Imaginer des points de vue à partir d'un objet donné.

Matériel

Des objets simples, connus et inconnus des élèves.

- Chercher et remarquer dans le film tous les points de vue différents proposés, à savoir le point de vue à hauteur de l'enfant, le point de vue à hauteur d'un adulte et le point de vue zénithal (vue de haut). Observer et définir les contraintes des différents points de vue, ce qui est montré, ce qui est caché.
- À partir d'un objet connu et observé, demander de dessiner l'objet sous les différents points de vue.
- À partir d'un objet connu et montré de loin, en imaginer les trois points de vue en les dessinant. Bilan commun, observer et corriger avec l'objet sous les yeux, on peut prendre en photo les différents points de vue et les « vidéo-projeter ».
- À partir d'un objet non connu et montré de loin, en imaginer les trois points de vue et les dessiner. Justifier les réponses et proposer un bilan similaire.

Petite escapade

Noir comme un cauchemar, blanc comme...

Compétences

Jouer d'une intention par le choix des techniques, des outils, des médiums, des supports...

Matériel

Supports blancs et médiums noirs
Supports noirs et médiums blancs

- Représenter un cauchemar en n'utilisant que des médiums de couleur noire ou grise (fusain, encre de chine, peinture noire, crayons ou mines de plomb 2B, crayons de couleur noire, feutres et aquarelles noirs, etc...). On pourra réaliser le cauchemar dans chacune des techniques sur un support 200g A5 en proposant aux élèves de circuler d'atelier en atelier (une réalisation par médium). On constatera les effets produits par chacun des médiums et leur utilisation.
- Dans un second temps, on demandera de réaliser le cauchemar en mélangeant l'ensemble des médiums sur un format A4 sans laisser de blanc. On constatera les effets et les apports des mélanges.
- Représenter un rêve agréable en n'utilisant que des médiums blancs sur support noir (crayon blanc, craie, stylo blanc, peinture, blanc pour effacer, craie grasse, aquarelle, etc)... On mélangera directement tous les médiums sur un format A4. On constatera les effets produits par chacun des médiums et leur utilisation.
- On pourra demander ensuite la réalisation d'un cauchemar en blanc sur fond noir et d'un rêve agréable en noir sur fond blanc. On constatera les différences et les apports de chacune des techniques.

Petite escapade

Entrées et sorties de champ

Compétences

Associer un son à une action, une image.

Variar les représentations et les impressions.

Matériel

Extraits du film.

Caméra.

Dans le film, avant chaque apparition, l'espace est vide et un son introduit le personnage. De même, on pourra proposer de penser et réaliser des saynètes où un son préalable déclenchera l'arrivée d'un personnage ou l'arrivée d'un personnage déclenchera un son préalable. Ces scènes seront pensées et mises en story-board, puis tournées. On pourra utiliser des accessoires pour le tournage et des bandes son pour le montage pour les plus avertis.

L'enseignant peut proposer un son et demander d'inventer le personnage, de même, il proposera un personnage et l'on cherchera le son le plus approprié.

Au bout du monde

L'équilibre et le déséquilibre

Compétences

Affiner la notion d'équilibre.

Sortir des évidences et représentations stéréotypées.

Matériel

Balance.

Équilibres divers.

Chercher les équilibres en variant le poids mais aussi le volume. Chercher les faux amis (1kg de plumes et 1 kg de plomb).

Réaliser des mobiles avec des feuilles de journaux et du scotch ou des agrafes. Rouler serré des feuilles de journaux en partant d'un coin et fixer la baguette obtenue avec un bout de scotch. Réaliser des équilibres en fixant d'autres baguettes entre elles.

Au bout du monde

La boîte d'abondance

Compétences

Faire évoluer un mouvement par séquences.

Utiliser un logiciel gratuit de montage.

Matériel

Appareil photo numérique.

Logiciel gratuit Movie Maker.

En s'inspirant de l'activité « **d'une image à l'autre** », on réalisera une **pixillation** par déplacement d'objets image par image que l'on fera rentrer dans une boîte couchée sur le flanc. Les objets à la queue leu leu rentreront tous dans la boîte dans un mouvement commun. Ce principe permet des effets surprenants où une quantité improbable d'objets donne l'illusion de rentrer dans la boîte. Le montage se fera sur Movie Maker de la manière citée dans « **d'une image à l'autre** ».



Au bout du monde

Les conséquences de nos actes

Compétences

Anticiper et prolonger une action donnée.

Contextualiser une action.

Transformer et orienter une action en changeant ses paramètres.

Matériel

Papier, crayon.

Partir d'un fait constaté, une trace et imaginer les actes qui ont amenés à ce résultat, les actes dans leur succession. Une tache rouge au sol, d'où provient-elle? Tache de grenadine? Et si c'était de la fraise qu'est-ce que cela changerait. Et si la tache est verte? Construire ainsi des cartes (cartes actions) qui alignées feront des enchaînements probables ou improbables, auquel cas on cherchera le chaînon manquant. On pourra constituer des réactions en chaîne et chercher le résultat de cette suite d'action...

Référence: vidéo **Der lauf der dinge** de Peter Fischli et David Weiss 1987

<http://www.youtube.com/watch?v=QfEkPgfA7wo>



CPAV VO 2010