

Cycle	Cycle 4
Niveau classe	3ème
Intitulé	Plusieurs images dans une seule image
Problématique	Comment créer une image « complexe », qui demande au spectateur un certain temps de « lecture » ? Objectif d'apprentissage : Amener l'élève à comprendre qu'une image peut être le résultat d'une construction complexe.
Extraits du programme	Le dispositif de représentation L'autonomie de l'oeuvre d'art L'expérience sensible de l'espace de l'oeuvre : le temps de l'oeuvre.
Compétences disciplinaires	Compétence 1. Créer Réaliser une image "complexe". Compétence 2. Mettre en oeuvre un projet Compétence 3. S'exprimer Expliquer ses choix. Compétence 4. Se montrer sensible aux oeuvres d'art
Compétences du socle	"Langage des arts et du corps" "Concevoir, créer, réaliser et réfléchir des productions plastiques dans une visée artistique personnelle"
Notions et mots de vocabulaire	<i>Une image, une mise en abyme, un jeu de miroirs, une répétition, un motif, le regard, le spectateur, le temps, le sens de lecture, un dispositif plastique</i>
Dispositif	Situation problème avec pédagogie de contrainte.
Consignes, contraintes et hypothèses de résolution	Plusieurs images dans une seule image Réalise une création qui donnera à voir plusieurs images dans une seule image. Il faudra que ton image demande un certain temps au spectateur pour la comprendre complètement. Ton travail pourra être en 2 dimensions ou en 3 dimensions. Matériel : matériel libre. Outil de différenciation : Planche d'images (ci-jointe)
Déroulé des séances	<u>Séance 1</u> : Projeter des autoportraits de Vivian Maier. Explications de la consigne. Lister ensemble les différents types d'images qui existent (liste ci-jointe). Croquis dans le cahier. Trouver 2 idées. <u>Séance 2</u> : Présentation de certains projets d'élèves / Vidéo de la BD 3" / pratique <u>Séance 3</u> : Projection de l'oeuvre de Norman ROCKWELL / pratique <u>Séance 4</u> : Verbalisation, références artistiques (une oeuvre à dessiner sous forme de croquis), travail écrit (expliquent leur travail en utilisant le vocabulaire du bilan).
Références artistiques (ne pas forcément toutes les montrer)	- Autoportraits de Vivian MAIER - GIOTTO, <i>trptyque Stefaneschi</i> , 1320, Tryptique (principe de la mise en abyme) - Diego VELASQUEZ, <i>Les Ménines</i> , 1656-1657 (jeu de miroirs) https://www.arte.tv/fr/videos/101311-009-A/artjacking/ (croquis d'oeuvre) - Norman ROCKWELL, <i>Triple autoportrait</i> , 1960, Huile sur toile (jeu de miroir, différents types d'images) - Duane MICHALS, <i>Things are queer (Les choses sont étranges)</i> , 1973, séquence photographique. - Marc-Antoine MATHIEU, <i>3 secondes, bande dessinée</i> , 2011 <i>Bande dessinée mise en vidéo</i> https://zebradesign.fr/2017/01/11/videocollage-a-

	<p>partir-de-bd-3-de-marc-antoine-mathieu/ + https://www.youtube.com/watch?v=z9ElypoITjk</p> <p>- Philippe-Liev POURCELOT, <i>Proposition n°4 : miroir de signalisation</i>, environ 50x60 cm, tirage argentique couleur contrecollé sur aluminium (artiste lyonnais).</p> <p>- Série de photographies “<i>Rétroviseurs</i>” de Bernard PLOSSU, 1973-1978. Rebecca DAUTREMER, <i>Midi pile</i>, livre, 2019 https://www.youtube.com/watch?v=JMIcgH8CoRE</p> <p>- Elliott ERWITT, <i>Californie</i>, 1955, photographie</p> <p>- IAM, clip vidéo <i>Je danse le Mia</i>, 1993 https://www.youtube.com/watch?v=7ceNf9qJjgc</p>
Outils d'évaluation	<i>Voir document joint</i>

Avant de commencer : On voit des images partout !

Où trouve-t-on des images au quotidien ?

- magazines, journaux
- affiches publicitaires
- écrans de TV, de cinéma, de téléphone, d'appareil photos
- reflets dans le miroir, dans des vitres, dans l'eau
- informations sur les produits (textes, motifs...), sur les vêtements

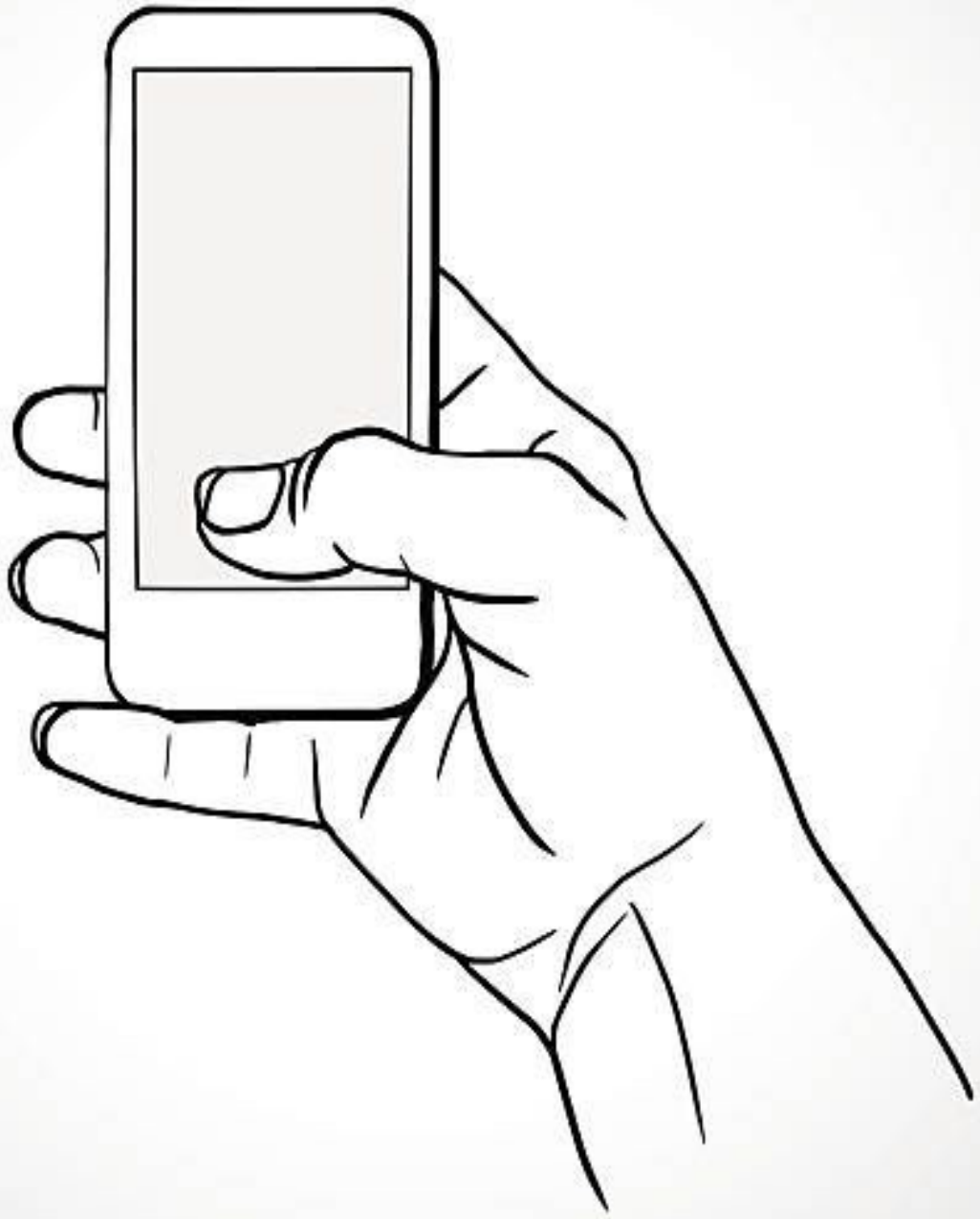
Verbalisation :

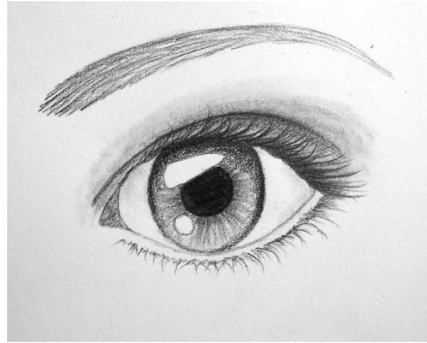
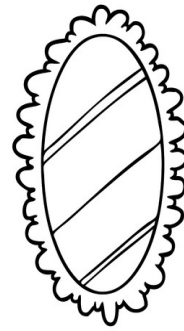
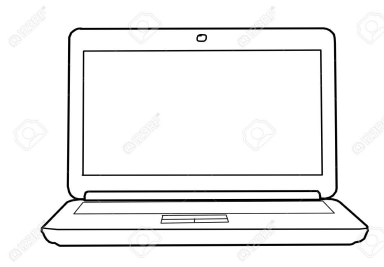
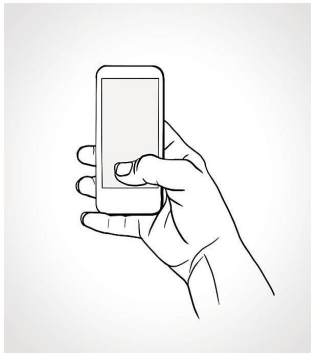
- Rappel de la consigne : Que fallait-il faire ? Donner à voir une image dans une image dans une image.
- Quelles sont les différentes “solutions” trouvées ? (**à noter dans les cahiers**)
 - > une **mise en abyme** (principe des “poupées russes” ou “poupées gigogne”)
 - > un **jeu de miroir**, de **reflet**, de transparence (un miroir, une vitre, une vitrine, un oeil...)
 - > différents écrans (TV, téléphone, ordinateur, appareil photo, écran de cinéma...)
 - > différents types d'images, différents **supports** d'images, différents “**espaces**” dans un même espace (un tableau, une publicité, une illustration...)
- Quels sont les différents **types de création** ? Des dessins, des travaux en volume, des **dispositifs plastiques** qui invitent le **spectateur** à **manipuler** la création (pour découvrir la création en plusieurs temps par exemple).
- Quel peut être l'intérêt de créer une image dans une image dans une image ? On joue avec le **regard du spectateur**, ça lui demande un certain **temps** de “lecture” de l'oeuvre, ça crée des images complexes.

Exemples de créations d'élèves :









Évaluation :

Créer

- Je me suis approprié la question artistique en prenant appui sur une pratique artistique et réflexive.
(Question artistique pour ce travail : Je donne à voir plusieurs images dans une image).

Mettre en oeuvre un projet

- J'ai mené à terme ma production, en la soignant et en l'approfondissant.
- J'ai su faire preuve d'autonomie, d'initiative, de responsabilité et d'engagement dans la conduite d'un projet artistique.

S'exprimer

- J'ai su dire avec un vocabulaire approprié ce que j'ai fait, ressenti, imaginé, observé, analysé.
(J'explique ma création en m'aidant du vocabulaire vu en classe).

Se montrer sensible aux œuvres d'art

- J'ai réussi mon croquis d'œuvre d'art.