

Image animée

6 séances

50 min

max 12 pers

■ Réalisation d'un GIF pour illustrer un texte

(Ce cycle s'est déroulé dans le cadre du festival de la francophonie Dis Moi Dix Mots, avec des collégien·nes. Pour s'intégrer à cet événement, les participant·es jouent le jeu de l'écriture créative sur le thème "Au fil de l'eau").

Ils/elles découvrent les bases de l'image animée (ou stop motion) et s'amuse à écrire suivant différentes contraintes créatives pour créer un texte poétique ou un slam. Ce jeu permet d'amener du plaisir dans l'écriture. Illustrer ses propos permet aux élèves de développer leur imagination et de penser une histoire en image.

■ Objectifs

- Aborder la production écrite avec plaisir
- Apprendre les bases de l'image animée et s'approprier le processus
- Travailler la motricité fine et la graphie
- Développer son imagination et sa créativité
- Exercer son éloquence et la prise de parole en public
- Développer son estime de soi et la confiance en soi
- Travailler en équipe

Permettre aux participant·es de déclamer en toute confiance leurs textes grâce au soutien d'une image animée.

■ Protocole

1. Écrire un texte court d'après un mot composé de syllabes qui ne veut rien dire.
2. Apprendre les bases de l'animation image par image (superposition du dessin, découpage de l'histoire en image, effet de mouvement).
3. À partir d'un son pioché au hasard, écrire un texte utilisant le plus possible ce son.
4. S'exercer à l'image animée avec une courte séquence pour réaliser un clip.
5. Écrire un texte/slam sur le thème défini (ici "au fil de l'eau").
6. Illustrer le slam avec une séquence d'animation.
7. Déclamer le slam, devant un public, avec le soutien du clip en fond de scène.

■ Outils

- scanner
- vidéo projecteur

■ Matériaux consommables

- feuilles de papier
- stylos
- feutres à encre type Posca
- feuilles de rhodoïd coupées au format A6
- gommettes

