

## Arts-visuels<sup>1</sup>

Les arts visuels sont les **arts qui produisent des objets perçus essentiellement par l'œil**. Ils englobent les arts plastiques traditionnels (les anciens beaux-arts dégagés de la notion restrictive d'esthétique, comme du « beau »), auxquels s'ajoutent les techniques nouvelles : la photographie, le cinéma,...

### Le montage vidéo



Le montage vidéo<sup>2</sup> consiste à sélectionner des séquences d'images pré-enregistrées en vidéo et à les assembler en une suite cohérente ou sous forme d'expression artistique. Le montage vidéo est une des étapes de post-production pour la réalisation de documentaires, téléfilms, reportages, clips, vidéo, film d'animation... Pour réaliser un montage vidéo il faut utiliser un logiciel de traitement de son et d'image afin de faciliter les transitions d'images et des dialogues, tel que **capcut**.

Il est possible de composer entièrement une vidéo, ou de partir d'éléments pré-existant en modifiant les associations et/ou le contenu verbal. Le choix est alors sollicité pour déterminer les éléments issus de

différents animés (japonais) et du genre à produire. Le travail consiste alors à assembler toutes ces vidéos pour n'en faire qu'une qui soit cohérente et qui raconte une histoire différente du support original.

Le montage des images permet aussi de créer des ellipses, de jouer avec la temporalité de manière à générer l'effet attendu, narratif, humoristique (parodie/ effet de surprise). La question du rythme dans la composition de la vidéo est aussi très importante. Ce sont souvent les sons qui servent de structure au débit des images. Il peut être par onomatopées, verbal ou musical.

Il faut donc établir la répartition des rôles, apprendre son texte et moduler sa voix pour pouvoir doubler les personnages des animés. Il est par ce biais possible pour diffuser au grand public, le produit finalisé, il faudra alors penser au droit à l'image en dehors d'une utilisation privée.

Mécanismes physiques	Mécanismes mentaux	Mécanismes sociaux
<p>Dextérité motrice (souris, clavier...).</p> <p>Implication corporelle (théâtre : moduler sa voix pour réussir à atteindre une production sonore au plus près de l'intention esthétique).</p> <p>Production numérique visuelle et sonore → stimulation des sens (audition, vision, somesthésie générale).</p> <p>La vidéo existante créer une sensation archaïque qui donne l'élan pour une production personnelle.</p>	<p>Capacité de projection (choix). Stimule les procédés analytiques (faits/raisonnement/déduction).</p> <p>Imagination → créer un nouveau dialogue humoristique.</p> <p>Créativité → s'abstraire de ce qui a déjà été fait pour créer sa propre production</p> <p>La mémoire → retenir le dialogue à dicter pendant l'enregistrement.</p> <p>Lien entre ressentis et représentés → travailler sur les représentations de la mémoire collective pour suggérer une idée ou une émotion.</p> <p>L'humour → qu'est ce qui nous fait rire ? pourquoi ?</p> <p>Par quels procédés il est possible de faire rire ?</p>	<p>Transition entre l'art synchronique (théâtre nécessaire pour doubler les personnages) et l'art diachronique (enregistrement des voix qui constitueront une vidéo pérenne).</p> <p>Intendance matérielle (rangement, démarrage des ordis...).</p> <p>Répartition des rôles → quelle personne joue quel personnage ?</p> <p>Demande de travailler en équipe pour créer une œuvre commune qui satisfasse l'idéal esthétique de chacun → gestion de la frustration</p> <p>Production finale → sentiment d'appartenance à un groupe renforcé.</p>

<sup>1</sup> Disponible sur le word wide web : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Arts\\_visuels](https://fr.wikipedia.org/wiki/Arts_visuels)

<sup>2</sup> Montage vidéo, Wikipédia, consulté le 14 juin 2022, [https://fr.wikipedia.org/wiki/Montage\\_vid%C3%A9o](https://fr.wikipedia.org/wiki/Montage_vid%C3%A9o)

Liens avec les programmes <sup>3</sup>			
Les programmes présentent les enjeux et les objectifs de formation de chaque cycle, mettent en évidence la contribution des différents champs disciplinaires à l'acquisition de chacun des cinq domaines de formation du socle commun et précisent, par champ disciplinaire ou discipline, les niveaux de maîtrise attendus à la fin du cycle, les connaissances et les compétences à acquérir. Ils indiquent également les repères de progressivité nécessaires pour organiser la formation des élèves durant les trois années du cycle.			
Lettres	Science et technologie	Education média et information	
Développe des compétences langagières Construire une culture littéraire et artistique en lien avec un domaine d'application. Inventer des mondes et agir sur le monde. Enrichissement de son expression personnelle.	S'appropriier des outils et des méthodes Accéder à maîtrise des outils infographique et numériques.	Utiliser les médias et informations de manière autonome (exploiter l'information de manière éthique et raisonnée) Produire, communiquer, partager des informations	
EMC	Education musicale	Arts plastiques	Histoire des arts
La règle et le droit (droit à l'image, les aspects juridiques et éthiques) L'engagement qui vise l'esprit de coopération, de responsabilité. Acquisition d'une conscience morale. Mise en mots et discussions autour des thématiques des émotions et des sentiments.	Percevoir/ produire Chanter et/ou interpréter Explorer /imaginer/créer Echanger/argumenter et associer avec d'autres formes d'expression artistique Découvrir les exigence d'une production par montage vidéo.	Expérimenter produire créer S'exprimer, analyser sa pratique, celles de ses pairs La matérialité de l'œuvre et la conceptualisation de la pensée	Identifier, donner son avis. Savoir l'argumenter. Analyser et extraire des caractéristiques techniques et formelles