

<http://arts-plastiques.spip.ac-rouen.fr/spip.php?article877>



Deviner l'invisible

- Séquences - Cycle 4 - La représentation ; images, réalité et fiction -



Date de mise en ligne : lundi 14 octobre 2019

Copyright © Arts Plastiques - Tous droits réservés

Séquence proposée par Caroline Huard

SEANCE 1 : CHAMP / HORS CHAMP

Donner des appareils photographiques à trois élèves et on joue à chat mais en photographie, le but : 3 photographes immobiles dont l'enjeu est d'avoir sur leur photo au moins un bout d'un de leur camarade, s'ils n'y arrivent pas ils continuent, ils cadrent mais ne peuvent pas photographier, quand je dis stop les autres doivent tout faire pour ne pas être photographié et les photographes appuient sur le bouton.

Verbaliser le jeu, lire la fiche : le hors champ et voir un extrait du film King Kong de 2005 en parlant du champ et du hors champ, du cadrage et de ses contraintes et donner les consignes.

Par groupe de trois les élèves font une photographie montrant le passage, l'existence d'une créature que l'on ne voit pas dans le champ de la photographie.

SEANCE 2 : L'IMAGINAIRE ET LE HORS CHAMP

Montrer, nommer et ranger les photographies des élèves et verbaliser : sens du hors champ, à quoi il sert, narration dans une image + références : King Kong, série d'images photographiques parlant différemment du hors champ (et plus particulièrement celle de Robert Capa), Seigneur des anneaux.

Bilan écrit des élèves et dossier de références et EPI : les traces d'animaux hybrides au cinéma.

Debuter la séquence sur les ombres