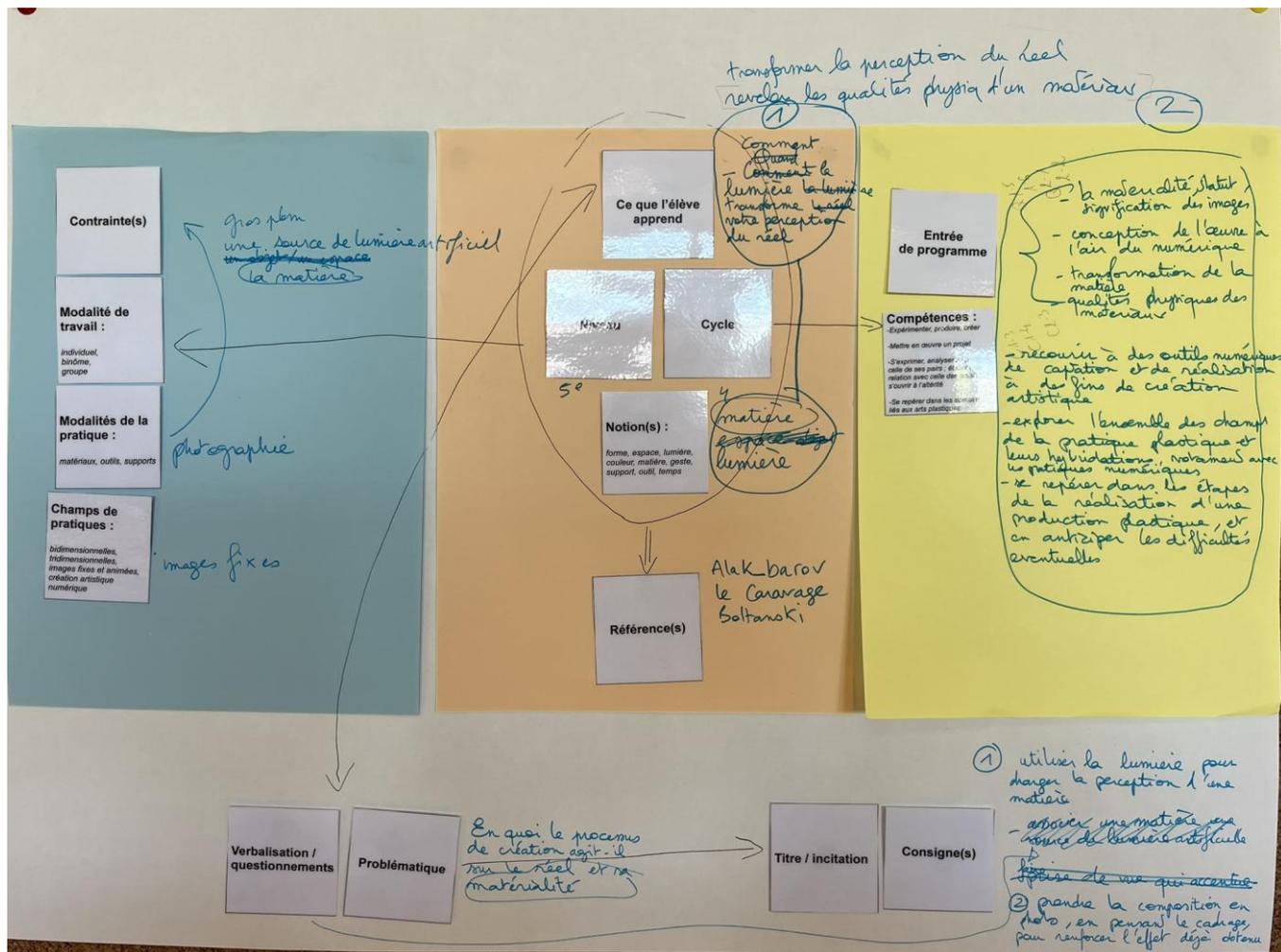
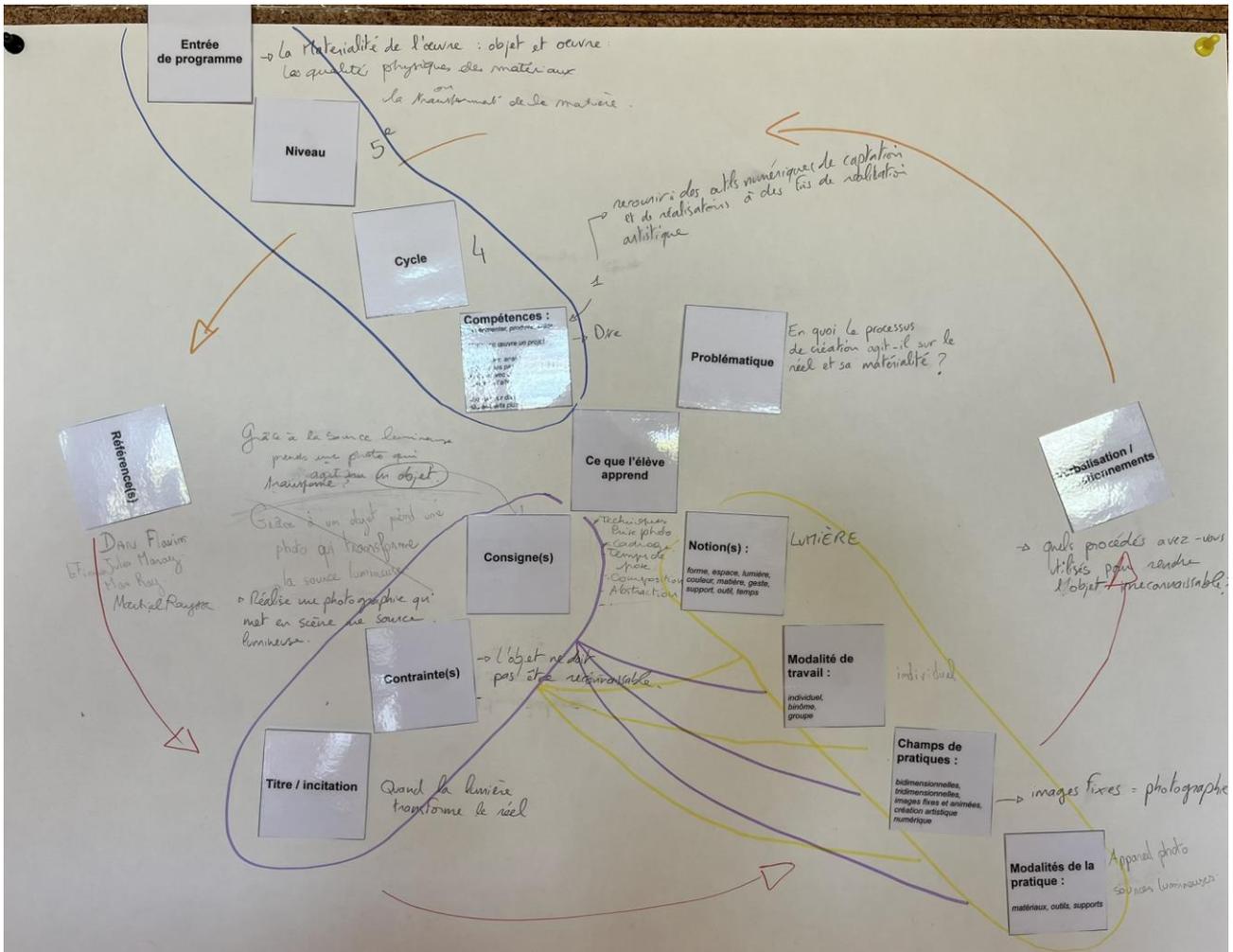


# Séquence Quand la lumière transforme le réel – 18-04-25





# LA MATERIALITÉ DE L'OEUVRE

→ les qualités physiques des matériaux

Cycle

4

Niveau

5<sup>ans</sup>.

Entrée de programme

Problématique

En quoi le processus de création agit-il sur le réel et sa matérialité ?

Notion(s) :  
forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps

LUMIERE

Référence(s)

→ OLAUFUR ELIASSON

→ TIAN RAY - photogrammes

Titre / incitation

LUMEN  
TRANSFORMARE

→ La lumière transforme.

Ce que l'élève apprend

- La lumière agit sur la percept
- Lumière est un médium
- Qualité physique des matériaux agit sur la lumière
- Il est capable de comprendre que la lumière bien qu'immatériel peut devenir un médium dans une réalisation plastique.
- Du rôle spécifique lié aux matériaux

Compétences :  
-Expérimenter, produire, créer  
-Mettre en œuvre un projet  
-S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs, établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité  
-Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques

Recourir à des outils numériques de captation....

→ Expliquer la pratique...

Verbalisation / questionnements

Explique en quoi la lumière a modifié la perception de ton objet ?

- Vocabulaire réfléchir / absorber, refléter / Diffuser, mat / brillant, lumière direct / indirect

Consigne(s)

En utilisant des sources de lumières mis à votre disposition proposer une photographie, un objet qui a modifié la perception de votre objet ou matériaux.

Contrainte(s)

- 1 photo par élève
- 1 objet / ou matériaux

Modalités de la pratique :  
matériaux, outils, supports

- Appareil photo
- + Lumière
- + objets / matériaux

Modalité de travail :  
individuel, binôme, groupe

Individuel  
2 séances.

Champs de pratiques :  
bidimensionnelles, tridimensionnelles, images fixes et animées, création artistique numérique

bidirection.

Entrée de programme

Problématique  
*En quoi le processus de création agit-il sur le réel et sa matérialité?*

Cycle

Niveau

Cycle 3/4  
Entrée du programme  
*la matérialité, le statut, la signification des images*

Titre / incitation  
*Quand la lumière brule? Transforme le réel?*

Ce que l'élève apprend  
*maîtriser l'appareil photo, cadrage, jeu de lumière, les captés  
Influencer/Changer la percept° du spectateur par rapport au réel*

Notion	
Forme	<input checked="" type="checkbox"/>
Espace	<input checked="" type="checkbox"/>
Lumière	<input checked="" type="checkbox"/>
Couleur	<input checked="" type="checkbox"/>
Matériau	<input checked="" type="checkbox"/>
Geste	<input checked="" type="checkbox"/>
Support	<input checked="" type="checkbox"/>
Outil	<input checked="" type="checkbox"/>
Temps	<input checked="" type="checkbox"/>

Condition(s)  
*forme, espace, lumière, couleur, matière, geste, support, outil, temps*

Titre / incitation

Ce que l'élève apprend

Verbalisation / questionnements

*Mettre en œuvre un projet  
S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs - établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité  
Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques*

Référence(s)  
Références  
*Dan Flavin  
Philippe Garon  
James Turrell*

Compétences
Expérimenter, produire, créer
<i>Maîtriser l'appareil photo</i>
<i>Respecter à des outils numériques</i>
Mettre en œuvre un projet
S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs ; établir une relation avec celle des artistes, s'ouvrir à l'altérité
Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques

Verbalisation / questionnements  
*Pour quelles raisons avec vous trouveri-je que ça ne fonctionne pas les choses? (objets photographiés) → 2  
Quelle place a joué la lumière dans cette production? → 1  
Avec vous, vous êtes en photo au départ → 4  
Quelles ont été vos difficultés et comment vous en êtes-vous débarrassés?*

Champs de pratiques :  
*bidimensionnelles, tridimensionnelles, images fixes et animées, création artistique numérique*

Modalité de travail :  
*individuel, binôme, groupe*

Modalités de la pratique :  
*matériaux, outils, supports*

Modalité de travail	
Individuel	<input checked="" type="checkbox"/>
Binôme	<input type="checkbox"/>
Groupe	<input type="checkbox"/>
Champs de pratiques	
Bidimensionnelles	<input checked="" type="checkbox"/>
Tridimensionnelles	<input checked="" type="checkbox"/>
Images fixes et animées	<input checked="" type="checkbox"/>
Création artistique numérique	<input checked="" type="checkbox"/>

Vocabulaire  
*Cadrage, flou, net, non figuratif, abstrait, mais formel*  
Matériaux  
*LED + source lumineuse*  
Outils  
*Photographie et son appareil numérique*  
Support  
*Nuérique*

Contrainte(s)

Consigne(s)

Contrainte(s)  
*Utiliser la lumière ou les lumières pour transformer le réel pour créer. On ne doit pas connaître l'objet de base.*

Consigne(s)  
*A l'aide d'un jeu de lumière, transformer le réel en une œuvre d'art abstraite, non figurative.*