




<b>CYCLE</b>	<b>4</b>	<b>Situation</b>	<b>CONTRAINTE avec prolongement CONFORTABLE</b>						
<b>SEQUENCE</b>	<b>Une histoire (cauchemardesque) d'ombres et de lumière</b>								
<b>PROGRAMME</b>	- <b>Œuvre, espace, auteur, spectateur</b> : Relation au corps : Implication du corps de l'auteur/Effets du geste et de l'instrument : qualités plastiques, effets visuels obtenus : Lisibilité du processus de production et déploiement dans le temps et l'espace : traces, performances, théâtralisation, événements, éphémère, captations,... Rapport d'échelle, exploration des présentations des productions								
<b>PROBLEMATIQUE(S)</b>	Comment la toile et l'écran deviennent des espaces expressifs et plastiques exploitables (par le corps), pouvant être mis en scène ? Comment définir la fonction de l'espace : est-il un espace de projection ou/et de réalisation ? Retranscrire une performance par des moyens/supports numériques de captation.								
<b>NOTION (S)</b>	<b>FORME</b>	<b>ESPACE</b>	<b>LUMIERE</b>	<b>COULEUR</b>	<b>MATIERE</b>	<b>GESTE</b>	<b>SUPPORT</b>	<b>OUTIL</b>	<b>TEMPS</b>
<b>DISPOSITIF(S)</b>	<b>1. Situation contrainte</b> : Mise à disposition de lampes, torches, <u>filtres de couleurs (gelatines)</u> et de cartons/matériaux/objets divers ainsi que du vidéoprojecteur (mobile) de la salle de classe (et vidéoprojecteur/rétroprojecteurs supplémentaires). Réalisation d'une performance (par petits groupes). <b>2. Situation confortable</b> : (avec appareils de captation et logiciels de montage) : Prise de photographies, captation vidéo,...réalisation de montages vidéos des différentes saynètes présentées. Prolongement ou en lien à un EPI, projet du PEAC. (Espace de la toile/espace de l'écran)								
<b>INCITATION(S)</b>	« <b>Une histoire courte cauchemardesque</b> » Consigne : « En utilisant vos propres corps, vous proposerez une suite de scènes cauchemardesques en utilisant les jeux d'ombres et de lumières ».								
<b>CHAMP REFERENTIEL</b>	<b>Référence ancienne</b>		<b>Œuvre moderne</b>			<b>Œuvre contemporaine</b>			
	Platon, <b>Allégorie de la caverne</b> 								
	(Ken STOUT, <i>Caverne de Platon</i> , 2007, huile sur panneau).		Friedrich Wilhelm MURNAU (1888-1931), <i>Nosferatu</i> , 1921. Photogramme du film. (Cinéma expressionniste allemand).			Christian BOLTANSKI (1944- ), ( <i>Théâtre d'ombres</i> , 1984. Figurines en carton, papier, laiton, fil de fer, projecteurs et ventilateur. Dim. variables. <a href="https://www.youtube.com/watch?v=TDrFpIT3Nug">https://www.youtube.com/watch?v=TDrFpIT3Nug</a> )			
<b>EVALUATION</b>	Exploitation des torches, lampes et d'un dispositif et représentation / Compréhension d'une courte narration / Qualités plastiques des rendus/effets des jeux d'ombres et de lumière/ Qualité de la restitution par des images fixes ou animées / Exploitation d'un logiciel de montage diapo ou vidéo / Qualité plastique d'ensemble incluant une bande sonore/ Implication au sein du groupe :...								
<b>COMPETENCES</b>	<b>Composantes théoriques</b>			<b>Composantes plasticiennes</b>			<b>Composantes culturelles</b>		
	-Faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité, d'engagement et d'esprit critique dans la conduite d'un projet artistique.			-Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique.			-Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.		