

LA LECTURE D'AFFICHE :
décrire et faire
des hypothèses sur le film.



Mot de
passe
pour le
site
EC80

EDUCATION AU REGARD
Mission d'observation

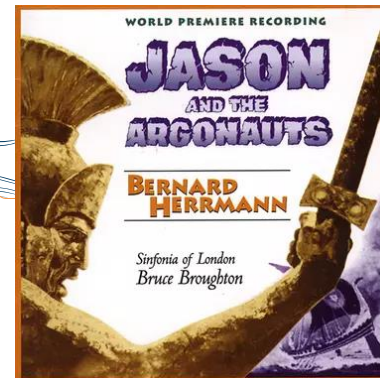


AVANT LA SÉANCE

[Ecouter la bande annonce en VO](#)
[après avoir analysé les trois affiches](#)

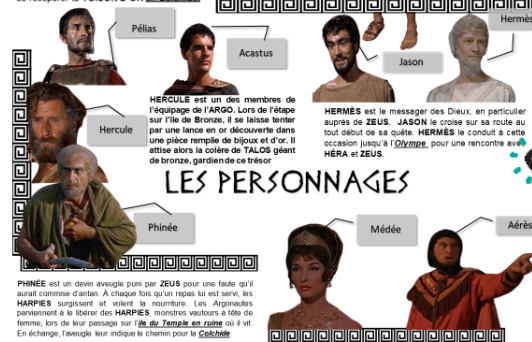
Long métrage
Nationalité et sortie :
Anglo-américain, 1963
Durée : 105 minutes.
Réalisation Don Chaffey
Musique : Bernard
Herrmann
Effet spéciaux :
Ray Harryhausen

[Ecoute de la bande originale](#)
[du compositeur Bernard](#)
[Herrmann](#)



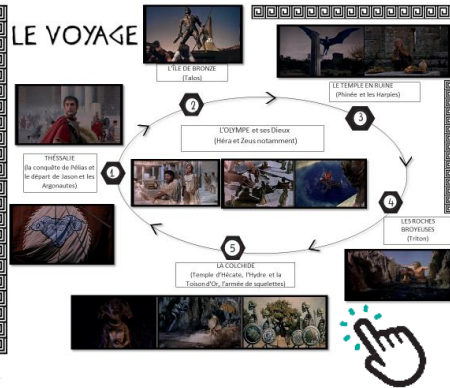
JASON ET LA TOISON D'OR
TEXTE INTÉGRAL

Avant de prendre le trône de son frère Eson roi de **Thessalie**, PÉLIAS consulte un oracle. Celui-ci lui apprend qu'il obtiendra le royaume mais lui annonce aussi qu'il aura à se méfier, plus tard, «de l'homme à l'unique chaussure».
Cet homme n'est autre que **JASON**, jeune fils d'Eson, de retour en **Thessalie** 20 ans après son exil, pour récupérer le royaume de son père. En traître, **ACASTUS**, le fils de PÉLIAS prend la mer avec les Argonautes et tente d'empêcher **JASON** de récupérer la **TOISON D'OR** en **Colchide**.



RETOUR SUR LE VOYAGE :

LE VOYAGE



APRÈS LA SÉANCE

Situation problème: GRAND/ PETIT

RÉFÉRENCES

Un géant est-il forcément méchant et destructeur ?



Untitled (Boy), Ron Mueck 1999



Sans titre, série « Mes maisons », Jean-François Fourtou 2007

IMAGES TRUQUÉES

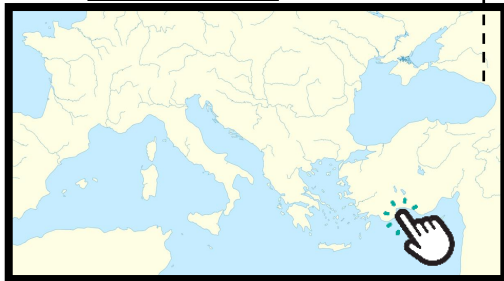


On peut placer un élève à la place de Fred Astaire



Mot de passe pour le site **EC80**

CARTE MEMOIRE



Pourquoi réaliser un film d'animation en classe ?

Stop motion

REALISER UN FILM D'ANIMATION

FRANÇAIS • Exercices de lecture et de compréhension. • Rédaction d'un texte. • Rédaction d'un scénario. • Adapter une histoire. • Participer à des échanges. Langue • Lire avec fluidité.	SCIENTIFICS ET TECHNOLOGIE • Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques. • Connaître, utiliser, les outils et les méthodes. • Participer à des échanges.
ARTS PLASTIQUES • Mettre en œuvre un projet artistique. • Expérimenter, produire, créer. • S'exprimer, analyser sa pratique, celle des pairs.	ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE Culture de la sensibilité • Exprimer son opinion et respecter l'opinion d'autrui. • Être capable de coopérer. Culture de l'engagement • Savoir s'intégrer dans une démarche collaborative.

BOUCLIERS

«Travail rondement mené...»



Animal « es qualités »
 Un bouclier personnel. Ce qui est représenté sur le bouclier reflète les caractéristiques au combat de son propriétaire (force, courage, braverie, beauté, rose, endurance, rapidité...)
 Symboliser ses qualités en choisissant un animal. Si l'on possède des qualités que l'on peut attribuer à plusieurs animaux, c'est l'occasion de travailler sur l'hybridation (éléphant-singe, aigle-léopard...).

FILM DE CARACTÈRE

Un film qui a du caractère :

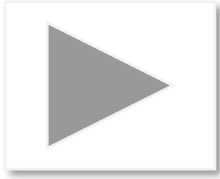


« AlphaBéta »
 Écrire le titre du film (ou autre chose) en représentant les caractères (typographe) et éléments (plastiques) tirés du générique, soit le plus bel exemple (le Q est ajouté pour l'accentuation car aucun nom ne contient cette lettre).
 Profiter de cette situation pour rappeler l'origine du mot alphabet (alpha + beta) et montrer les véritables caractères grecs.
 ΑΒΓΔΕΖΗΘΙΚΛΜΝΞΟΠΡΣΤΥΦΧΨΩ

Le carnet de voyage

DOCUMENT MODIFIABLE

Jason, le retour

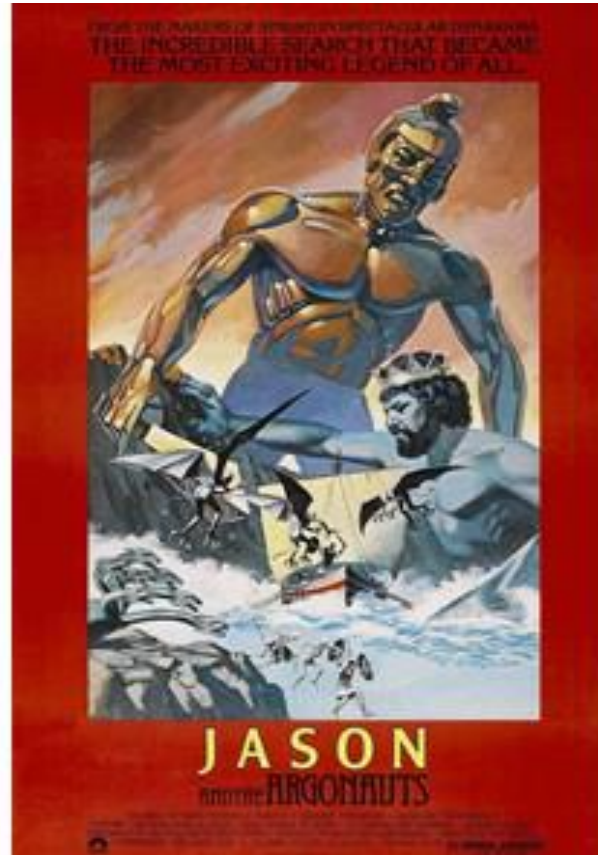


Qu'est-ce qu'un PEPLUM?

Qui peuvent être Jason et les Argonautes ?
Les Argonautes viennent-ils d'une autre planète ?



Français



Anglais



Italien

Différencier l'époque de l'histoire du film, l'Antiquité, et la date de réalisation du film, l'époque contemporaine (1963) et la date à laquelle les élèves vont voir le film 2024.

À observer: éléments que l'on retrouve sur chaque affiche (bateau, personnages, costumes...) les rapports d'échelle...
L'affiche 2 présente la particularité de rassembler toutes les créatures de Ray Harryhausen: Talos, les squelettes, les Harpies, Triton, l'Hydre.

CARTE-MÉMOIRE

Symboliser sur une grande carte (au sol, au mur, sur une table suffisamment grande) les lieux du film et le trajet des Argonautes. Marquer chaque point en plaçant des images tirées du film (voir les images du carnet de notes sur le film), écrire des noms qui s'y rapportent (héros, dieux, monstres), noms de lieux. C'est une façon de se remettre en mémoire le film, de retrouver le fil des épreuves, d'éclaircir certains points qui resteraient peut être obscurs pour certains élèves. Au fur et à mesure de la construction de la carte, on peut déplacer un bateau, ou une image de l'Argo tout en matérialisant la progression par un système de flèches (lignes orientées).

On pourra bien sûr comparer avec la carte qui retrace le parcours de Jason, parue dans l'ouvrage : le feuilleton d'Hermès

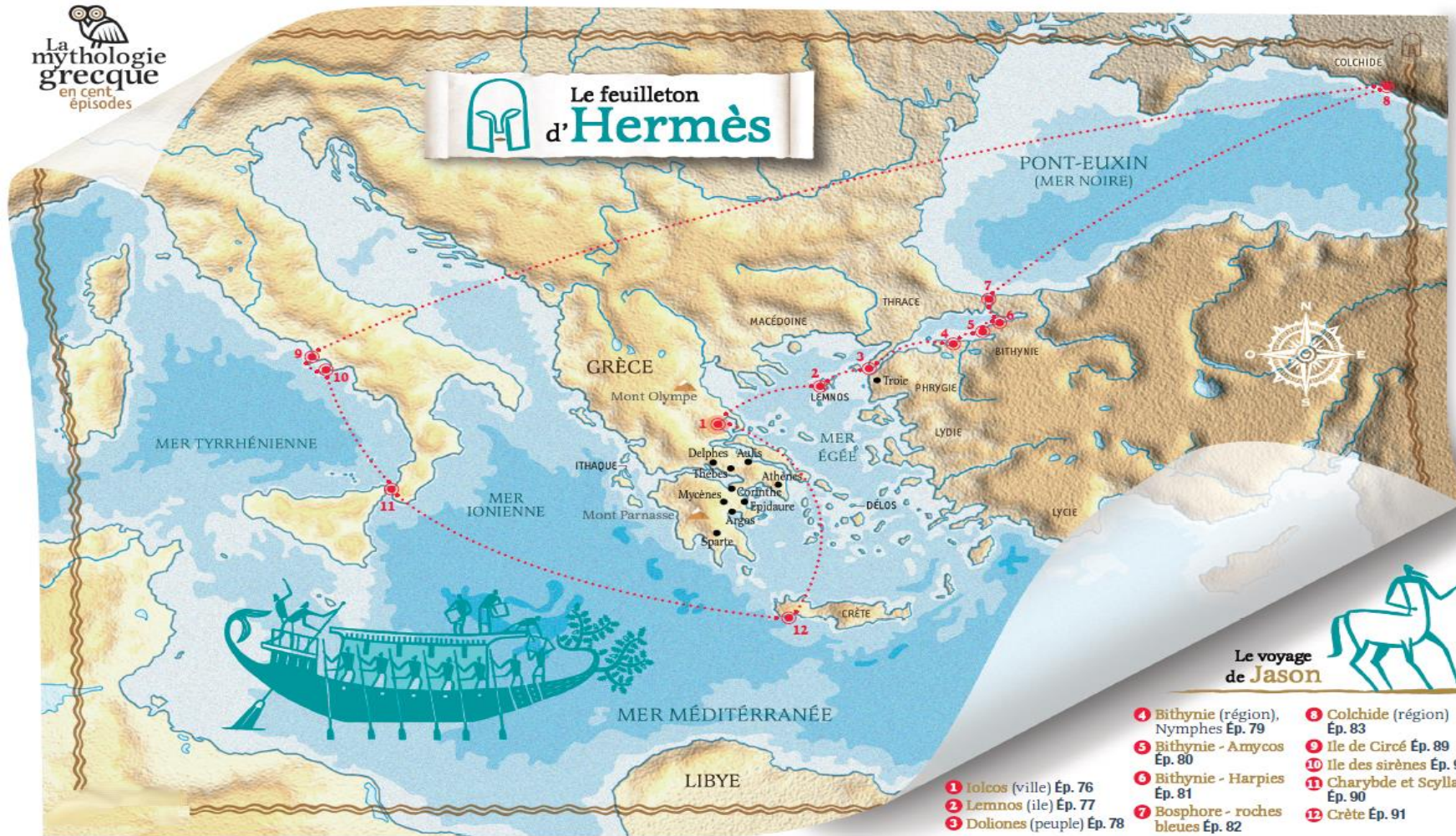


CARTE-MÉMOIRE





Le feuilleton
d'**Hermès**



Le voyage
de Jason



- | | | |
|---|--|--|
| <p>1 Iolcos (ville) Ép. 76</p> <p>2 Lemnos (île) Ép. 77</p> <p>3 Dolionès (peuple) Ép. 78</p> | <p>4 Bithynie (région), Nymphes Ép. 79</p> <p>5 Bithynie - Amycos Ép. 80</p> <p>6 Bithynie - Harpies Ép. 81</p> <p>7 Bosphore - roches bleues Ép. 82</p> | <p>8 Colchide (région) Ép. 83</p> <p>9 Ile de Circé Ép. 89</p> <p>10 Ile des sirènes Ép. 90</p> <p>11 Charybde et Scylla Ép. 90</p> <p>12 Crète Ép. 91</p> |
|---|--|--|

Trouve les 8 pièges

Une Toison d'or pour Jason et ses super-héros

Le prince Jason s'est lancé dans une quête délicate : traverser les mers pour récupérer la fabuleuse Toison d'or, gardée par un dragon. Une grande aventure, semée d'épreuves surhumaines ! Mais Jason n'est pas seul : ses compagnons, les Argonautes, lui prêtent main-forte...



N'existe pas dans le mythe de Jason



Superman

Les Argonautes sont des héros aux super-pouvoirs : Euphemos court sur l'eau, Périclymène prend de multiples formes quand il se bat, Lyncée peut voir jusqu'au cœur de la Terre, Calais et Zétès ont des ailes. Superman ne fait pas partie de ce groupe, mais Héraclès, oui !

La figure de proue à tête de Mickey

À l'avant du navire l'Argo se dresse une figure de proue magique, à l'image de la déesse Athéna. Elle est douée de parole et annonce certains dangers pour aider les Argonautes. C'est elle, par exemple, qui leur conseille d'aller voir la magicienne Circé pour calmer la colère de Zeus.



Le monstre du Loch Ness

On raconte que ce monstre de légende, aux allures de serpent de mer, nage dans un lac en Écosse, mais certainement pas dans la mer Méditerranée. Cela dit, la mythologie grecque est peuplée de monstres marins : Charybde est un remous géant qui engloutit les navires, Scylla a six têtes et dévore les navigateurs...



Les suricates cracheurs de feu

Ce sont deux taureaux cracheurs de flammes et non deux suricates que Jason réussit à maîtriser, aidé par les pouvoirs magiques de la belle Médée. Il les attelle et s'en sert pour labourer le sol, dans lequel il répand des dents de dragon. Des guerriers jaillissent alors de terre, et Jason les vainc.



L'accordéon

Orphée, le héros musicien, joue de la lyre. Sur le navire, il aide ses compagnons à ramer en rythme pour maintenir la cadence. De plus, ses chants merveilleux calment les vagues, charment les bêtes sauvages... et apaisent les Argonautes quand ils sont énervés.



La valise moderne

Pas de valise pour les Argonautes et leur chef Jason ! Pourtant, ils ont fait un long voyage de Grèce en Colchide (la Géorgie de nos jours) et affronté bien des dangers : des géants à six bras, un roi fan de pugilat – une sorte de boxe antique – ou encore des harpies au corps d'oiseau et à tête de femme.



L'iceberg

De tels blocs de glace dérivent surtout dans l'océan Arctique, près du pôle Nord, mais pas en Méditerranée. Dans la mythologie grecque, cette mer est incarnée par la déesse Thalassa. Une légende prétend qu'à l'origine elle a transformé son eau douce en eau salée, imbuvable. Son nom a donné la thalassothérapie, les soins par l'eau de mer.



La roue et la cheminée du bateau à vapeur

L'Argo n'est pas un bateau à vapeur : ceux-ci ne seront inventés qu'au XVIII^e siècle. C'est une nef à voile. Son nom signifie « rapide ». En franchissant le passage des Roches Bleues, l'Argo manque de se faire broyer entre deux rochers géants qui se referment sur lui. Mais Athéna repousse l'un d'entre eux, sauvant le navire et ses occupants.



Existe dans le mythe de Jason



La sandale unique

Jason ne porte qu'une seule sandale. Il a perdu l'autre en aidant une vieille femme à traverser une rivière. Il ignorait que c'était en réalité la déesse Héra, déguisée. Reconnaisante, elle lui a donné un coup de pouce pour réunir un équipage de cinquante héros valeureux.



La peau de bœuf ailé

La Toison d'or est le pelage d'un bœuf ailé. Elle est unique et vaut une fortune. Le roi Pélias, qui a volé le trône du père de Jason, a promis de laisser celui-ci devenir roi s'il lui ramène cette Toison. Mais comme il trahit sa promesse, la magicienne Médée se venge : il finit bouilli dans un chaudron.



Les gouttes de potion

La Toison d'or est gardée par un terrible dragon qui ne dort jamais. Heureusement, Médée, princesse et magicienne, est amoureuse de Jason. Elle l'accompagne jusqu'au repaire du dragon et lance des gouttes de potion magique sur les yeux du monstre pour l'endormir. Jason n'a plus qu'à s'emparer de la Toison. Merci, Médée !



Une femme parmi les Argonautes

La princesse Atalante est la seule femme parmi les Argonautes. Bébée, elle a été abandonnée dans la forêt par son père qui voulait un garçon. Elle a été élevée par une ourse, puis recueillie par des chasseurs. Redoutable chasserresse, elle est très forte au tir à l'arc, à la course et à la lutte. Non sans hésitation, Jason l'accepte à bord de l'Argo.



LE VOYAGE



L'ÎLE DE BRONZE
(Talos)



LE TEMPLE EN RUINE
(Phinée et les Harpies)



THÉSSALIE
(la conquête de Pélias et
le départ de Jason et les
Argonautes)

1



2

L'OLYMPE et ses Dieux
(Héra et Zeus notamment)

3

4

LES ROCHES
BROYEUSES
(Triton)

5

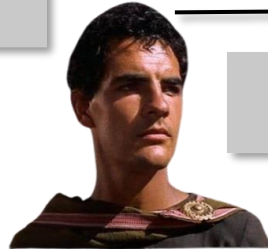
LA COLCHIDE
(Temple d'Hécate, l'Hydre et la
Toison d'Or, l'armée de squelettes)



Avant de prendre le trône de son frère Éson roi de **Thessalie**, **PÉLIAS** consulte un oracle. Celui-ci lui apprend qu'il obtiendra le royaume mais lui annonce aussi qu'il aura à se méfier, plus tard, «de l'homme à l'unique chaussure». Cet homme n'est autre que **JASON**, jeune fils d'Éson, de retour en **Théssalie** 20 ans après son exil, pour récupérer le royaume de son père. En traître, **ACASTUS**, le fils de **PÉLIAS** prend la mer avec les Argonautes et tente d'empêcher **JASON** de récupérer la **TOISON D'OR** en **Colchide**.



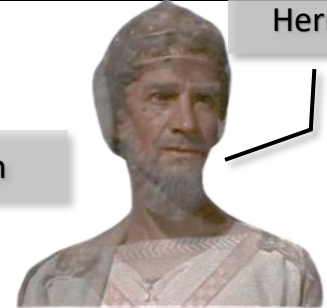
Pélidas



Acastus



Jason



Hermès



Hercule

HERCULE est un des membres de l'équipage de l'**ARGO**. Lors de l'étape sur l'île de Bronze, il se laisse tenter par une lance en or découverte dans une pièce remplie de bijoux et d'or. Il attise alors la colère de **TALOS** géant de bronze, gardien de ce trésor

HERMÈS est le messager des Dieux, en particulier auprès de **ZEUS**. **JASON** le croise sur sa route au tout début de sa quête. **HERMÈS** le conduit à cette occasion jusqu'à l'**Olympe** pour une rencontre avec **HÉRA** et **ZEUS**.

LES PERSONNAGES



Phinée



Médée



Aëres

PHINÉE est un devin aveugle puni par **ZEUS** pour une faute qu'il aurait commise d'antan. À chaque fois qu'un repas lui est servi, les **HARPIES** surgissent et volent la nourriture. Les Argonautes parviennent à le libérer des **HARPIES**, monstres vautours à tête de femme, lors de leur passage sur l'**île du Temple en ruine** où il vit. En échange, l'aveugle leur indique le chemin pour la **Colchide**.



La toison d'or



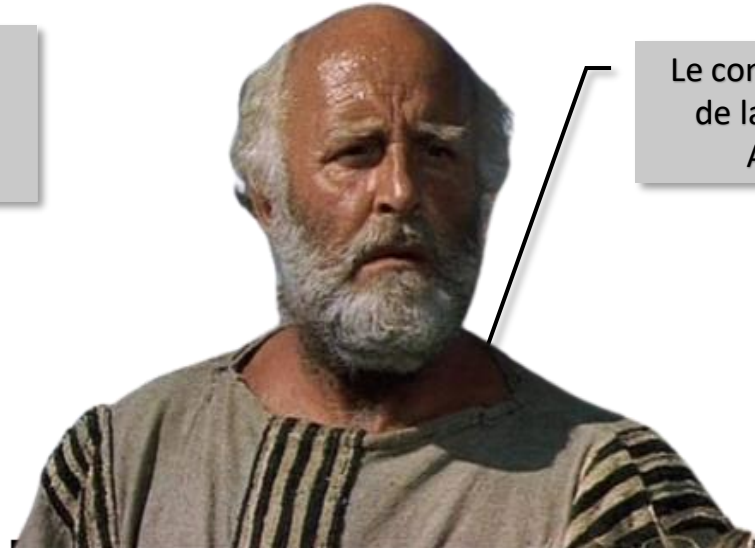
La galère :
l'Argo

50 Argonautes

LA MONÈRE



Déesse
protectrice
Héra



Le constructeur
de la galère:
Argos



Zeus autorise la Déesse **HÉRA** à aider **JASON** dans sa quête de la **TOISON D'OR**.

Depuis l'**Olympe**, à travers les images d'un bassin, ils observent le monde terrestre pour mieux intervenir.
HÉRA, sous différentes apparences, s'offre des allers retours entre les deux mondes.



Zeus

Héra

Sur l'**île des Roches Broyeuses**, le dieu **TRITON** apparaît pour retenir l'éboulement des rochers et permettre à l'**ARGO** de poursuivre sa route jusqu'en **Colchide**. **TRITON** a un corps d'homme qui se termine par une queue de poisson.



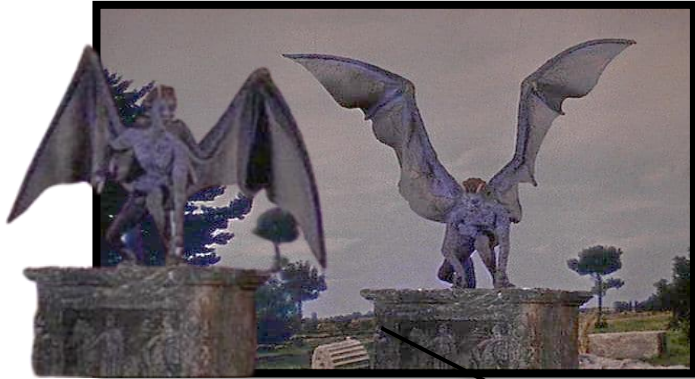
Le bassin de



LES DÉESSES ET LES DIEUX

LES CRÉATURES

La TOISON D'OR est une peau de bélier capable de guérir les maux de son peuple. Elle est accrochée à la branche d'un arbre dans un pays lointain, la Colchide.



Les Harpies

La toison d'or



Talos



L'ARMÉE DE SQUELETTES
Les enfants de l'Hydre



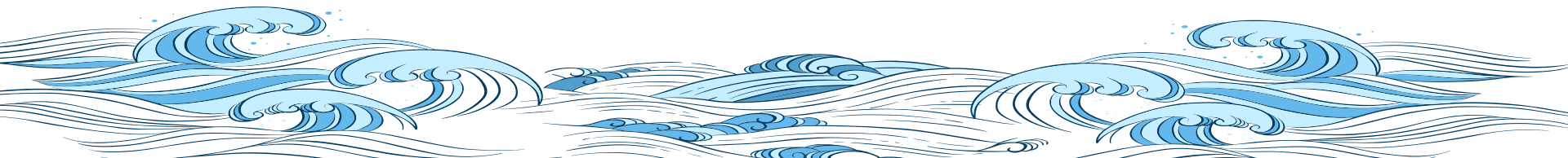
L'hydre



ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES

DES PISTES PÉDAGOGIQUES

- Grand/petit (images truquées)
- **Situation problème**
- Le motif : graphismes décoratifs des boucliers ronds
- La calligraphie : Les caractères d'écriture du générique
- L'imaginaire : Réaliser de nouvelles créatures fantastiques pour de nouveaux mythes...



GRAND / PETIT

○ Situation problème

Lexique: Cadrage-échelle-format-norme-proportion-support

Matériel:

Support: des feuilles blanches carrées (10 x 10cm)

Outil : des crayons à papier ou des crayons de couleur

Distribuer à chaque élève une feuille carrée de petit format.

Laisser les élèves s'exprimer sur le format étonnant de ce support

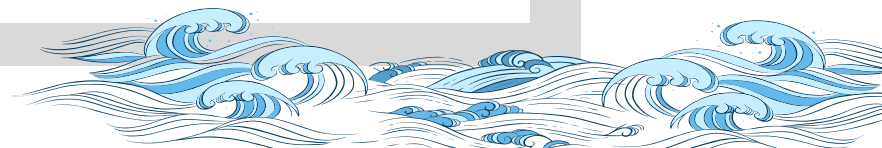
Présenter alors la consigne comme un problème à résoudre:

« sur cette feuille dessinez un géant »

Ne pas apporter d'informations complémentaires, afin de laisser chaque élève s'exprimer en fonction de ses représentations.

Analyse des productions des élèves:

Afficher les productions réalisées et ce qui permet de valider ou non la présence d'un géant



RÉFÉRENCES

Un géant est-il forcément méchant et destructeur ?



Le colosse de Goya

RÉFÉRENCES

Un géant est-il forcément méchant et destructeur ?



Untitled (Boy), Ron Mueck 1999



Sans titre, série
« Mes maisons », Jean-François Fourtou 2007

RÉFÉRENCES

Comprendre que le gigantisme peut être suggéré par la réalisation d'une partie d'un personnage, laissant le spectateur imaginer ce qui est hors-champ



Sophie, Xavier Veilhan, 2008

TRUKAGES AU CINÉMA

« S'INSCRIRE DANS L'HISTOIRE »

Recette:

1. choisir une image de fond
2. se (faire) photographier dans une pose particulière et devant un fond neutre.
3. imprimer la photo obtenue puis l'agrandir ou la diminuer. Découper le personnage de façon à supprimer le fond.
4. associer au fond (1) la photo obtenue en 2. et 3.

Bien sûr, si dans votre classe vous disposez d'un ordinateur, procédez comme ci-dessus, (en opérant bien sûr les changements nécessaires) avec, par exemple, le logiciel Photofiltre qui permet de travailler sur des calques différents.

Variante:

c'est un objet, un animal, que l'on ajoute à l'image de fond. Cette image peut être découpée dans un

magazine ou fabriquée de toute pièce.

Le choix de l'échelle est déterminant ainsi que celui de l'objet. De ces choix vont naître les effets attendus

chez le spectateur (effrayé, amusé, surpris...)



IMAGES TRUQUÉES



« IMAGES POUR LE FOND »



IMAGES TRUQUÉES



On peut placer un élève à la place de Fred Astaire

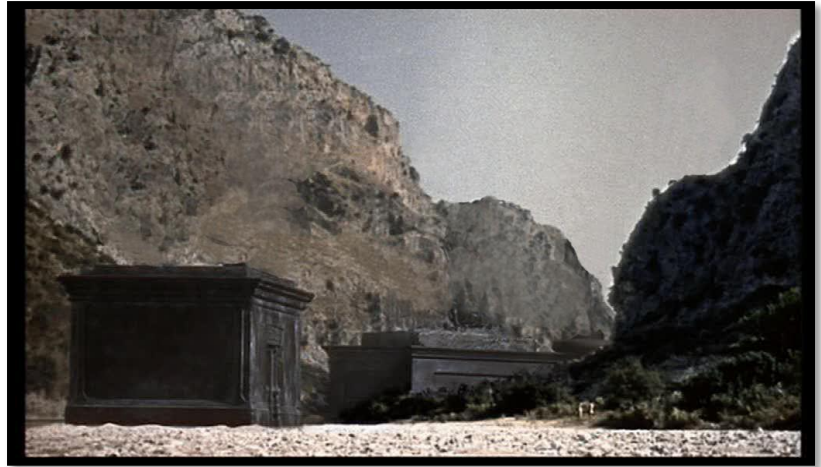


IMAGES TRUQUÉES

« POSER POUR LA POSTÉRITÉ »



Le photogramme tiré du film *Hercule et Ilas* découvrent les statues de l'Ile de Bronze.



Le même photogramme sans les statues.
Les socles attendent les photos des élèves...
On veillera à travailler sur les notions d'angle et de point de vue (plongée, contre-plongée?) ainsi que les rapports d'échelle.



On peut également s'inspirer de postures rappelant un sport (en liaison avec les jeux Olympiques).

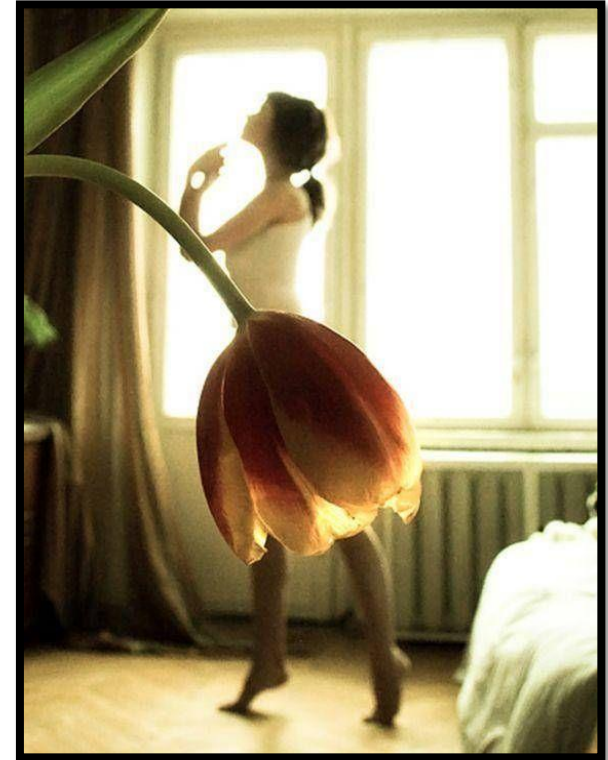


CHANGER D'ÉCHELLE

UTILISER LA PHOTOGRAPHIE



CHANGER DE POINT DE VUE



BROUILLER LES PISTES... A VOS APPAREILS PHOTOS!



UNE RÉFÉRENCE

VIVIAN MAIER : SELF-PORTRAIT, 1954

Au détour d'une rue, d'une vitre, d'un reflet, voici qu'apparaissent deux femmes, ou trois, ou encore et finalement, peut-être une seule femme, Vivian Maier. Avec Self-Portrait, cet autoportrait daté de 1954, la photographe brouille les pistes dans une image construite d'une multitude de reflets, mais dans le fond, ne serait-ce pas un peu les mille et une facettes de son art et un morceau de sa mystérieuse personnalité qu'elle révèle ici.

120 000 photographies





Vivian Meyer se mettait en scène et photographiait son ombre tout en jouant sur une mise en abyme en utilisant son reflet.

On voit l'artiste sans réellement l'identifier.



UNE AUTRE RÉFÉRENCE



Rich McCor
[@paperboy0](#)



Rich McCor aussi nommé [@paperboy0](#) a un talent particulier, il crée l'art en utilisant son environnement. Avec un appareil photo et quelques silhouettes de papier découpées, il construit l'illusion d'une nouvelle réalité.





IMAGES TRUQUÉES

« A L'ÉCHELLE DES DIEUX »



Comment deux élèves pourraient apparaître sur la même photo, de façon à ce que l'un figure un dieu, l'autre un mortel?

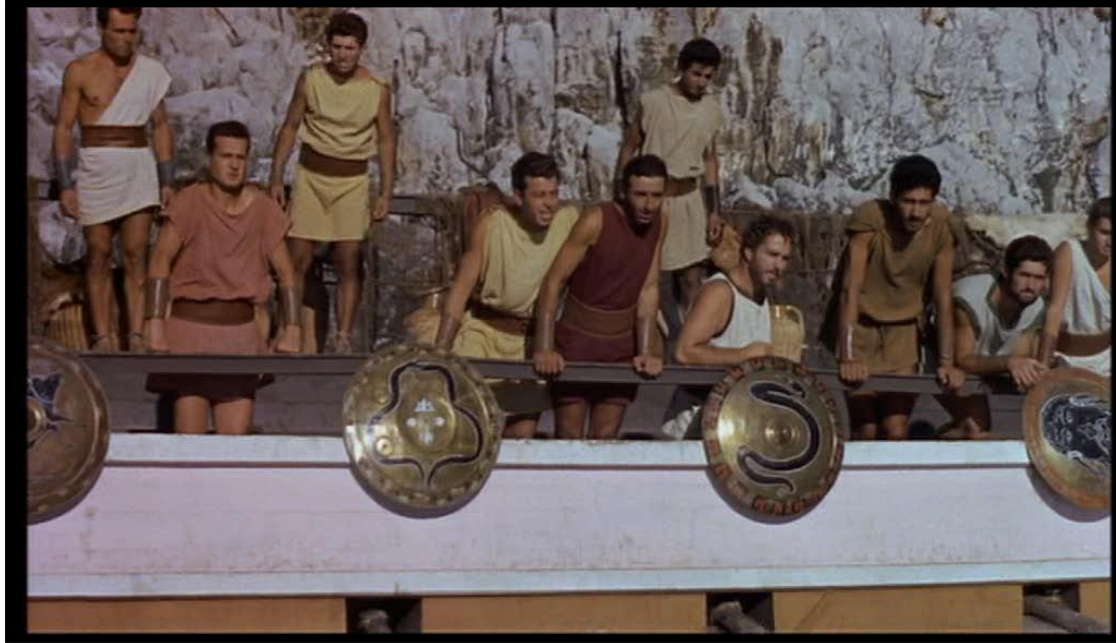
Cette situation peut également déboucher sur un travail de photomontage, des éléments pouvant être agrandis ou rétrécis à la photocopieuse par exemple.

Ici nous voyons Jason dans la main du dieu Hermès., d'autant plus grand que le cadrage accentue sa démesure.



BOUCLIERS

«Travail rondement mené...»



Tout au long du film on peut découvrir un nombre important de boucliers: boucliers de Jason, des Argonautes, des fils de l'Hydre... Ces boucliers sont tous ronds contrairement à ceux des soldats du roi de Colchide (Aétés).

Réaliser son propre bouclier (ce sera l'occasion pour les élèves de travailler sur un format rond).
Deux contraintes-consignes sont envisageables:



BOUCLIERS

«Travail rondement mené...»



Animal « es qualités »...

Un bouclier personnel. Ce qui est représenté sur le bouclier reflète les caractéristiques au combat de son propriétaire (force, courage, bravoure, ténacité, ruse, endurance, rapidité...).

Symboliser ces qualités en choisissant un animal. Si l'on possède des qualités que l'on peut attribuer à plusieurs animaux, c'est l'occasion de travailler sur l'hybridation (éléphant-singe, aigle-léopard...).



BOUCLIERS

«Travail rondement mené...»



Une tête à faire peur ! :

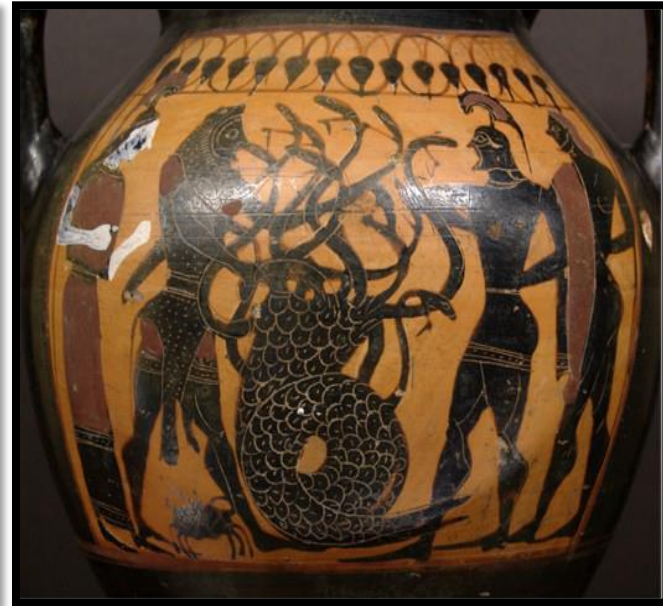
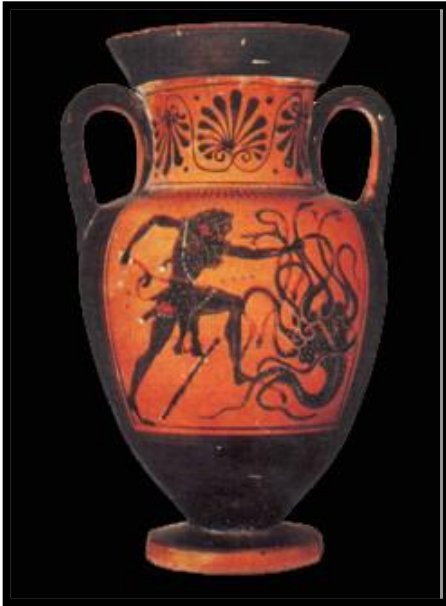
Un bouclier effrayant. Créer un monstre destiné à paralyser l'ennemi. C'est l'occasion de reparler des monstres du film et de leurs caractéristiques et/ou de se documenter sur d'autres monstres ou créatures hybrides de la mythologie.

Harpies, hydre, dragon, Gorgone, centaure, cyclope, sirène...



CRÉATURES HYBRIDES

«Des références pour s'inspirer des contrastes...»



Une tête à faire peur ! :

Un bouclier effrayant. Créer un monstre destiné à paralyser l'ennemi. C'est l'occasion de reparler des monstres du film et de leurs caractéristiques et/ou de se documenter sur d'autres monstres ou créatures hybrides de la mythologie.

Harpies, hydre, dragon, Gorgone, centaure, cyclope, sirène...



FILM DE CARACTÈRE

Un film qui a du caractère:



« *Alphabêta* »

Ecrire le titre du film (ou autre chose) en reprenant les caractères (typographie et éléments plastiques) tirés du générique; voici la planche complète (le Q est ajouté pour l'occasion car aucun nom ne contenait cette lettre):

Profiter de cette situation pour rappeler l'origine du mot alphabet (alpha + bêta) et montrer les véritables caractères grecs.

αβγδεζηθικλμνξοπρστυφχψω
ΑΒΓΔΕΖΗΘΙΚΛΜΝΞΟΠΡΣΤΥΦΧΨΩ



FILM DE CARACTÈRE

Un film qui a du caractère:



CARNET DE VOYAGE

de la Thessalie en Colchide en passant par...

Par groupe, raconter en images le périple de Jason et des Argonautes.

Chaque groupe décide de représenter une des épreuves; Ce travail permet de réfléchir avec les élèves aux éléments forts de chaque séquence, de chaque épreuve.

Un groupe peut travailler sur les pages d'introduction pour chaque séquence représentée: nom de la séquence (exemple: l'île de Bronze, Phinée et les Harpies...) écrit avec les caractères tirés du générique. On peut également réaliser un travail identique en utilisant des images-clés du film.



JASON 2, LE RETOUR !

« Je n'en ai pas fini avec Jason »: les dernières paroles de Zeus laissent supposer une suite.

Imaginer la suite du film, c'est à dire le périple du retour.

On pourra définir un nombre d'épreuves en lien avec les groupes d'élèves constitués, chaque groupe s'occupant d'une épreuve. Les liens entre les épreuves peuvent être définis collectivement à l'oral. (c'est le vent trop fort qui pousse le bateau près des côtes, nécessité de se ravitailler...)

On n'oubliera pas qu'au retour, l'Argo transporte une précieuse « cargaison »: la Toison d'or . Celle-ci peut déclencher convoitise et trahison.

Quels lieux les Argonautes vont-ils aborder, découvrir? Quels monstres ou créatures affronter? Qui va pouvoir aider Jason et ses compagnons?

Ce travail peut être entrepris différemment: la classe est répartie en cinq groupes.

Inventer et/ou définir en quelques mots (*ceci est fait à l'oral, ce qui est dit dans chaque groupe est ensuite noté rapidement au tableau, puis donne lieu à la constitution de cartes*).

1. Cinq lieux: île, palais d'un Roi, forêt... en donnant quelques caractéristiques (espace immense, endroit très sombre, très froid...),
2. Cinq monstres: type (marin? aérien, terrestre? Animal, humain, hybride...) et pouvoir particulier ou qualité particulière (vision perçante, odorat infallible, rapidité extrême...), caractéristiques physiques en lien avec ces qualités (multiples pattes, des yeux partout...)
3. Cinq personnages ou créatures aidantes: femme, homme, enfant? Animal (dans ce cas communique -t-il avec Jason et comment?). Pouvoir particulier? Raison qui pousse ce personnage à aider Jason?
4. Cinq Dieux: définir leur aspect, leur pouvoir
5. Cinq « mobiles » d'action (vol de la Toison, maladie d'un personnage nécessitant des soins particuliers, arrivée chez un roi sanguinaire...)

Ce qui fait au total un corpus de 25 cartes Chaque groupe tire au sort 5 cartes et à partir de ce matériau, les élèves écrivent ou racontent l'épreuve qui a été inventée.



LE MAÎTRE DES TRUCAGES ET DU STOP MOTION



Raymond Frederick Harryhausen, dit **Ray Harryhausen**, (29 juin 1920 - 7 mai 2013) est un concepteur d'effets spéciaux américano-britannique, célèbre pour avoir substantiellement développé et amélioré une forme d'animation en volume appelée « Dynamation » (et plus communément appelé "Stop Motion", y compris en France)

Pourquoi réaliser un film d'animation en classe ?

FRANÇAIS

Langage oral

- Écouter pour comprendre un message oral.
- Parler en prenant compte de son auditoire.
- Adopter une attitude critique par rapport à son propos.
- Participer à des échanges dans des situations diverses.

Lire

- Lire avec fluidité.

Écrire

- Recourir à l'écriture pour réfléchir et pour apprendre.
- Rédiger des écrits variés.
- Faire évoluer son texte.
- Prendre en compte les normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser.

SCIENCES ET TECHNOLOGIE

- Pratiquer des démarches scientifiques et technologiques.
- Concevoir, créer, réaliser.
- S'appropriier des outils et des méthodes.
- Mobiliser des outils numériques.

RÉALISER UN FILM D'ANIMATION

ARTS PLASTIQUES

- Mettre en œuvre un projet artistique.
- Expérimenter, produire, créer.
- S'exprimer, analyser sa pratique, celle des pairs.

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

Culture de la sensibilité

- Exprimer son opinion et respecter l'opinion d'autrui.
- Être capable de coopérer.

Culture de l'engagement

- Savoir s'intégrer dans une démarche collaborative.



La notion de plans = unités de narration comme les phrases dans un texte.

D'un point de vue pédagogique, dans l'hypothèse d'une écriture filmique en classe, on peut associer l'idée : 1 plan, 1 phrase.

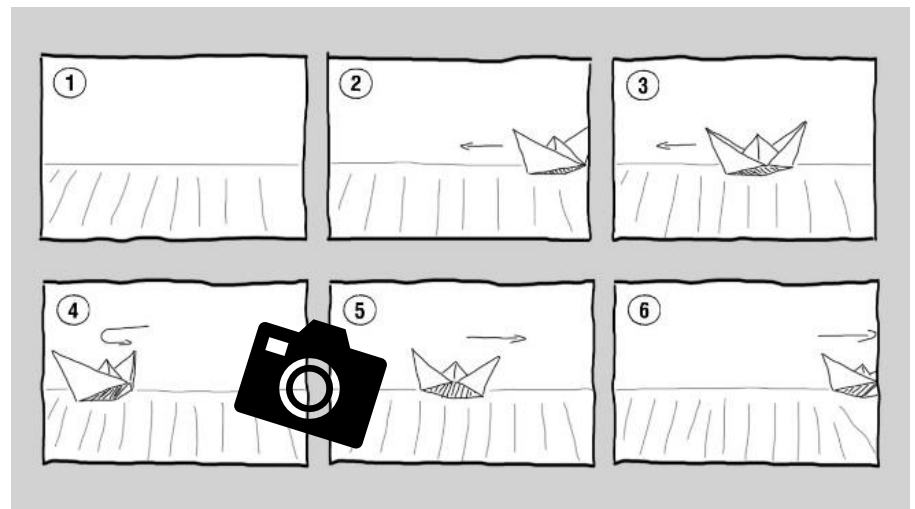
Au cycle 3, cela permet d'écrire un scénario de manière assez simple et découpée. On pourra demander aux élèves de choisir un photogramme et d'écrire une légende qui décrit l'action.

D'un point de vue cinématographique, cette affirmation reste à modérer.

Certains plans de cinémas mêlent plusieurs actions en même temps et nécessiteraient donc plusieurs phrases.

Dès lors que l'on utilisera la conjonction « et » dans la phrase de scénario, alors cela signifiera que 2 actions au moins se situent dans le même plan.

Notre projet
STOP MOTION



Titre : Le stop motion

Incitation : Anime ton objet.

Consigne : Donner du rythme et suggérer un mouvement, un déplacement d'un objet sous forme d'un stop motion.

Condition : Travail en binôme.

Contrainte : 30 photos minimum.

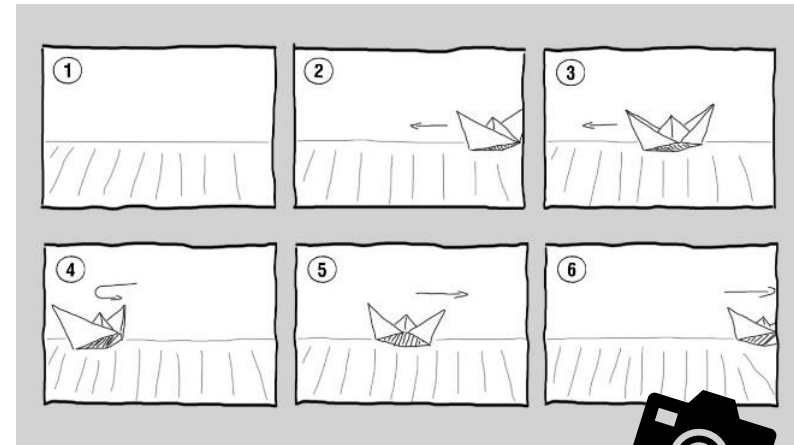
Notre projet STOP MOTION

Choisir un chapitre de livre étudié en classe, une chanson ou encore une poésie.

Fragmenter la trame narrative en plusieurs épisodes afin que chaque groupe puisse travailler sur une partie du récit.

Distribuer la fiche élève et proposer à la classe de créer, au sein de chaque groupe, un scénarimage correspondant à l'épisode narratif attribué.

Expliquer qu'un scénarimage est une suite de vignettes présentant les principales scènes d'une histoire.



NOM :

DATE :

NOM :

DATE :

Le scénarimage



- Rédige le scénarimage de l'épisode qui t'a été attribué :
- Identifie les scènes principales de ton scénario.
- Pour chacune d'elles, définis le contenu (déroulement, dialogues...).
- Illustre chaque scène par un dessin représentatif.

Intitulé de l'épisode :

Scène		Action
		Son

Scène		Action
		Son

Scène		Action
		Son

Scène		Action
		Son

Scène		Action
		Son

Scène		Action
		Son

Scène		Action
		Son