

Projet d'enseignement **CURIOSITÉ**

Points de programme travaillés

La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques :

- Dessiner pour créer, comprendre, communiquer.
- Jouer avec les procédés et les codes de la représentation, affirmer des intentions.

La figuration et l'image :

- La figuration et la construction de l'image.
- Temps et mouvement de la figuration.
- Narration figurée, supports et langages.

La Matière, les matériaux et la matérialité de l'œuvre :

- Les propriétés de la matière, des matériaux et les dimensions techniques de leur transformation.
- Elargissement des données matérielles de l'œuvre.
- La relation du corps à la production artistique.

La présentation de l'œuvre.

La réception par le public de l'œuvre exposée, diffusée ou éditée.

Liens entre arts plastiques et cinéma, animation, image de synthèse, jeu vidéo :



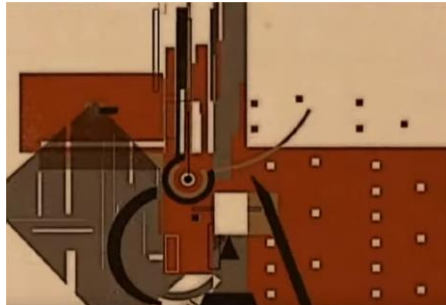




- Animer des images, penser leur diffusion et leur réception.

Niveau concerné

PREMIERE

Questionnement didactique

- *Comment donner forme à la matière pour représenter une créature hybride par modelage (outils, gestes) ?*
- *Comment exploiter de la documentation iconique de nature graphique pour créer un volume ?*
- *Comment évoquer, représenter diverses textures avec l'argile ?*
- *Comment présenter sa sculpture statique de façon mobile et dynamique grâce à la vidéo ?*
- *Comment la vidéo, image et son, peut-elle permettre la création d'une ambiance et faire percevoir son volume autrement ?*
- *Comment mettre en scène l'écran de projection de son film ?*

<p>Champ de questionnements pour l'élève (ce qu'il va chercher, connaître, comprendre, apprendre)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Inventer un être hybride, connaître des références liées à cette thématique. - Exploiter les possibilités de la vidéo pour présenter un volume en travaillant le rythme et le son : apprendre à monter, produire et mixer du son. - Comprendre que la mise en scène, la présentation influent sur le sens et la perception de l'œuvre. 		
<p>Compétences disciplinaires et transversales visées</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Expérimenter, produire, créer. - Mettre en œuvre un projet artistique. - Questionner le fait artistique. 		
<p>Éléments de langage plastique mobilisés vocabulaire, concepts, notions</p>	<p><i>Hybride, modelage, ronde-bosse, texture, homogène, hétérogène, point de vue, cadrage, montage, rushes, son (in, off, hors champ), raccord, effets spéciaux, statisme/dynamisme, rythme, répétition, alternance, transition, vidéo, représentation-présentation, mise en scène, écran, réception, perception ...</i></p>		
<p>Corpus d'œuvres de références et modalités de présentation</p>	<p><u>Image/référence 1</u></p>  <p>Sergueï Mikhailovich EISENSTEIN Octobre, 1928</p>	<p><u>Image/référence 2</u></p>  <p>Laszlo MOHOLY-NAGY, Jeu de lumière: noir-blanc-gris , 1930</p>	<p><u>Image/référence 3</u></p>  <p>Theodor USHEV ,Tower Bawher ,Bashnia Tatlina, 2006</p>
	<p><u>Image/référence 4</u></p>  <p>Wolf VOSTELL, SANS TITRE, 1990</p>	<p><u>Image/référence 5</u></p>  <p>Bill VIOLA, The sleepers, 1992</p>	<p><u>Image/référence 6</u></p>   <p>Tony OURSLER, Eyes, 1996</p>

<p>Description du projet d'enseignement : Séquence, nombre de séances, déroulement, articulation des séances</p>	<p><u>Une séquence décomposée en 3 grandes étapes de travail (6 séances de 2h00) :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Le modelage</u> : suite à une visite d'exposition (Hélène Bleys par exemple) ou une projection de références ou une recherche sur la notion d'hybridation, les élèves réalisent une créature hybride par modelage en argile. Le modelage se fait après un travail graphique expérimental de rendu des textures à l'encre et de photomontage de créatures à partir de planches encyclopédiques. Apport de références sur la thématique de l'hybride (2 dimensions et 3 dimensions), apport théorique sur le modelage (matériaux, outils, glossaire...). - <u>La vidéo</u> : les élèves sont invités à garder la trace de leur sculpture fragile et statique et à la présenter sous la forme d'une vidéo. La contrainte : apporter du mouvement et du rythme grâce à la vidéo. <p>> Prises de vue (divers rushes) et montage avec l'application Kinemaster.</p> <p>> Apport théorique sur la notion de montage (prise de vue, image, son, raccords, effets...).</p> <p>> Références sur la mise en image animée de la sculpture, analyse du rythme (référence 1,2,3) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Le son</u> : les élèves réalisent la bande son de leur vidéo > quels bruits peut produire la créature ? Quels sons dans son environnement ? Quelle musique pour renforcer une ambiance spécifique (féérique, étrange, inquiétante...) ? - <u>La mise en scène des écrans</u> : après analyse de références axées sur la présentation des écrans (3,4,5) les élèves réalisent un dispositif de présentation de leur écran (ou projet de présentation de leur vidéo sous forme de planche : exemple de planche de Pierrick SORIN).
<p>Évaluation (ce que l'élève a appris : contenus, modalités, outils)</p>	<p>Evaluation formative : lors de la verbalisation réalisée pour chaque étape du travail. Co-évaluation et évaluation sommative : en fin de travail grâce à une grille et une note d'intention rédigée par les élèves.</p>
<p>Organisation de la salle de classe</p>	<p>Les élèves travaillent en ilots pour la partie modelage. Ils sont libres de se déplacer et de s'isoler pour réaliser les rushes à partir de leur sculpture qui implique de la mise en scène et du déplacement ainsi que pour réaliser la bande son. Du matériel divers est mis à disposition pour la partie "présentation des écrans" ou apporté par les élèves en fonction de leur projet. Une partie de la bande son est réalisée à la maison (enregistrement de bruitages).</p>

Pratiques développées par les élèves : exemples de productions/réalisations (dessin, peinture, collage, modelage, sculpture, assemblage, installation, architecture, photographie, vidéo, création numérique...)

