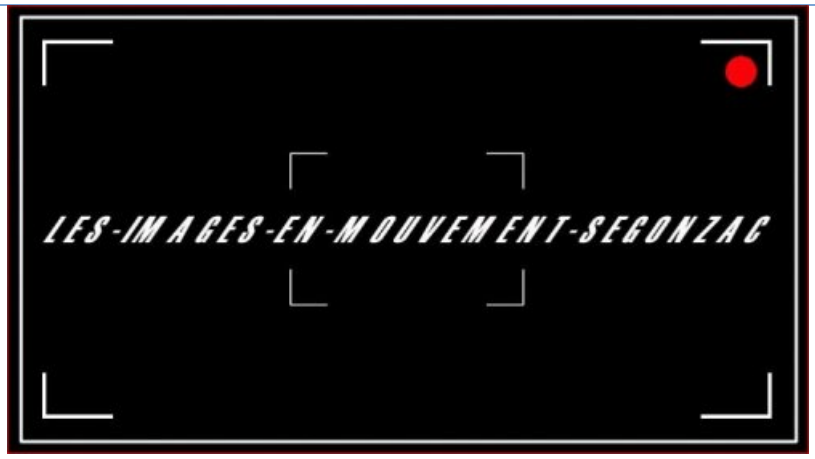
Lesimagesenmouvement : Publication de trois machinimas réalisés avec une artiste numérique.

publié le 07/05/2018

Des courts métrages cristallisent la rencontre des 5ème avec Isabelle Arvers



A la veille de sa transformation en classe à horaire aménagé Arts Plastiques, le dispositif Lesimagesenmouvement du collège Font-Belle de Segonzac vient de produire trois courts métrages qui cristallisent la rencontre entre une artiste et commissaire d'exposition d'art numérique et les 75 collégiens des trois classes de 5ème. Ces films, réalisés en 3 heures, hybridant prises de vue réelles et virtuelles sont diffusés sur la chaîne Youtube du dispositif intitulée « Lesimagesenmouvement Segonzac »

Financé par la DAAC de Poitou-Charente et le Collège, ce projet adossé au PEAC des élèves avait pour objectif de développer leur curiosité, leur ouverture au monde, ainsi que d'acquérir une distance critique face aux nouvelles technologies en les initiant aux Machinimas à travers une collaboration avec la spécialiste française de la discipline, Mme Isabelle Arvers.

Le machinima est un film conçu à partir de l'enregistrement de séquences audiovisuelles, produites lors de parties de jeu vidéo. Ces séquences de jeu sont capturées grâce à un logiciel de capture vidéo externe ou intégré au jeu. Les séquences audiovisuelles ainsi obtenues sont alors montées à l'aide d'un logiciel de montage vidéo.
Isabelle Arvers est auteur, commissaire d'exposition indépendante et game artiste internationale. Son champ d'investigation est l'immatériel, au travers de la relation entre l'Art, les Jeux Vidéo, Internet et les nouvelles formes d'images liées au réseau et à l'imagerie numérique. Elle propose des ateliers et des formations autour de ces formes de création, notamment avec l'association Kareron qu'elle a créée et dirige depuis 2014 et grâce à laquelle elle produit des oeuvres entre art et jeux vidéo.

Le domaine du jeu vidéo est très attractif et ludique pour les élèves, au point que beaucoup d'entre eux l'envisage dans une perspective professionnelle sans réellement connaître son organisation. Mais il peut aussi par son caractère obsédant et chronophage se montrer délétère dans la poursuite d'un parcours scolaire efficace. Considéré généralement comme un divertissement de masse, le jeu vidéo est depuis quelques années devenu la matière première de certains artistes contemporains.

Envisagé à travers le prisme artistique il devient un médium exigent et pertinent au sein de l'art actuel. En raison de ce statut paradoxal, Il nous a semblé primordial que l'acquisition d'une distance critique face à ce média soit abordée d'une autre manière que par celui de la prévention des risques addictifs. Il s'agit d'entraîner nos élèves vers un autre champ réflexif.

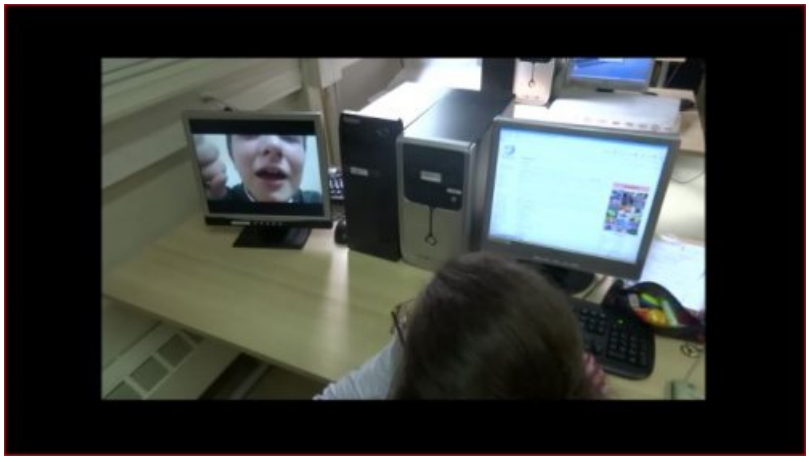
Il s'agit donc pour lesimagesenmouvement de conjuguer son savoir-faire en matière d'audiovisuel et sa connaissance des élèves avec l'expertise et l'expérience de Mme Arvers afin de leurs faire découvrir ce domaine puis de se saisir pratiquement des possibles offerts par les Machinimas.
Concrètement, le court métrage de chacune des trois classes de 5èmes a été d'abord préparé par le professeur d'Arts Plastiques pendant 5 séances. Après une présentation du projet et un brainstorming, chaque élève a formulé un synopsis. Les 25 synopsis ont été condensés en un scénario divisé en 7 séquences. Autant de groupes ont été

constitués. Ils ont ensuite pris en charge la réalisation d'un storyboard précis de leur séquence ainsi que la réalisation du doublage.

machinima_fiche_pedagogique (PDF de 463.6 ko)

Mme Arvers a ensuite animé une plénière avec les 75 élèves de 5ème pour une présentation de ses activités artistiques et médiatiques puis pour une initiation théorique, conceptuelle et culturelle aux machinimas ensuite pour une présentation rapide des métiers liés au domaine de l'art, du commissariat d'exposition et du game design et enfin d'une présentation du logiciel de création de Machinimas, Moviestorm.

Chacune des classes est ensuite passée à la réalisation concrète du court métrage. En trois heures, cinq groupes ont réalisé leur séquence en Machinima sur les ordinateurs de Mme Arvers en s'attachant particulièrement à la cohérence visuelle et narrative pendant que les deux autres groupes ont répété, tourné puis monté leur séquence en prise de vue réelle avec le professeur d'arts plastiques.



Mme Arvers, très impliquée s'est montré particulièrement satisfaite de la qualité de l'écoute ainsi que de l'ardeur et du plaisir des élèves dans la réalisation de ce projet. Une nouvelle fois, la participation à ce type de projet a permis à de nombreux élèves de dévoiler une facette de leur personnalité peu présente dans un cadre plus scolaire. Le bénéfice du projet pour les enfants s'est révélé dans les séances d'arts plastiques suivantes : la qualité du retour réflexif porté sur leur production, l'intérêt des élèves porté sur les références artistiques et culturelles présentées y compris les plus exigeantes, la justesse de l'analyse des enjeux des nouvelles technologies et en particulier des jeux vidéo et le gain en autonomie et en responsabilité témoignent d'un projet particulièrement efficace que [les enfants et Lesimagesenmouvement sont fiers de partager sur internet

Académie de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.