

CYCLE 4	3ème TRIMESTRE	Séquence N°1
4ème	LE TROMPE L'OEIL	

RELATIONS AVEC LE PROGRAMME

L'œuvre, l'espace, l'auteur, le spectateur

QUESTIONNEMENT(S) LIE(S) AUX PROGRAMMES

Le dispositif de représentation :

L'espace en deux dimensions (littéral et suggéré), la différence entre organisation et composition ; l'espace en trois dimensions (différence entre structure, construction et installation), l'intervention sur le lieu, l'installation.

Autre lien avec le programme :

La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique :

Les incidences du numérique sur la création des images fixes et animées, sur les pratiques plastiques en deux et en trois dimensions ; les relations entre intentions artistiques, médiums de la pratique plastique, codes et outils numériques.

COMPÉTENCE(S) DISCIPLINAIRE(S)

Compétences techniques et réflexives

-Concevoir et produire avec des moyens et des langages plastiques variés

Compétences méthodologiques et comportementales

-Passer de l'intention à la réalisation.

Compétences culturelles et sociales

Interroger et situer des œuvres et des démarches artistiques, connaissances et références culturelles, du point de vue de l'auteur et celui du spectateur.

COMPÉTENCE(S) DU SOCLE COMMUN

Expérimenter, produire, créer

-Choisir, mobiliser et adapter des langages et des moyens plastiques variés...
-Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique...

Mettre en oeuvre un projet

-Faire preuve d'autonomie, d'initiative.

S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes

-Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse.

Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensible aux questions de l'art

-Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées.
-Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre.

NOTIONS RECURRENTES	Forme	Corps	Espace	Support	Lumière	Couleurs	Outils	Matériaux	Temps
CHAMPS DE PRATIQUES	<u>Les pratiques bidimensionnelles</u> Dessin, photographie.				<u>Les pratiques de la création artistique numérique</u> Photographie numérique, Logiciel numérique : CapCut est une plateforme de création tout-en-un optimisée par l'intelligence artificielle qui permet de monter des vidéos et de concevoir des images.				

SCENARIO PÉDAGOGIQUE

PROBLEMATIQUE	Comment peut-on modifier la perception de l'espace ?		
OBJECTIF(S)	Comment modifier la perception d'un espace ? Comment tromper le regard du spectateur ?		
INCITATION(S)	L'image disparaît dans la nature.		
CONSIGNE(S)	Réaliser un trompe-l'œil en deux dimensions. Il devra s'intégrer dans l'espace du collège ou de la salle d'arts plastiques et produire une illusion chez le spectateur. Votre production devra être installée dans un endroit qui vous semblera opportun en fonction de votre projet et de l'effet que vous cherchez à produire.		
CONDITION(S)	Réaliser une photographie qui témoignera l'effet produit. Possibilité de retravailler la photographie sur le logiciel CAP CUT (ajouter des effets visuels et sonores).		
CONTRAINTE(S)	<u>Matériels</u> Feuille Canson Feutres, crayons de couleurs Ciseaux Appareil photo numérique Téléphone portables Tablettes	<u>Organisationnelles</u> Travail en binôme.	<u>Temporelles</u> 3 séances.

OPERATIONS PLASTIQUES ET TECHNIQUES	Dessiner, découper, colorier, photographier, modifier, transformer.
--	---

EVALUATION(S)	<u>Evaluation formative (Auto-évaluation)</u> Photographie pour garder une trace d'une installation éphémère, qui fixe le regard du spectateur, pour mesurer l'écart entre la photographie et la réalisation elle-même. -Concept : cohérence entre l'image et son espace Synthèse : Faire coexister/ coïncider la 2D et la 3D	<u>Evaluation sommative</u> Moyens plastiques misent en œuvre pour la fabrication de l'image /6 Choix de l'espace (sol, chaise, table, tableau, coins de murs, point d'eau) /6 Cohérence entre l'image et l'espace choisi /8
---------------	--	---

VERBALISATION(S) NOTIONS ET MOTS CLEFS	Architecture, spectateur, illusion, installation, éphémère, anamorphose, perspective, déplacement, perception, point de vue, angle de vue.
--	--

REFERENCE(S) CULTURELLE(S) ET / OU ARTISTIQUES(S)	Boltanski, Rauschenberg, Ernest Pignon-Ernest Andrea Pozzo , Coupole feinte, Église Saint-Ignace-de-Loyola, 1685. Cornelis Norbertus Gysbrechts , Dos d'un tableau Huile sur toile, 66.4.87 cm vers 1670. Andrea Mantegna , Chambre des Époux, Oculus, Château Saint-Georges (Mantoue) entre 1465 et 1474. JulianBeever , Make poverty history, craie, dimensions variables, 2010. Felice Varini , Suite de Triangles, installation, port de Saint-Nazaire, 2006.
---	--

MODALITES

Séance n°1	Explication et présentation de la séquence. Constitution des groupe en binôme. Réalisations des dessins. Choix du lieu.
Séance n°2	Réalisations du travail, les élèves investissent un espace du collège. Prises de vues.
Séance n°3	Utilisation du logiciel CAP CUT. Les élèves ajoutent des effets visuels et sonores à l'image photographiée et créent une ambiance à leur trompe l'œil
Séance n°4	Projections vidéos des travaux. Analyse, verbalisation. Analyse écrite: Les ambassadeurs de Hans Holbein le Jeune, 1533, huile sur toile, Gallery National de Londres.

PROLONGEMENT

Projection **Hans Holbein le Jeune**, *Les ambassadeurs*, 1533.

Description rapide:

o Identifiez ce que vous voyez dans le tableau ?

o Est-ce qu'on peut se déplacer pour venir voir ? À cette question, débat-réflexion sur les émotions et les effets provoqués par l'anamorphose (surprise, savoir-faire de l'artiste, déplacement du spectateur).

o Qu'avez-vous été obligé de faire pour regarder l'anamorphose ? Se déplacer ! Donc il est question de point de vue, d'espace et de déplacement.

o Définition commune de trompe-l'œil et une anamorphose.