

PRATIQUES PLASTIQUES REFLEXIVES – MEEF 1 PE - ARTS PLASTIQUES – Semestre 7 -

Noms et Prénoms du trinôme	Audrey MOISSET	Margaux JEAN	Charlotte PERSONNETAZ
Auto – évaluation de votre production, à créer :	Notre démarche initiale portait sur l'ombre de la physalis, projetée par la lumière artificielle (lampe de poche). Toutefois, le rendu n'était pas satisfaisant. Aussi, nous nous sommes rapidement tournées vers la lumière naturelle, l'ombre projetée nous semblant plus intéressante à travailler.		
<u>Expliquez la pratique plastique développée et le processus suivi, à partir d'un référent commun : Une branche de physalis (le végétal ou son image)</u>	<p><u>Pratique plastique</u> : Assemblage de photographies découlant de représentations réalisées grâce à l'ombre et la lumière. Manipulation de la physalis en fonction de la lumière naturelle afin de faire varier les ombres. Capture numérique du résultat par photographie à l'aide d'un appareil mobile (TICE).</p> <p><u>Processus suivi</u> :</p> <p>-1er temps: prise de photos de l'ombre projetée de la physalis avec la lumière artificielle. Les supports de l'ombre étaient variés, mais sans unité : tableau blanc, polystyrène, boîte de conserve, carton... Difficile de créer un ensemble uniforme, cohérent, tel que nous le recherchions => projet abandonné.</p> <p>-2ème temps : Projection de l'ombre sur des supports divers et variés, grâce à la lumière naturelle. (Le sol en gravier, un banc, un arbre, un tronc d'arbre coupé, un sapin, un mur, de l'eau...)</p> <p>-3ème temps : Impression de toutes les photos puis la sélection par la manipulation des photos. Le caractère naturel, authentique des photos prises en extérieur a déterminé notre sélection. Le caractère authentique des éléments naturels nous a permis de créer une unité.</p> <p>-4ème temps : Disposition des photos en les harmonisant de façon à suivre l'ombre de chaque photo</p> <p>-5ème temps : Plastification des photos assemblées en trompe l'oeil. La plastification fait ressortir les contrastes.</p>		
<u>Précisez la ou les notions abordées, parmi: Espace – corps – support – temps – lumière – matière – couleur</u>	<p><u>ESPACE</u> : Contraste entre l'espace réel (présence de la physalis) et l'espace perçu (la physalis hors-champ disparaît au profit de son ombre).</p> <p><u>CORPS</u> :</p> <p>- <u>La posture des artistes</u>. Les corps des artistes sont impliqués dans le positionnement de la physalis en fonction du rayon lumineux, de la nature même du support de l'ombre (eau, tronc, etc.) et de la prise de vue.</p> <p>- <u>Le corps du spectateur</u> : prendre du recul pour voir autre chose que l'image de la physalis. Tourner autour du poteau pour découvrir la suite.</p> <p><u>LUMIERE</u> : Le rayon lumineux rencontre la surface de la physalis, dont il projette l'ombre sur différents supports. La lumière fait varier les contours et l'intensité de l'ombre.</p> <p><u>MATIERE</u> :</p> <p>- <u>De la production</u> : papier glacé, lisse, brillant, régulier. La plastification renforce les contrastes.</p> <p>- <u>Les supports de l'ombre</u> : ils sont variés (liquide, rugueux, granuleux, lisse, régulier, irrégulier, végétal).</p> <p>- <u>La physalis</u> : matière végétale. Son ombre est immatérielle, impalpable.</p> <p><u>TEMPS</u> : L'instant est figé. La photographie immortalise un moment précis dans un lieu précis avec des positionnements et des rayons lumineux non reproductibles à l'identique. Le temps qui passe sur la physalis : elle fane.</p> <p><u>COULEURS</u> : L'ombre ne reproduit pas la couleur de la physalis. Seule son intensité et ses contours varient.</p> <p><u>SUPPORT</u> : Support de l'œuvre : papier photo plastifié. Support de l'ombre : éléments « naturels ».</p>		
<u>Précisez le ou les domaines d'expressions investis : Dessin-peinture-collage-volume-photo-vidéo-numérique</u>	La photographie est le principal domaine d'expression investi. L' association plane des photographies (s'apparente au collage) est un domaine investi en second temps pour créer une illusion.		
<u>Indiquez les questions d'apprentissages soulevées :</u>	En quoi la lumière peut-elle déformer un objet ?		

<p>Comment... En quoi... De quelle manière...</p>	<p>Comment utiliser ce qui nous entoure pour créer une illusion ?</p> <p>Comment travailler avec l'ombre et la lumière ?</p> <p>Comment changer la perception des objets grâce à l'ombre et la lumière ?</p> <p>De quelle manière peut t-on jouer avec la lumière ?</p> <p>Comment orienter la lumière ou l'objet pour en changer son apparence ?</p> <p>Quelle posture de l'artiste ? Quels effets sur le rendu final ?</p> <p>Comment positionner l'objet en fonction de la lumière et du support, tout en permettant au photographe de se positionner lui-même pour obtenir le rendu escompté ?</p>
<p><u>Concevez une situation d'enseignement</u> où les élèves rencontreront une ou plusieurs de ces questions d'apprentissages, citées plus haut.</p> <p>Vous préciserez la contrainte posée aux élèves, les objectifs visés et le cycle choisi.</p>	<p><u>En cycle 3 :</u></p> <p>-Situation : Les élèves, par groupe de 3 ou 4, choisissent un objet support (parmi une sélection). A l'aide d'outils numériques (appareils photos, tablettes), ils doivent capturer l'ombre de cet objet.</p> <p>-Contraintes :</p> <p>1ère contrainte : L'ombre photographiée ne doit pas ressembler à l'objet initial.</p> <p>2ème contrainte : Utiliser uniquement la lumière naturelle. (Contrainte liée à la mise en place même de la séance : le soleil doit être présent. Le PE devra anticiper la météo).</p> <p>3ème contrainte : Une mise en scène doit induire le spectateur en erreur. Cela suppose que l'objet initial ne soit pas visible. (ex : l'ombre d'une pomme capturée prêt d'un but de foot : la pomme devient ballon).</p> <p>-Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> -Créer, imaginer, représenter, photographier. -Se familiariser avec les objets numériques . -Évoluer différemment dans un espace connu (cour de récréation). Regarder l'espace connu autrement. -Adapter sa posture (de photographe ou pour tenir l'objet, par rapport à la lumière, par rapport au support...) <p>-Restitution : Les photographies seront imprimées puis affichées dans l'école. L'idée est de faire deviner aux camarades des autres classes, ce qui se cache derrière l'ombre. Pour des questions de sécurité, ce « jeu de devinettes » ne peut pas être effectué au sein même de la classe, la présence du PE étant indispensable auprès de tous les élèves (groupe récré et groupe classe).</p>

Précisez les références artistiques convoquées :
- pour éclairer votre production plastique .

- à commenter devant les élèves lors de votre situation d'enseignement.

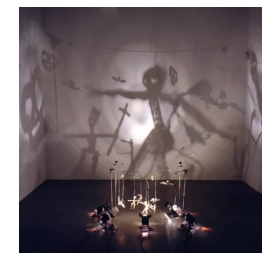
André Kertész : Le champ est constitué d'une fourchette sur un plat, et les leur respectives ombres. La valeur du plan est le gros plan, mis au point sur le manche de la fourchette (le plat et les dents sont, en fait, flous).



Larry Kagan : Il est sculpteur et il utilise l'ombre de l'acier et la lumière comme un moyen de création. Le but d'inciter les spectateurs à regarder l'ombre plutôt que seulement les détails de la structure.



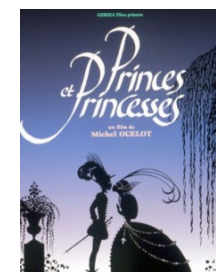
Christian Boltanski : *Le théâtre d'ombre*



Pascaline : *L'ombre des végétaux*



Michel Ocelot : *Prince et Princesses*



Précisez les liens avec les programmes de primaire et le cycle choisi :

D'après le socle commun de connaissances, de compétences et de cultures :

-Le domaine 1 : *Les langages pour penser et communiquer* (Langages des arts et du corps)

-Le domaine 2 : *Les méthodes et outils pour apprendre* (outils numérique, ici l'appareil photo ou la tablette)

D'après les programmes de cycle 3 :

-*Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.*

-*Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant la diversité des domaines* (photographie)

-*Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.*

-*Identifier les principaux outils et compétences nécessaires à la réalisation d'un projet artistique.*

-*Adapter son projet en fonction de contraintes de réalisation et de la prise en compte du spectateur.* (illusion, faire croire)