

Cycle 4: classe de 5e

Nom, prénom, classe:.....

« ZOOM arrière »

Consignes: - Divise au crayon de papier la bande qui t'a été distribuée en 5 carrés de 10cm.

- Après avoir rempli le premier carré de la couleur de ton choix, tu devras imaginer que cette couleur fait partie d'un objet ou d'un personnage que l'on verrait de très très près. Dans les autres cases tu devras donc dessiner cet objet ou ce personnage en donnant l'impression qu'à chaque fois on s'éloigne un peu plus.
- La dernière case doit être une vue d'ensemble de la scène qui entoure l'objet ou le personnage.

Contrainte: Les dessins dans les cases doivent être assez différents car chaque case présentera un effet de recul par rapport à la précédente.

Matériel: feutres, crayons, peinture, encre.

Durée: 3 séances

Problème soulevé par le sujet:

En quoi le choix du cadrage donne du sens à la représentation ?

Questions :

Comment vais-je pouvoir donner une impression de recul dans chaque case ? Que vais-je dessiner dans mes différentes cases? Quels cadrages choisir en fonction des effets narratifs?

Points du programme d'arts plastiques

La représentation; image, réalité, fiction

La ressemblance. Le dispositif de représentation. La narration visuelle: mouvement, temporalité, montage. La signification des images.

Explique comment tu as réussi à créer un effet de recul? Quels cadrages as-tu utilisés?
(tu peux utiliser les mots de vocabulaire inscrits en dessous).

Vocabulaire: Point de vue (en plongée, contre plongée, de face, de profil, de trois-quart...) cadrage, plan, très gros plan, plan rapproché, gros plan, plan d'ensemble, plan moyen. Contraste, dégradés...

Critères d'évaluation:

- Cohérence entre la première et la dernière case (la suite est logique). /6
- Différenciation entre toutes les cases (utilisation de différents cadrages)./6
- Maîtrise technique. /6
- Explication /2

NOTE : /20

Compétences	Très Bien	Bien	Moyen	Insuffisant
Choisir des moyens plastiques en fonction de leurs effets				
Décrire et justifier ses choix				

Bilan: « ZOOM arrière »

A partir d'un aplat de couleur de votre choix vous deviez imaginer qu'il s'agissait d'une partie d'un élément vue de très très près. Les cases suivantes représentaient les différents cadrages de cet élément comme si celui-ci était vu de plus en plus loin.

Pour réaliser cela vous avez:

→ représenté une scène à partir d'un seul et même (de face, vue en plongée, en contre-plongée...) mais en choisissant différents..... comme par exemple:.....

→ dessiné dans les différentes cases en sélectionnant ce que vous vouliez montrer. Dans les cases, vous avez sélectionné un espace, une partie d'un ensemble. Ce qui est dans chaque case s'appelle le **champ de l'image**, ce qui est à l'extérieur, en dehors s'appelle le **hors champ**.

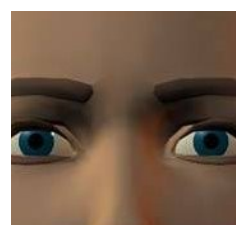
Vocabulaire

Cadrer: c'est choisir ce que l'on veut montrer dans une image.

Champ : l'espace ou la surface contenue dans les limites d'un cadre s'appelle le champ.

Hors champ : espace qui se trouve en dehors des limites du cadre d'une image. Exemple: sur une photographie d'identité (portrait), le corps n'apparaît pas, il existe en dehors des limites du cadre de la photographie. Il se trouve hors champ.

Les différents cadrages: Inscris sous les images le type de cadrage qui a été utilisé:

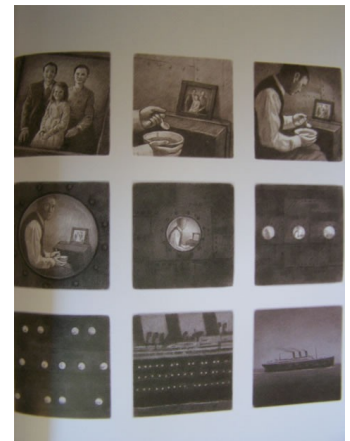


Apports culturels

Un exemple en bande dessinée:

Là où vont nos pères, Shaun Tan, 2008.

Cette bande dessinée est réalisée sans texte. L'utilisation de différents cadrages devient alors d'une importance capitale pour que le lecteur comprenne bien toute l'histoire. La première vignette de cette planche est représentée en gros plan (cadre photo), lorsque l'on passe d'une vignette à une autre on remarque que l'on recule de plus en plus et on découvre peu à peu où se situe la scène, c'est à dire dans un bateau. La dernière vignette représente un plan d'ensemble du bateau.



Un exemple en photographie



Duane Michals, *Things are queer* (les choses sont étranges), série de photographies, 1973.

La première et la dernière image de cette série sont les mêmes. Grâce au « zoom arrière », le photographe utilise le principe de la mise en abîme.

De plus, au fur et à mesure que l'on recule, on se rend compte que chaque photographie fait mentir la précédente car on découvre un nouveau détail à chaque fois.

Mise en abîme:

C'est un procédé qui consiste à représenter dans un détail du tableau, le sujet du tableau tout entier. D'une façon générale c'est une image dans une image ou une œuvre dans une œuvre. L'exemple le plus connu étant l'image sur la boîte de La Vache qui rit.

