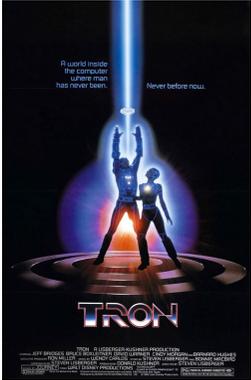
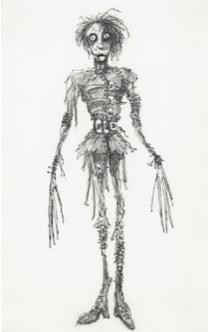


Projet d'enseignement	<b>PRISME 7, LE FILM STORY BOARD</b>
Points de programme travaillé	<p><b>L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre</b>          Diversité des modalités du travail préparatoire (esquisses, croquis-schématismes, photomontages, utilisation des nouveaux médias et du numérique...), de leur mise en œuvre au service d'une intention, du développement d'une pensée plastique, les incidences de la conception et de la prévisualisation d'un projet sur la création elle-même ; interactions entre les données initiales d'un projet et celles de son processus de réalisation, intégration au processus de création des données temporelles, matérielles, physiques ou techniques, les potentialités du numérique comme moyen de conception, de prévisualisation, d'enregistrement, -de diffusion...</p> <p><b>La figuration et l'image</b>  <b>La figuration et la construction de l'image:</b>          Espaces et dispositifs de la narration (séquences visuelles, polyptyques, installations...)</p> <p><b>Le temps et le mouvement de la figuration:</b>          temporalités et mouvements (réels, suggérés, temps de dévoilement et/ou mouvement du spectateur...) au service d'une narration...</p>
Niveau concerné	<b>SECONDE ENSEIGNEMENT OPTIONNEL</b>
Champ de questionnements pour l'élève (ce qu'il va chercher, connaître, comprendre)	Les processus allant de l'intention au projet. Comment formaliser un projet et les choix de production de l'œuvre La figuration et la construction de l'image. Comment figurer le temps et le mouvement dans une narration
Compétences disciplinaires et transversales visées :	<p><b>Expérimenter, produire, créer</b>          Choisir et expérimenter, mobiliser, adapter et maîtriser des langages et des moyens plastiques variés dans l'ensemble des champs de la pratique—Recourir à des outils numériques de captation et de production à des fins de création artistique.—Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création.</p> <p><b>Mettre en œuvre un projet artistique individuel ou collectif</b>          —Concevoir, réaliser, donner à voir des projets artistiques.—Se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique, en anticiper les difficultés éventuelles pour la faire aboutir</p> <p><b>Se penser et se situer comme artiste</b>          Mobilisation de langages plastiques et maîtrise de techniques: se définir ou s'affirmer fabricant, technicien ou inventeur ?—Réponse artistique à une commande publique ou privée, seul ou à plusieurs: être interprète ou exécutant ? Se situer comme assistant, co-auteur ou auteur ?</p> <p><b>Compétences PIX :</b>  <b>1 Informations et données</b>          -1.1 Gérer des données          -1.2 traiter des données</p> <p><b>3. Création de contenu</b>          3.1 développer des documents textuels          3.3 Adapter des documents à leur finalité</p>
Éléments de langage plastique mobilisés :	Story-board / plan / cadre / temps

Vocabulaire, concepts, notions	Notions : support /outil		
Citation pour guider la réflexion	<p>« <b>Un film n'est pas une tranche de vie, c'est une tranche de gâteau</b> » <b>Alfred Hitchcock</b></p>		
Scénario pédagogique / Dispositif	<p>Prévisualiser un projet, représenter une production en cours de réalisation ou achevée Raconter en mobilisant langages et moyens plastiques</p> <p><b>1) théorique</b> : les étapes de la construction d'un film : scénario, story-board, réalisation, montage, la narration par l'image,  <b>2) mise en projet</b> : Les concepteurs du jeu PIX décident d'en faire un film de cinéma d'animation. Vous êtes chargé d'en réaliser le story-board  <b>3) pratique numérique</b> : prise en main du jeu PRISME 7 les élèves jouent par binôme niveau « formes et couleurs » pour découvrir le Game Play et l'univers visuel du jeu.      Par binôme les élèves construisent une idée de narration pour le film, scénario global/personnage en adéquation avec le jeu, ils réalisent une planche d'intention : personnage, pitch, décors (dessinés et/ou capturé sur le jeu),  <b>4) pratique hybride</b> : Toujours par binôme sur ordinateur et/ou papier: choix d'une scène de leur film (situation dans la globalité du film, début, milieu, fin, générique...) Ils en construisent le story-board (plan, timing, cadrage,etc )  <b>5) présentation à l'oral et diffusion</b> dans l'établissement (publication d'un article sur mon bureau numérique, galerie virtuelle EntreLac, exposition dans un espace dédié), les élèves qui le décident peuvent aller, en fil rouge sur l'année, jusqu'à la réalisation de la séquence en vidéo (y compris avec d'autres élèves que ceux du binôme initial)</p>		
Corpus artistique)	 <p><b>TRON</b> Film 1982</p>	 <p><b>SONIC</b> LE HÉRISSON Film 2020</p>	 <p>Tim Burton</p> <p>Pen and ink, and pencil on paper, 14 1/4 x 9" (36.2 x 22.9 cm).Private Collection.</p>
Ressources numériques à proposer	<p>Bande annonce TRON 1982 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=k5TdLrtYoVU">https://www.youtube.com/watch?v=k5TdLrtYoVU</a>          Bande annonce SONIC 2020 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=3ydWS6EWYkU">https://www.youtube.com/watch?v=3ydWS6EWYkU</a>          Je dessine le story-board de notre film d'animation <a href="https://www.youtube.com/watch?v=cUD97ziUpho">https://www.youtube.com/watch?v=cUD97ziUpho</a>          Cinéma Cinémas - Special Hitchcock - Robert Boyle, le storyboard des Oiseaux - 1984 <a href="https://www.youtube.com/watch?v=Qh8gHJPCsSo">https://www.youtube.com/watch?v=Qh8gHJPCsSo</a></p>		