



Atelier n° 3 : La conception, la production et la diffusion de l'œuvre plastique à l'ère du numérique.

Nom du secrétaire : E. R.

Autres participants :

M. B.	C. C.	M. D L T.
R. G.	A. B.	H. B.
C. A.		

Prise de notes :

5° Donner une ambiance, changer une perception

Transformer, transcender le réel.

Défendre une idée en expérimentant cadrages, lumière pour faire comprendre son intention.

Chercher à faire des effets « bricolés » avec le matériel de la classe (rhodoïds colorés, miroirs...) ou avec logiciel

Dialogue avec matériel traditionnel et numérique.

Notion : les statuts de l'image

Socle : domaine 1 & 3

4° L'intention artistique

Créer du suspense ou image de film d'action : mise en scène par rapport à l'image

Raconter quelque chose : la narration avec scénario.

Compétence « Choisir un mode d'expression et adapter l'outil en utilisant ses connaissances. »

Socle : domaine 1 & 3

3° Comment le numérique fait œuvre

Passage de la 2D à la 3D

Projection en interrogeant la perception du spectateur.

Socle : domaine 5