
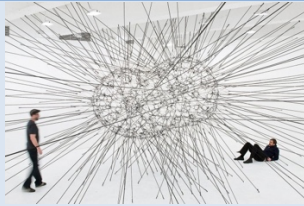
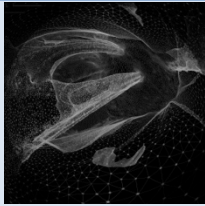
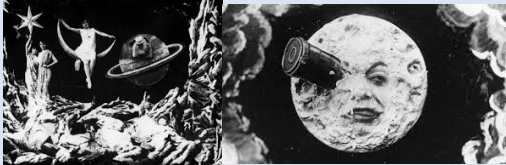




Projet d'enseignement	Multivers		
Points de programme travaillés ¹	Champ des questionnements artistiques interdisciplinaires Liens entre arts plastiques et cinéma, animation, image de synthèse, jeu vidéo		
Cycle et niveau	Première enseignement optionnel		
Questionnement didactique	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Animer des images, penser leur diffusion et leur réception 		
Champ de questionnements pour l'élève (ce qu'il va chercher, connaître, comprendre, apprendre)	- Interroger la place de l'univers, du réel et de l'imaginaire. - Créer, réaliser une production plastique sensible et poétique interrogeant les formes possibles de mondes. - Questionner les créations de mondes parallèles virtuels et leurs espaces, leurs interactions, leurs réalités... Ressources complémentaires : « Multivers : un problème à plusieurs dimensions » : https://www.franceculture.fr/emissions/la-methode-scientifique/la-methode-scientifique-vendredi-17-novembre-2017 « Le métaverse, de la dystopie à la réalité » : https://www.franceculture.fr/numerique/le-metaverse-de-la-dystopie-a-la-realite		
Compétences disciplinaires et transversales visées	Compétences disciplinaires : Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique. Extension de la notion de matériau : données numériques, sons, gestes, lumière, mots, idées... Compétences numériques : PIX : domaine 5 « Environnement numérique » 5.1. Résoudre des problèmes techniques 5.2. Construire un environnement numérique		
Éléments de langage plastique mobilisés vocabulaire, concepts, notions	Univers, métavers, multivers, uchronies, utopies, dystopies, hétérotopies, réalités, mondes, ...		
Corpus d'œuvres, démarches et pratiques artistiques Modalités de présentation			
	Eduardo KAC, <i>Télioscope intérieur</i> , 2017	Tomas SARACENO, <i>Galaxies se formant le long de filaments</i> , 2008, corde élastique, dimensions variables, vue d'installation	Joanie LEMERCIER et James GINZBURG, <i>Nimbos</i> , 2014, installation vidéo, dimensions variables.
			
	Georges MÉLIÈS, <i>Le Voyage dans la Lune</i> , 1902, film, noir et blanc, 14 minutes	Yayoi KUSAMA, <i>Infinity Mirrored Room – The Souls of millions of light years away</i> , 2013, bois, métal, miroirs de verre, plastique, panneaux d'acrylique, caoutchouc, système de lampes à LED, balles d'acrylique et eau, 287,7 x 415,3 x 415,3 cm, Los Angeles.	Steven SPIELBERG, <i>Ready Player One</i> , 2018, 140 minutes, motion capture et camera VR, États-Unis.

¹ Lycée : première enseignement optionnel : https://cache.media.education.gouv.fr/file/SP1-MEN-22-1-2019/84/6/spe567_annexe_22-1_1063846.pdf