

#### Cette fiche

- > fait partie d'une série éditée par l'association APTE ;
- > présente des activités à la fois ludiques et formatrices dans le domaine de l'éducation à l'image et aux médias ;
- > vise à développer le regard critique ;
- > s'adresse à toute personne ayant une action éducative auprès d'enfants ou de jeunes (animateur, enseignant, formateur, parent...);
- > cherche à donner des contenus précis tout en laissant l'utilisateur libre de développer son imagination pédagogique en fonction de sa situation, de ses compétences, de son public ;
- > propose, sur un même thème, une activité de "lecture"/analyse et une activité d'"écriture"/production liées entre elles.



## ! Ça bouge tout seul !

Prendre en compte les techniques d'animation, c'est prendre en compte les images quotidiennes des enfants. C'est aussi se donner de multiples pistes d'éducation à l'image et aux médias.

L'univers télévisuel des enfants est, pour une grande partie, constitué d'images d'animation (dessins animés - animation d'objets).

Au premier rang, les dessins animés. Ces fictions sont généralement construites sur le mode de la série, dans laquelle on suit les aventures d'un héros ou d'un groupe de personnages (Batman, les Pokémon...).

Des dessins, des objets qui s'animent : ça peut paraître magique, mais est-ce vraiment magique ?

Les techniques d'animation de dessins sont aussi très utilisées dans la publicité.

Les enfants peuvent ainsi suivre les aventures de héros conçus pour une marque : c'est le cas pour des produits comme le chewing-gum, les céréales, les jouets.

Et, parfois, les enfants retrouveront dans la publicité les personnages animés qu'ils ont découverts dans les séries...

## 👁️ Activité de lecture/analyse

Lecture / analyse d'images

#### Temps 1 :

Le groupe fait, de mémoire, un inventaire écrit des personnages de dessins animés ou d'émissions pour enfants (les Pokémon, les Razmokets, Batman...).

#### Temps 2 :

Le meneur de jeu propose le visionnement de différents extraits. On se demande, pour chaque extrait :

- Est-ce qu'on retrouve un personnage cité dans l'inventaire ?
- Est-ce qu'il s'agit d'une publicité, d'une émission de plateau, d'une série ?

(Cette étape peut être collective ou individuelle ; dans ce 2<sup>e</sup> cas, il faut demander à chacun de noter ses réponses et prévoir un temps de mise en commun des réponses).

#### Temps 3 :

On s'intéresse, ici, plus particulièrement aux personnages présents à la fois dans un dessin animé et dans une publicité (par exemple, les Pokémon).

Le groupe va alors se poser, par exemple, les questions suivantes :

- Y a-t-il des personnages différents dans les deux types de programmes ?
- Toutes les images sont-elles des dessins ?
- Les voix sont-elles toutes les mêmes ?
- Des objets sont-ils présents dans la pub et absents de la série ?
- Que se passe-t-il ?

On peut ranger les différentes animations diffusées à la télévision dans trois groupes distincts :

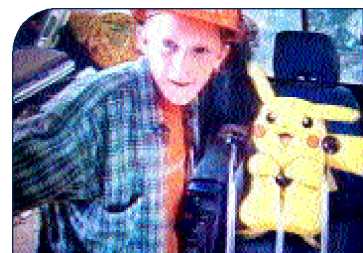
Dessins animés

Animation  
d'objets réels

Images de  
synthèse

#### Préparation :

Le meneur de jeu prépare une cassette vidéo sur laquelle il enregistre une succession d'extraits d'émissions "jeunesse" comportant des animations ; il fait en sorte de retenir des fictions et des publicités où l'on retrouve les mêmes personnages.



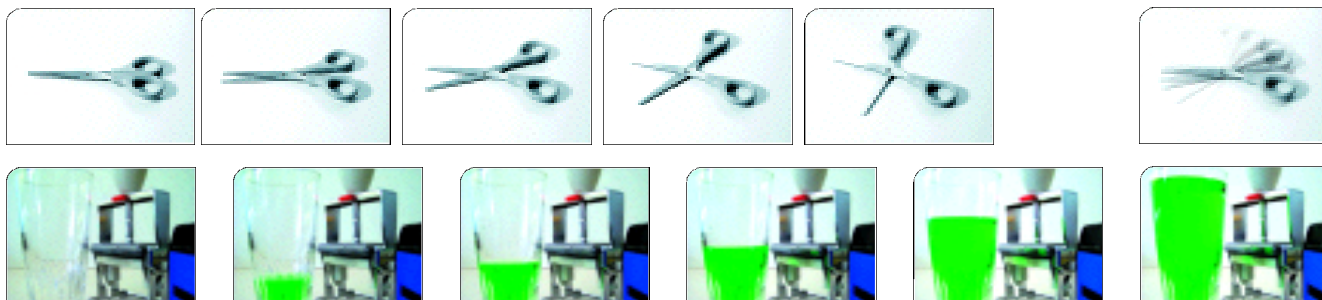


# Activité d'écriture/production

Ecriture / production d'images

Il s'agit de produire une animation pour comprendre " comment ça marche ".

Nous proposons ici une activité de production d'images qui permet aux enfants d'expérimenter les techniques d'animation " image par image " : réaliser une séquence vidéo autour de l'animation d'un objet



## temps 1

On expérimente ensemble.

Le meneur de jeu fait en sorte que les membres du groupe deviennent et comprennent le principe de l'animation. Il choisit un objet, le cadre avec un caméscope sur pied relié à un téléviseur. Il cherche avec les enfants comment filmer pour qu'on ait l'impression, en visionnant la séquence, que l'objet se déplace seul. Principe : il faut conserver strictement le même cadrage tout au long de la séquence et réaliser des plans très brefs (à peine 1 sec) à chaque fois que l'on a déplacé l'objet de quelques centimètres (plus on décompose le mouvement de l'objet, plus on obtient un rendu fluide). Il faut prévoir au minimum 20 à 30 plans pour que la séquence ne soit pas trop brève. Le plan n°1 peut être un peu plus long afin de laisser le temps aux spectateurs de prendre connaissance de la situation ; de même le dernier plan, s'il a une durée de quelques secondes, permet à la séquence de ne pas se terminer trop brusquement.

## temps 2

Chaque équipe choisit un objet et invente une situation (par exemple, un crayon rentre dans une trousse, un verre se vide peu à peu...).

Le groupe se met d'accord sur le temps laissé pour la fabrication des images.

Chaque équipe réalise sa séquence.

## temps 3

On visionne en commun. Le groupe commente les réalisations. Chaque équipe peut décrire son mode de travail.

## Matériel :

- > 1 caméscope pour 2 à 3 enfants
- > divers objets (sujets à animer : ciseaux, crayons...)
- > 1 téléviseur

## Variantes

On peut réaliser les différentes images avec un appareil numérique. Les images une fois transférées sur un ordinateur, peuvent être animées avec un logiciel de type " Gif animator " (logiciel gratuit téléchargeable sur internet ou disponible sur CD distribués par les revues spécialisées).

Les animations peuvent être employées dans différents types de programmes...

Publicités

Séries

Émissions de plateau