VERTOVERIE	Cycle 4 niveau : 3ème

Entrées du programme :

La représentation ; images, réalité et fiction

Questionnement sur la narration visuelle : dispositif séquentiel et dimension temporelle

OBJECTIFS D'APPRENTISSAGE	• L'élève sera capable d'écrire un court scénario ou de créer un story-board. • L'élève sera capable d'utiliser une application de montage sur tablette numérique. • L'élève sera capable de comprendre et de mettre en œuvre les principes élémentaires de la narration filmique.
PROBLÉMATIQUES / QUESTIONS	• Comment concevoir un montage vidéo et comment organiser un ensemble de plans à des fins narratives ? • Dans quelle mesure le montage donne-t-il sens à la narration et en quoi tous les plans de la séquence réussissent-ils à retranscrire les enjeux narratifs *(*ensemble des questions auquel répond le scénario*)* de cette dernière ?
NOTIONS VOCABULAIRE	• Temps, Outil. • Plan, sequence, scenario, storyboard, montage.

POSITIONNEMENT DANS LA PROGRESSION SPIRALAIRE

COMPÉTENCES DU SCCCC	COMPÉTENCES DISCIPLINAIRES
Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer **Domaine 2** : Les méthodes et outils pour apprendre **Domaine 5** : Les représentations du monde et l'activité humaine	• **Composantes plasticiennes** - Expérimenter, produire, créer : **D 1 et 2** • **Composantes théoriques** - S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité : **D 1** • **Composantes culturelles** - 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)

Évaluation formative :

- Lors de la verbalisation intermédiaire : capacité à expliquer la prise en main d'un outil numérique puis lors d'une courte présentation, à argumenter et à verbaliser autour de son projet de scénario.
- Lors de la verbalisation finale : capacité à utiliser un vocabulaire spécifique sur les caractéristiques de sa réalisation ; à argumenter et à verbaliser autour de sa production, mais aussi d'émettre un avis critique et à savoir rapprocher sa réalisation des œuvres proposées en références artistiques.

Évaluation formative :

- Des réalisations en regard des liens avec l'extrait de l'œuvre présentée (l'élève est capable de créer une courte vidéo issue d'un montage racontant une journée particulière).

DISPOSITIF PÉDAGOGIQUE

SUJET : Demande, Incitation, consignes(s)	**VERTOVERIE** vertov+(rêv)erie : en hommage à *L'Homme à la caméra* de Dziga VERTOV, 1929, 80 min. **Demande :** Réalisez un très court film numérique sonore évoquant une journée sous la forme d'une rêverie. D'environ 55 secondes, il répondra à un scénario ou story-board et à un montage précis.

CONTRAINTE	• Usage de la classe mobile des tablettes numériques « élève » et d'une tablette « prof ».
Champ de pratiques artistiques	• Pratiques artistiques de la vidéo. • Pratiques de la création artistique numérique.
Conditions temporelles	**Séance 1 :** ○ Présentation de la demande à la classe : vertov+(rêv)erie – environ 5 min, ○ Constitution de groupes de 2 ou 3 élèves : la réalisation du projet nécessitera de pourvoir à plusieurs fonctions en même temps : acteur, caméraman, sondier, monteur, etc. – environ 2 min, ○ Conception et réalisation du projet : écriture collaborative du scénario ou du story-board – environ 20 min, ○ Présentation à l'oral des projets – environ 15 min, ○ Projection d'un extrait du film *L'Homme à la caméra* (*la ville se réveille*) de Vertov – environ 3 min, ○ Temps d'échanges – environ 10 min. **Sur temps hors scolaire :** ○ Captation des différents plans vidéo nécessaires à la réalisation (caméscope, appareil photo numérique, tablette ou smartphone). ○ Sauvegarde de ceux-ci sur clef USB en vue d'une copie sur le disque réseau du professeur. **Séance 2 et 3 :** ○ Rappel des attendus du sujet : à partir des différents plans filmés, réalisation d'une courte vidéo de 55 s racontant une journée particulière – environ 5 min, ○ Présentation de l'application *iMovie* sous iOS – environ 10 min, ○ Partage par *AirDrop* des fichiers vidéo depuis l'iPad du professeur – environ 10 min, ○ Réalisation en coopération : travail du montage des différents plans vidéo, préparation des sons additionnels, éventuellement, enregistrement d'une voix off, création de sous-titres – environ 55 min, ○ Projection des vidéos commentées par les réalisateurs – environ 30 min.
Conditions matérielles	• Attention, utilisation exclusive de la tablette d'Apple. Si vous souhaitez utiliser une tablette sous Android, l'application *Quik* est simple à prendre en main. • Les 15 iPad sont prêts et chargés, l'espace numérique est préparé. • Chaque élève doit expérimenter les différentes fonctions de la réalisation : acteur, caméraman, sondier, monteur, etc.
Références	**Arts plastiques :** Dziga VERTOV, *L'Homme à la caméra*, 1929, 80 min (ci-contre) Chris MAKER, *La jetée*, 1962, 28 min Agnès VARDA, *Cléo de 5 à 7*, 1962, 90 min Andy WARHOL, ****, 1967, 25 h John HUGHES, *The Breakfast Club*, 1985, 97 min Douglas GORDON, *24 Hour Psycho*, 1993, 24 h Harold RAMIS, *Un jour sans fin*, 1993, 101 min Gus VAN SANT, *Elephant*, 2003, 81 min
Usage du numérique	**Pédagogique : court métrage réalisé grâce aux tablettes.** **Artistique : expressivité plastique et narrative.**
Parcours PEAC/ EPI	
Ouverture sur une autre séquence	