

L'infographie pour l'analyse des messages visuels

Jacques Faverjon enseigne depuis 12 ans à l'école de la Chabure. Depuis quelques années, le développement du site Internet de l'école, le journal scolaire, ont naturellement donné une place importante à l'utilisation des images numériques dans sa classe de CM1-CM2.



Vers l'analyse des messages visuels

Les enseignants qui pratiquent la pédagogie Freinet sont parmi ceux qui mettent l'informatique au service des apprentissages et du développement des enfants avec le plus de facilité. En effet, les habitudes de travail en groupe, l'individualisation des activités, l'importance des relations inter-individuelles dans les processus d'apprentissage sont des éléments facilitant l'utilisation d'ordinateurs au quotidien dans la classe.

Le souci de permettre et d'enrichir l'expression des enfants est également un argument en faveur de l'utilisation de l'informatique. Mais dans le domaine du traitement d'images, les logiciels utilisables ne sont pas ceux que l'on trouve généralement au rayon « accompagnement scolaire » ! Avec des enfants de cycle 3, on peut utiliser avec bonheur des logiciels destinés aux adultes.

Entrer dans le monde de l'image numérique, c'est ouvrir une fenêtre vers l'analyse des messages visuels qui sont présents dans tous les secteurs de la vie quotidienne.



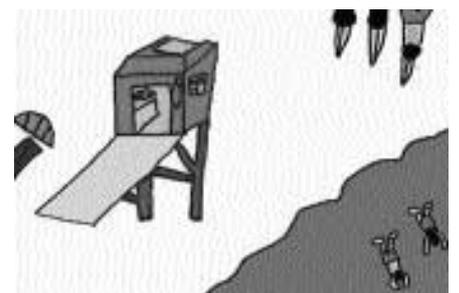
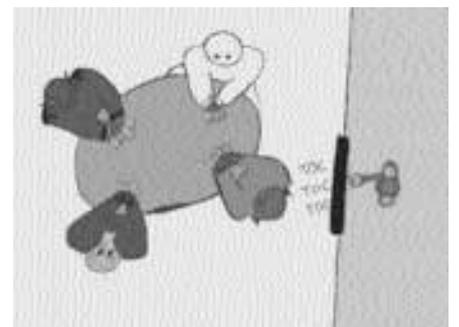
Le passage du réel au virtuel

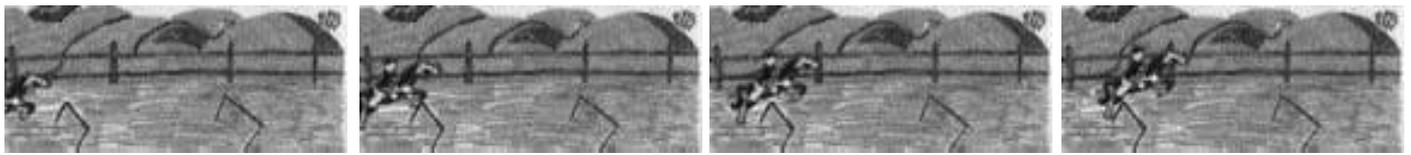
Colorier : agir sur un objet pré-existant.

La fonction la plus facile à utiliser par les enfants est certainement le célèbre **pot de peinture** repris en de multiples versions par les logiciels d'accompagnement scolaire. Les enfants peuvent facilement l'utiliser pour colorier leurs

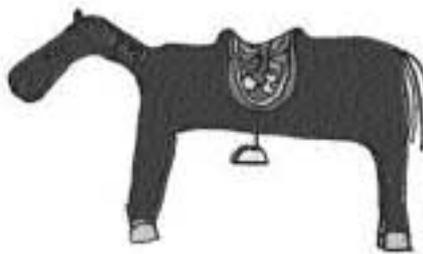


propres dessins, ceux-ci sont tracés au feutre noir en prenant garde de bien fermer les différentes zones. On les numérise ensuite avec le scanner puis on remplit les vides. Souvent, il faut utiliser la fonction **pinceau** pour arranger les traits trop fins ou discontinus ainsi que l'**annulation de la dernière commande**. En utilisant ces trois fonctions, les élèves ont rapidement





pris l'habitude, dans ma classe, d'illustrer les textes destinés à une publication sur le site internet de l'école ou dans le journal scolaire.



Détourer : isoler un objet de son contexte réel pour le manipuler virtuellement.

Isoler un objet, une personne de son contexte, ce n'est pas aussi simple que l'outil **baguette magique** veut le faire croire. S'il est très efficace avec des dessins, en particulier des dessins au feutre

dont les contours sont nets, ses réglages deviennent complexes lorsqu'on l'utilise avec des images moins contrastées (dessins au crayon, peintures, photos...). Il faut alors avoir recours au **lasso** ; on procède par petites touches en enlevant des fragments de décors, la **loupe** permet de travailler avec une grande précision, on se rend bien compte alors des interactions lumineuses et colorées qui existent entre un objet et son environnement, on s'intéresse à des détails qui passeraient inaperçus dans d'autres conditions. Les enfants de ma classe ont eu largement l'occasion d'utiliser ces fonctions dans le cadre de la fabrication de dessins animés ainsi que dans la fabrication de photomontages.

La reproduction, la manipulation des images

Copier-coller : reproduire à l'infini en variant les environnements. Un véritable mode de pensée nouveau est né avec cette

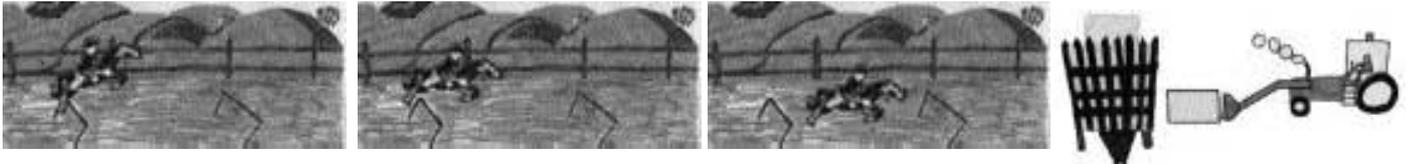
possibilité. Si elle est utile avec les textes, cette fonction est incontournable dès que l'on manipule des images ! La création et l'expression artistique prennent une dimension particulière avec son utilisation. Après l'avoir détourné, on peut transporter un objet, un personnage dans un autre décor. Si l'on utilise la fonction **redimensionnement**, on peut coller un personnage dans un décor disproportionné. C'est l'occasion de comprendre les méthodes utilisées dans les films fantastiques, mes élèves se sont livrés à de tels essais après avoir vu *Le voleur de Bagdad* au cinéma.

Les petites animations

Rotation : se permettre de jouer à modifier les équilibres. Pour fabriquer des mini-dessins animés (au format gif), les enfants découvrent d'autres fonctions, comme par exemple, la possibilité de faire **pivoter** un élément du dessin. Donner du mouvement à des objets inertes.

Ce rapide tour d'horizon n'est qu'une ébauche rapide des multiples possibilités des logiciels de traitement d'images « pour les grands ». De nombreuses autres fonctions sont à découvrir pour modifier, détourner, combiner, agencer, falsifier (...) le réel.





Le dessin animé

Fabrication de dessins animés assistée par ordinateur : fabriquer des dessins animés permet d'utiliser toutes les fonctions décrites ci-dessus. On peut travailler comme si l'on réalisait un véritable film de cinéma : préparation du scénario, synopsis et story-board peuvent être utilisés. Mais on ne travaille que sur une dizaine d'images. Encore une fois, c'est l'occasion rêvée pour étudier en les mettant en pratique les techniques employées dans le monde de l'image animée.

Du côté technique, la réalisation proprement dite, ressemble à cela :

1. Dessiner au feutre noir les contours du dessin de base.
2. Scanner ce dessin.
3. Le colorier grâce à l'outil pot de peinture d'un logiciel de traitement d'images.
4. Détourer l'objet ou les objets qui seront en déplacement pendant le dessin animé.
5. Déplacer petit à petit le ou les objets en déplacement en faisant plusieurs sauvegardes (une dizaine d'images paraît un bon compromis).
6. Enchaîner les images en choisissant la durée entre chacune d'elles avec un logiciel fabriquant des gifs animés.
7. Enregistrer l'animation au format « gif ».

Une variante peut consister à scanner un fond d'une part, et un

personnage d'autre part, pour déplacer facilement le personnage sur le fond en superposant les deux images. (On copie le personnage, on sélectionne ensuite le fond, on utilise la commande coller comme nouvelle sélection, on peut ensuite effectuer des rotations et des translations du personnage en enregistrant les différentes étapes de son déplacement.)



Les logiciels

Les logiciels de traitement d'images sont disponibles en grand nombre aujourd'hui. Ceux livrés avec les systèmes d'exploitations permettent d'utiliser les fonctions de base. D'autres, offerts en général lors de l'achat d'un scanner, permettent de disposer d'options un peu plus avancées ; enfin, les développeurs de logiciels libres propose « The Gimp » dont les possibilités rivalisent avec les ténors payants de la discipline. Pour animer des gifs, on trouve des logiciels offerts avec les appareils photo numériques (Sony en particulier). Certains logiciels de traitement d'images proposent un module de création de gifs animés (c'est le cas de Paint Shop Pro).

Jacques Faverjon

professeur des écoles à La Chabure
(Saint-Chamond, Loire)
Site de l'école : chabure.fr.st

