

Entrée du programme :

La matérialité de l'œuvre

Les qualités physiques des matériaux : les matériaux et leur potentiel de signification dans une intention artistique.



Questionnement sur le rôle de la lumière dans une œuvre.

OBJECTIF(S) D'APPRENTISSAGE	<ul style="list-style-type: none"> L'élève sera capable de comprendre que la lumière peut être considérée comme un élément plastique et graphique. L'élève sera capable d'utiliser des outils numériques à des fins créatives.
PROBLÉMATIQUES	<ul style="list-style-type: none"> En quoi la lumière peut-elle être un matériau ? En quoi la lumière peut-elle faire image ?
NOTIONS / VOCABULAIRE	<ul style="list-style-type: none"> Forme, lumière, couleur, espace, temps, corps Chronophotographie, photomontage, photogramme, light painting, mise en scène

POSITIONNEMENT DANS LA PROGRESSION SPIRALAIRE



- 1- La lumière comme médium.
- 2- **Quand la lumière fait image...**
- 3- Comment la lumière peut-elle faire sens dans une œuvre ?
- 4- Quand la lumière révèle le lieu.

COMPÉTENCES DU SCCC	COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES
<p>Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer</p> <p>Domaine 3 : La formation de la personne et du citoyen</p> <p>Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine</p>	<ul style="list-style-type: none"> Composantes plasticiennes <ul style="list-style-type: none"> Expérimenter, produire, créer : D 1 et 2 Composantes théoriques <ul style="list-style-type: none"> Mettre en œuvre un projet artistique : D 5 S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité : D 1, 3 et 5 Composantes culturelles <ul style="list-style-type: none"> Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art : D 5

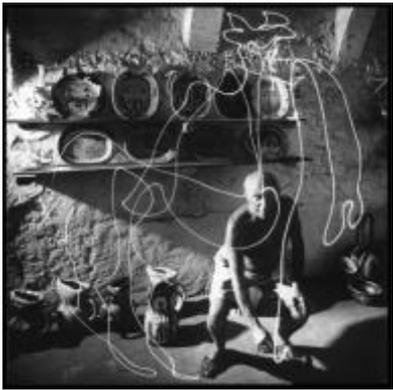
**NATURES & MODALITÉS DES ÉVALUATIONS MISES EN ŒUVRE DANS LA SÉQUENCE
(diagnostique, formative, sommative, certificative)**

Évaluations formatives :

- De la capacité de l'élève à dégager les caractéristiques essentielles du matériau lumière et à les rendre visibles dans sa démarche et sa réalisation finale (ou son projet).
- De la présentation à l'oral du projet ou de l'installation réalisée. L'élève devra à la fois être capable d'argumenter et de verbaliser autour de sa production, mais aussi d'émettre un avis critique et constructif sur celles des autres.

DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE

INCITATION	« Fantasmagorie » (cf. définition)
SUJET : DEMANDE, INCITATION, CONSIGNE(S)	En utilisant les sources de lumière mises à votre disposition, faites apparaître des fantômes et personnages irréels dans la salle assombrie. La mise en scène de la fantasmagorie fera ressortir le caractère de vos personnages (: inquiétants, terrifiants, attachants, émouvants, etc.) imposé lors d'un tirage au sort.
CONSIGNE	Se répartir les tâches dans le groupe. Réaliser une carte mentale centrée sur le caractère imposé de votre mise en scène (écriture collaborative).
CONTRAINTE(S)	
Champ(s) de pratiques artistiques	<ul style="list-style-type: none"> Pratiques bidimensionnelles (graphiques et picturales) Pratiques tridimensionnelles (sculpturales et architecturales) Pratiques artistiques de l'image fixe et animée (photographiques et vidéo) Pratiques de la création artistique numérique

Conditions temporelles	Séance 1 : <ul style="list-style-type: none"> • Présentation de l'incitation et la demande à la classe. • Constitution de groupes de 3. • Découverte et expérimentation du matériel mis à disposition. • Conception (: croquis, schémas et carte mentale nécessaires à la compréhension du projet) et réalisation du projet. • Prise de vue ou captation de la réalisation. • Présentation d'un extrait de film de Georges Méliès et des références artistiques. 	
Conditions matérielles	<ul style="list-style-type: none"> • 10 appareils photo numériques ou tablettes. • Sources de lumière : spot, projecteur (mandarine), lampe torche, rétroprojecteur, vidéo projecteur, épiscopes, etc. • Feuilles en rhodoïd, plaques en plexiglas ou pvc. • Petits matériels utiles à la réalisation d'une installation. 	
Références	Arts plastiques : <ul style="list-style-type: none"> • Émile Reynaud, <i>Pantomime lumineuse – Pauvre Pierrot</i>, 1891 • Georges Méliès, <i>Illusions fantasmagoriques</i>, 1897, <i>Le Château hanté</i>, 1897 • László Moholy-Nagy, <i>Modulateur – Espace – Lumière</i> (1922-1930) • Picasso dessine un centaure (light painting), photographie de Gjon Mili pour Life, 1949, (ci-contre) • Christian Boltanski, <i>le Théâtre d'ombres</i>, 1984-1997 • Michel Verjux, <i>Portes</i>, 1984 • Xavier Veilhan, <i>Light Machine #3 – L'Œil</i>, 2001 • Pierrick Sorin, <i>Théâtre optique</i> http://www.desjouets-unsorin-grandpalais.fr 	
	Histoire des arts : <ul style="list-style-type: none"> • Henri-Georges Clouzot, <i>Le Mystère Picasso</i>, 1956 	
Usage du numérique	Pédagogique : Prise de vue dans un but documentaire. Artistique : Réalisation de la photographie ou de la captation vidéo. Traitement de l'image ou de la vidéo dans un but artistique.	
Liens interdisciplinaires (EPI, AP, ...)		
Parcours PEAC		
Ouverture sur une autre séquence	Lumière ! Épisode III	
Bilan		