

BILAN Stage numérique ARTS PLASTIQUES - SESSION 2015

Contenu : pistes de travail, réflexions, problématiques

Objectifs : Créer un dispositif de formation cohérence mêlant culture, pédagogie et pratique permettant de mesurer les enjeux du numérique à travers la mise en œuvre d'un dispositif pédagogique en arts plastiques.

- Amener des ressources sur les arts numériques.
- Dégager des notions et problématiques permettant la conception d'un dispositif pédagogique d'arts plastiques en lien avec le numérique.
- Savoir utiliser les ressources du numérique dans un cours d'arts plastiques.
- Maîtriser les outils numériques pour les pratiquer avec les élèves.

VENDREDI 10 AVRIL

Matinée

- Histoire des arts numériques : Présentation d'un diaporama d'œuvres numériques ; photographie, montage photographique, image numérique, installation, performance, vidéo...(Annexe1)
- Présentation de la lettre tice (éduscol) et de ressources autour du numérique : bibliographie, site internet, tutoriel (Annexe2)

Après midi

Réflexion autour des références présentées le matin.

Chaque stagiaire choisi une œuvre afin d'en dégager des notions et proposer une ou plusieurs problématiques en lien avec le numérique et les programmes d'arts plastiques du collège.

Retour et échange sur les notions et problématiques

	Oeuvres	NOTIONS	PROBLÉMATIQUES
Groupe 1	Fabrizio PLESSI <i>Liquid Time II</i> Vidéo sculpture, 1993.	Réalité Virtualité Élément réel Image virtuelle Mouvement Rythme vitesse	Quelle relation peut il exister entre image virtuelle et élément réel ?

Groupe 2	Tony OUSLER <i>Caricature</i> , 2002	Atmosphère Émotion Lumière Mouvement Son Narration Déformation Flou Fragmentation	Comment exprimer une émotion, un sentiment à travers une image fixe ? Comment donner vie à une image fixe ? Comment rendre vivant ce qui ne l'est pas ?
Groupe 3	Nicole TRAN BA VANG Collection printemps/été 2001 – <i>sans titre 06</i> Photographie numérique.	Trompe l'œil Écorcher Découvrir Intérieur/extérieur Point de vue Transparence Cadrage Vêtement peau corps Couture	En quoi une intervention plastique sur le corps de l'artiste peut il révéler sa personnalité ?
Groupe 4	Michel JAFFRENNOU et Patrick BOUSQUET <i>Videoflash</i> , 1982.	Cadrage Point de vue Champ contre champ Mis en scène Temps / durée / limite Fiction Place du spectateur	En quoi le cadrage est il source de fiction ou de narration ?
Groupe 5	Bill VIOLA <i>Heaven and Earth</i> Installation vidéo, 1992.	Temporalité Dialogue Portrait Narration Place du spectateur	Comment la présentation de l'œuvre peut elle exprimer une temporalité ?
Groupe 6	Michel JAFFRENNOU et Patrick BOUSQUET <i>Videoflash</i> , 1982.	Point de vue Réalité / virtualité Mise en abime Plan séquence Plan fixe	Comment l'image virtuelle peut elle créer l'illusion d'une interaction avec la réalité ? Comment la mise en abime questionne-t-elle le référent réel ?

- Réflexion pédagogique (Annexe 3)

À partir des notions et problématiques chaque stagiaire proposera une séquence pédagogique dans laquelle nous trouverons : une problématique, des notions, le niveau de classe, une situation problème ; Incitation/Contrainte (et des références)

LUNDI 13 AVRIL

Matinée

- Mise en pratique des stagiaires à partir des incitations et contraintes proposées le vendredi (Exploration et expérimentation des outils numériques : Appareil photo, Gimp, photoshop, photofiltre)

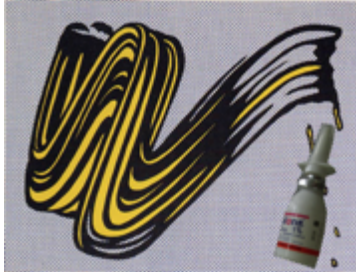
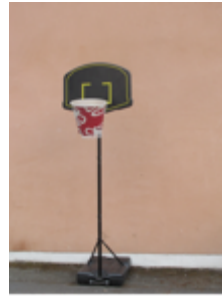
(Nous avons ouvert à la vidéo et au son mais les stagiaires ne les ont pas expérimenté)

1.

Incitation : Une Image (chaque élève vient avec une photographie qu'il a réalisé)

Contrainte : Intégrer un objet à votre image

Productions :



2.

Incitation : Révélez vous

Contrainte : en recouvrant votre corps

Contrainte 2 : Rendre une image numérique par élève

Productions :





3.

Incitation : Raconter une histoire
Contrainte : En une seule image

Productions :



4.

Incitation : Raconter un lieu
Narration : en 10 photographies

Productions :



5.

Incitation : Créer un portrait actuel et un portrait futur
Contrainte : Les deux seront indissociables

Production :



6.

Incitation : Mon portable se rebelle
Contrainte : Montrer le en vidéographie

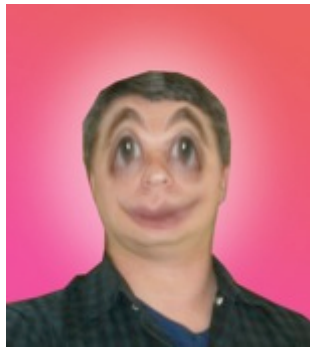
Après midi

Exercices techniques de retouche d'images

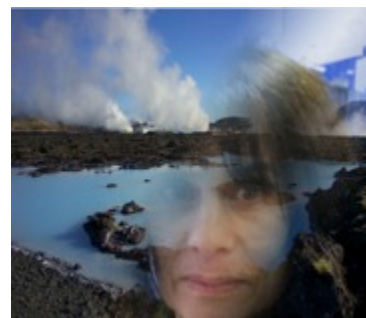
1) Associer l'expression au visage par la retouche numérique.

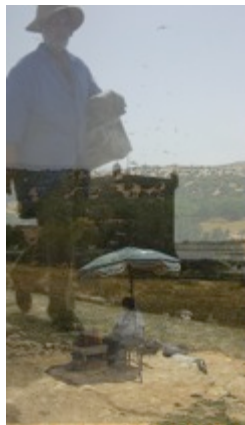
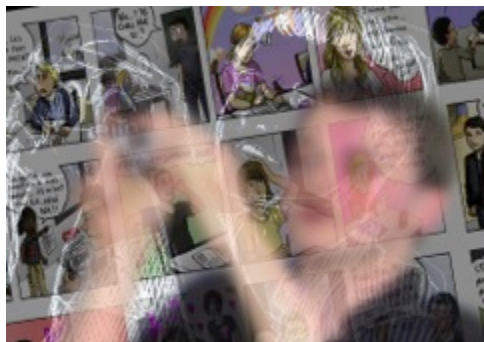
Joie	Tristesse
Etonnement	Plénitude
Colère	Dégout
Surprise	Peur
Désintérêt	Enthousiasme
Stupeur	

Productions :



2) Faites des effets de surimpression à partir de photos : donnez à voir plusieurs images simultanément





3) Faites une seule image avec deux images.

Thème : Paysage (urbain-naturel)



Arts et nouvelles technologies

1. Les pionniers

1.1 La mise au point de l'ordinateur

Nicolas SCHÖFFER (1912-1992)

« Désormais on ne peut plus trancher de façon nette et décisive entre le visuel et le sonore. L'ordinateur est là pour nous mener à cette perception et à cette création synthétiques et totales qui apparaissent nettement comme le stade actuel et surtout futur de la créativité humaine. »

Cysp 1, 1956.

Haute machinerie constituée de pièces et dispositifs à angles droits, comportant un cerveau électronique et des yeux photoélectriques.

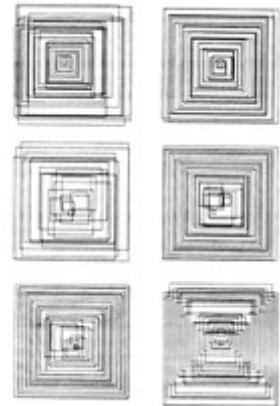


Vera MOLNAR (1924, vit à Paris)

« Des lignes immatérielles émergeant sur l'écran de visualisation; ce ne sont pas de véritables lignes mais une suite de points lumineux et scintillants. »

30 carrés noirs non concentriques, 1974.

Des formes minimales sont organisées en séries. 6 moments, six variations autour d'une même œuvre. Un emboîtement de carrés centrés et décentrés.



1.2 L'apparition de la télévision et, à sa suite, d'un art vidéo.

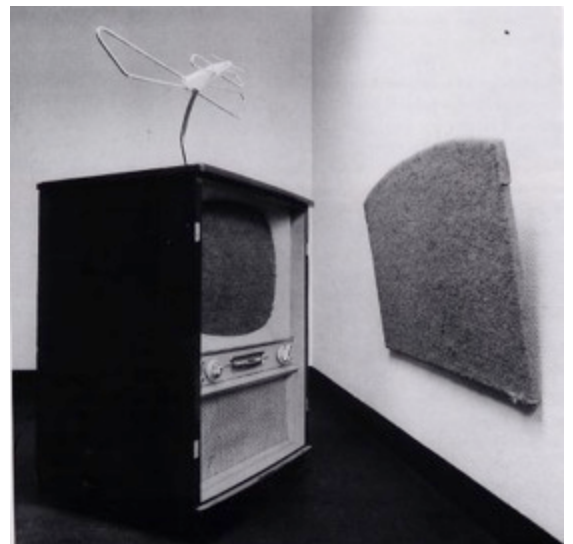
Joseph BEUYS (1921-1986)

« Je me dis que ce médium (la télévision) est mauvais en soi. Je propose seulement d'en faire un autre usage. Ce qui m'intéresse, c'est comment on peut l'aborder en tant qu'homme, mentalement et physiquement, pour en faire quelque chose d'entièrement nouveau. »

TV Feutre.

Action créée à la galerie 101 de Copenhague en 1966.

Beuys utilise ici le médium télévisuel comme une source d'énergie, mais aussi comme un appareil susceptible de capter ou dériver les énergies. D'où la production d'un rituel destiné à protéger ou amplifier le potentiel énergétique humain.



Name June PAIK (1932, vit à New york)

« Tout est invention pure, tout se produit à partir d'un entrelacement électronique et artificiel. [...] Ce n'était donc pas l'image qui m'intéressait mais la fabrication de l'image : les conditions techniques et matérielles de sa production, autrement dit l'exploration horizontale et verticale. »

TV Cello.

Bande vidéo, 1971.

Dans cette œuvre on retrouve les principaux éléments de l'art vidéo : utilisation sculpturale du poste de télévision, performance (mettant en scène un personnage vivant), référence à la musique, déformation de l'image à des fins plastiques.



Wolf VOSTELL (1932-1998)

« Mes films sont des séquences d'expériences psychologiques et de processus pédagogiques où l'ennui, le retardement, la répétition et la distorsion sont considérés comme analogues aux événements de notre monde environnant. »

Deutscher Ausblick aus dem Zyklus Schwarzes Zimmer, assemblage de matériaux et téléviseur, 1958-1959.



Vito ACCONCI (1940, vit à Brooklyn)

« Le gros plan rend la télévision littérale. Un visage en gros plan est de la même taille que l'écran ; par conséquent, le visage sur l'écran est un fait, tout comme le poste de télévision est un fait dans la salle de séjour. »

Centres.

Bande vidéo, 1971.

« Je conçois la vidéo comme un système fermé, comme un lieu où mon visage sur l'écran fait face à celui du spectateur en dehors de l'écran... »



Michael SNOW (1929, vit à Toronto)

Still Life in 8 Calls, installation avec hologrammes, 1985.

L'installation se subdivise en huit scènes apparemment identiques, toutes articulées autour d'un hologramme en suspension dans l'espace. Disposés « comme sur un table », face à une chaise.

L'enjeu de l'installation porte sur les variations, les transformations internes à une nature morte d'un nouveau genre, banale, artificielle et truquée de part en part.



2. Le développement de l'art vidéo.

2.1 L'image vidéo.

Bruce NAUMAN (1941, vit au Nouveau-Mexique)

« Plus vous cherchez à vous rapprocher, plus vous vous éloignez de la caméra, plus vous vous éloignez de vous. C'est une expérience très étrange. »

Performance Corridor, 1968.

Actualité : Bruce Nauman à la fondation Cartier pour l'art contemporain jusqu'au 21 juin 2015 !



2.2 Le son, la musique.

Steina et Woody VASULKA (1940 ; 1937, vivent au Nouveau-Mexique)

« Pour Woody et moi, la magie de la vidéo réside dans le signal électronique. La première vidéo que nous avons vue reposait sur un phénomène de feed-back, c'est-à-dire sur un processus appartenant au médium lui-même. »

Violin Power, performance interactive avec bande-vidéo (noir et blanc, son stéréo, 10 min), 1978.

Cette performance s'appuie sur les interactions et interférences entre le jeu de la violoniste et le signal audio retransmis par le téléviseur. S'ensuivent des distorsions formelles de l'image sur le moniteur.



2.3 Les installations

Marina ABRAMOVIC (1946, vit à Amsterdam)

« Je ne fais souvent corps avec l'esprit du temps. [...] Je ne conduis pas d'automobile, je n'ai pas d'ordinateur et je ne fais pas de photographies. [...] J'ai de tout ceci une approche très personnelle et fais souvent appel à des technologies très pauvres. »

Becoming Visible, installation vidéo, 1993.



Marie-Jo LAFONTAINE (1945, vit à Bruxelles)

« Devant une installation, le spectateur est pris dans un rapport de séduction. Il se trouve dans la même situation que face à un tableau : il est en présence de quelque chose, il peut rester des heures s'il le veut... s'il veut se laisser séduire... »

A las cinco de la tarde,
Installation vidéo, 1984.
Vue d'ensemble et détails.



2.3 Espace, temps, vitesse.

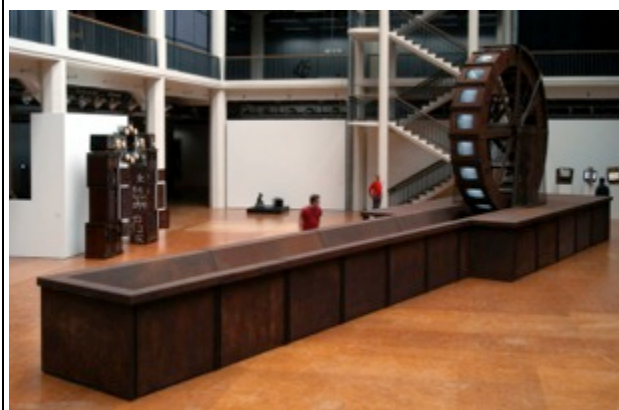
Fabrizio PLESSI (1940, vit à Venise et Majorque)

« On peut apprécier mon œuvre comme une image. Je ne veux pas que le spectateur modifie son regard, il doit regarder mon travail comme il contemple une œuvre de Giotto. »

Liquid Time II

Vidéo sculpture, 1993.

Structure en fer, moteur, mouvement, pompe à eau, eau courante, 21 moniteurs, 2 bandes VHS, son.



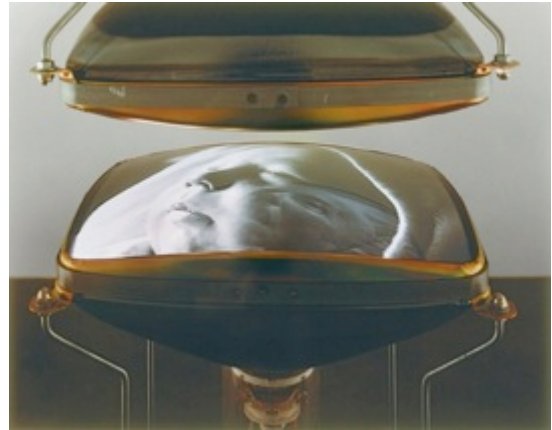
2.4 Une image fortement narrative.

Bill VIOLA (1951, vit en Californie)

« En vidéo, l'image fixe n'existe pas. A tous moments les électrons balayent la surface du moniteur. Même un écran vide reproduit ce rythme. Il n'existe de silence et d'immobilité que lorsque le système est fermé et débranché. »

Heaven and Earth

Installation vidéo, 1992.



3. L'image numérique.

3.1 Des formes fluides et dynamiques.

William LATHAM (1961, vit à Londres)

« L'artiste explore un espace multidimensionnel de millions de formes sculpturales. [...] L'écran joue le rôle d'une fenêtre plongeant dans le volume en trois dimensions d'un espace illusoire, synthétique, et c'est dans cet espace que je travaille. »

Les images organiques et animalcules surréalisants constituent une sorte de sculpture numérique. Un programme dénommé Mutator lui permet de générer et de programmer des formes complexes qui sont ensuite conservées sur un support (filmique ou photographique) ou bien abandonnées.



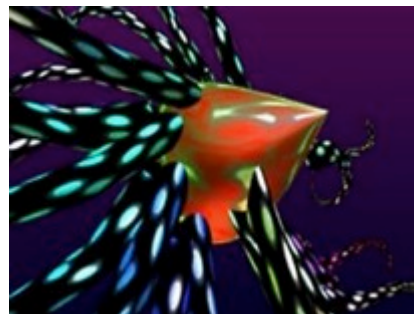
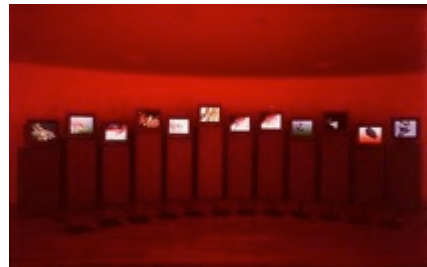
Karl SIMS

Galapagos

Installation interactive, 1997.

Vue d'ensemble et détails.

L'ensemble comprend 12 stations graphiques, reliées à un serveur central. L'installation apparaît comme un double hommage : à Darwin et à l'archipel fabuleux et lointain qui abrite, aujourd'hui encore, un bestiaire extraordinaire.

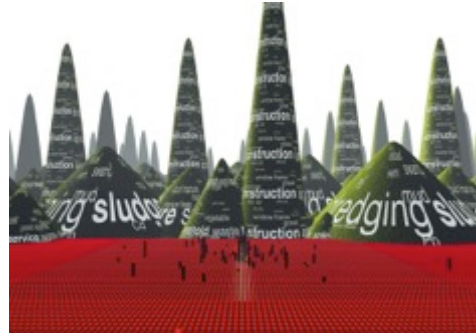


3.2 La 3D : un monde en relief.

*« Le propre de l'image de synthèse, c'est la
« visite », ça ne sert qu'à faire visiter les formes.
[...] L'image numérique est une endoscopie. »
Paul Virilio*

MVRDV

Metacity/ Datatown, Image numérique 3D, 1998.



George COASTES,

NOWHERE NOW HERE, 1994.

« Une fille rêve de devenir un oiseau magique. »
Performance et environnement multimédia.



4. Images hybrides et art multimédia.

4.1 Le « tout-numérique ».

Garry HILL (1951, vit à Seattle)

« La fluidité de la vidéo a libéré ma pensée de manière radicale. [...] La vidéo permettait une sorte de réalisation en temps réel et donnait la possibilité de « penser à haute voix ». »

Inasmuch As It Is Always Already Taking Place.

Installation vidéo, 1990.

16 moniteurs modifiés, 16 bandes-vidéo, son, noir et blanc, 1 synchronisateur, 1 niche.



Tony OUSLER (1957, vit à New York)

« Je voulais travailler à quelque chose de plus moderne que la peinture, dans une forme qui soit le vrai support de l'image du Xxème siècle. [...] J'ai donc commencé à réaliser des vidéos... »

Caricature, 2002.



Dumb Type

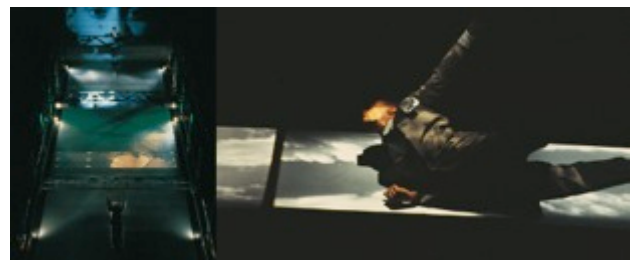
Collectif d'artistes fondé en 1984 à Kyoto par Teiji Furuhashi (décédé en 1995). Le groupe poursuit aujourd'hui une carrière internationale.

« La technologie constitue un réseau s'étendant sur la totalité du globe, rendant le monde plus petit, renvoyant en quelques secondes l'information à de très grandes distances, du point A au point B. En réalité, cependant, quand vous essayez de communiquer, à l'aide de ces simples mots « I love you », ces mots vous amènent à réaliser l'immense distance qui vous sépare. »

Les membres du collectif Dumb Type frottent entre eux tous les genres et moyens d'expression. Il en résulte des installations hybrides, fortement marquées par le multimédia.

**pH, performance,
1991.**

**Création visuelle de
Shiro Takatani.**



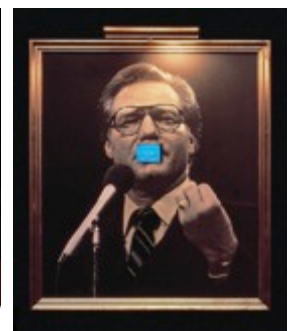
Antoni MUNTADAS (1942, vit à New York)

« On parviendra. [...] à une image qui sera un composé de tellement de choses qu'elle aura des éléments provenant des ordinateurs, de la photographie, du cinéma, de la vidéo, etc. Il n'y aura plus d'image toute seule, mais une image très dense, à décoder. »»

The Board Room,
Installation vidéo, 1987.

Vue générale et détails.

The Board Room nous montre une salle de réunion ou de conférences. Au mur, une galerie de portraits : des hommes politiques. À hauteur de la bouche de chacun d'eux, un moniteur vidéo diffuse discours et images d'actualités.



Chris MARKER

Level Five
Film, 1997.

« Engagée dans l'écriture d'un jeu vidéo sur un épisode peu connu de la Seconde Guerre mondiale pendant la bataille d'Okinawa, Laura rencontre par l'intermédiaire d'un réseau informatique parallèle des informateurs et des témoins [...], autant de jalons (« Levels ») qui lui permettront de recomposer les différentes pièces de cette tragédie collective. »



4.2 Prothèses techniques et art biologique.

Christa SOMMERER et Laurent MIGNONNEAU (1964 ; 1967, vivent au Japon)

« Ce sont les spectateurs qui, par le biais de l'interaction, donnent forme au processus artistique. Nos installations ne sont donc pas statiques, prédéfinies et prévisibles, mais apparaissent plutôt comme les traces d'un processus vivant. »

A-Volve

Installation interactive, 1994.



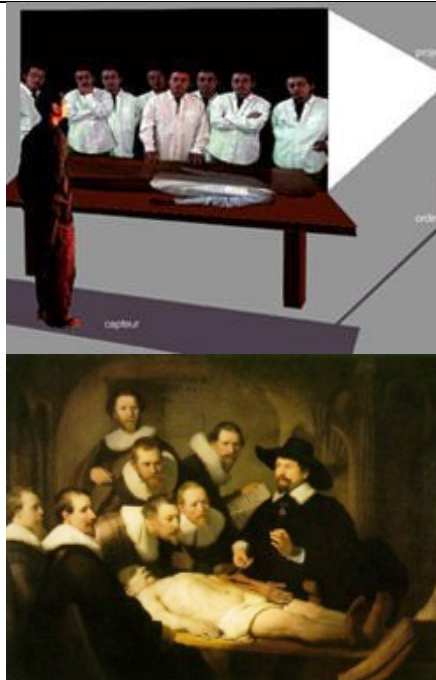
5. Environnements interactifs et mondes virtuels.

5.1 Réalité virtuelle.

Du ZHENJUN

La leçon d'anatomie du Docteur Du Zhenjun,
Installation multimédia interactive, 2001.

« L'art est un théâtre d'ombre, l'ombre d'une fausse réalité que l'homme fait semblant de tenir pour vraie... »



5.2 Participation, interactivité.

Kazuhiko HACHIYA

Inter DisCommunication Machine

Dispositif interactif, 1993.



6. Les nouvelles technologies dans le champ des différents arts.

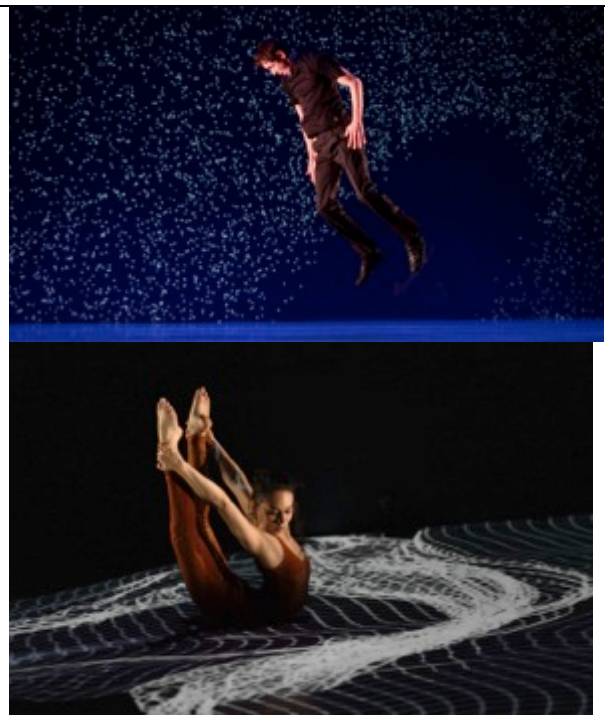
6.1 Vidéo, danse et numérique.

"Pixel" par Mourad Merzouki

« Pixel » fait évoluer les corps en mouvement dans un univers numérique changeant, jusqu'à rendre illusion et réalité indissociables.

L'intégralité du spectacle sur :

<http://concert.arte.tv/fr/pixel-par-mourad-merzouki-au-festival-kalypso>



6.2 Vidéo et théâtre.

Michel JAFFRENNOU et Patrick BOUSQUET
Videoflash, 1982.

Les Videoflashes ont été conçus comme de petits intermèdes proposant des combinaisons entre des éléments plastiques, une anecdote à tendance humoristique voire poétique, et un jeu insolite sur l'image télévisuelle.



6.3 La photographie numérique.

Nancy BURSON

Sans titre, Photographie numérique, 1989.

Morphing : processus qui consiste à transformer progressivement une image numérique en une autre en agissant sur leurs différents paramètres. Les artistes ont beaucoup utilisé ce procédé qui permet de faire évoluer, muer ou « vieillir » un visage ou un objet.



Nicole TRAN BA VANG

Collection printemps/été 2001 – sans titre 06
Photographie numérique.



6.4 Cinéma, vidéo et infographie.

Jean-Luc GODARD, cinéaste (1930, vit à Paris)

« la vidéo m'a appris à voir le cinéma et à repenser le travail du cinéma d'une autre manière. Avec la vidéo, on revient à des éléments plus simples. En particulier avoir le son et l'image ensemble. »

Jean-Luc Godard et Anne-Marie Miéville

France tour détour deux enfants,
Vidéo
1978.



6.5 Arts plastiques et muséographie.

Jeffrey SHAW (1944, vit à Amsterdam)

« L'art est une lourde mécanique de discours qui peut se servir de n'importe quel médium et s'y incarner. [...] Les réalités virtuelles générées par l'ordinateur sont un nouvel espace de fiction... »

La Ville lisible.

Dispositif interactif et images numériques
1989-1991.



Ressources Culturelles sur le numérique

Lettre TIC'Edu ARTS PLASTIQUES

<http://eduscol.education.fr/arts/ticedu>

Cinémathèque Française

<http://www.cinematheque.fr/>

Centre nationale du cinéma et de l'image animée

<http://www.cnc.fr>

Les nouveaux médias (Beaubourg)

<http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-nouveaux-medias/ENS-nouveaux-medias.html#nouveau>

Sons et lumière (Beaubourg)

[http://mediation.centrepompidou.fr/Pompidou/Pedagogie.nsf/Docs/IDF223FB79CEA5125DC1256F400062FBAF/\\$file/sons%20lumieresavecimages.pdf](http://mediation.centrepompidou.fr/Pompidou/Pedagogie.nsf/Docs/IDF223FB79CEA5125DC1256F400062FBAF/$file/sons%20lumieresavecimages.pdf)

Musique et culture digitales (MCD)

http://www.digitalarti.com/fr/blog/guide_art_numerique/les_festivals_dart_num_rique

Réseau des arts numérique (RAN)

<http://www.ran-dan.net/fr/>

Magazine des arts numérique

http://www.digitalarti.com/fr/blog/digitalarti_mag

Histoire des arts /Culture.fr

<http://www.histoiredesarts.culture.fr/reperes/artsnumeriques>

Centre ressources labomedia

http://wiki.labomedia.org/index.php/Une_Histoire_des_arts_numériques_des_nouveaux_medias_multimedia_interactif_-_de_1900_à_nos_jours

Les rencontres du numérique en Picardie, du 16 au 18 avril 2015

Tutoriel

De nombreux tutoriels Photoshop, Gimp, photofiltre sont disponibles sur internet

<http://photofiltre.free.fr/tutoriels.htm>

<http://www.tutoriels-animes.com/tutoriels-traitement-image-photo-photofiltre.html>

<http://www.gilwro.fr/informatique/photofiltre/menu%20photoF.html>

Youtube

<https://www.youtube.com/watch?v=PMEoO0qGq8w>

<https://www.youtube.com/watch?v=pxZTu6HpVEQ>

https://www.youtube.com/watch?v=St_zaopKqnY

https://www.youtube.com/watch?v=xBUK2_yULw8

http://www.framasoft.net/IMG/pdf/GIMP_bieysse.pdf

Bibliographie

- *L'Art numérique*, Christiane Paul, Broché, 2004
- *L'art numérique*, Edmond Couchot et Norbert Hillaire, Poche, 2009
- *Art contemporain nouveaux médias*, Dominique moulon, Broché, 2011
- *Arts numériques*, Anne-Cécile Worms, Broché, 2008
- *Living Art : L'art numérique*, Florent Aziosmanoff , Glorianna Davenport, Broché, 2010
- *L'Art des nouveaux médias*, Reena Jana, Mark Tribe, Relié, 2009
- *Artistes de laboratoire : Recherche et création à l'ère numérique*, Jean-Paul Fourmentraux Pierre-Michel Menger, Broché, 2012
- *La grande conversion numérique : Suivi de Rêveries d'un promeneur numérique*, Milad Doueihy, Poche, 2011
- *Arts et Nouvelles technologies*, Collectif, Florence de Meredieu, Broché, 2003
- *L'art dans le tout numérique*, Norbert Hillaire, Broché, 2015
- *Sons et lumière : une histoire du son dans les arts du XXe siècle*, Marcella Lista et Sophie Duplaix, Broché, 2004
- *Le sonore et le visuel*, Intersections musique-arts plastiques aujourd'hui, Jean Yves Bosseir, Broché, 1992

ANNEXE 3

Dispositifs pédagogiques proposés à partir des notions et problématiques (Vendredi)

Groupe 1 : 4ème	
Problématique : Comment l'image virtuelle peut elle dialoguer avec un élément réel ?	
Références : Fabrizio PLESSI, <i>Liquid Time II</i> , Vidéo sculpture, 1993	
Proposition du stagiaire :	
Incitation : Réalisez une production qui mette en relation objet réel et image (virtuels) - Projection d'une image numérique pour définir le virtuel - Montrer un objet pour définir le réel	
Contrainte : Une séance Installation, construction, diapo, stop motion....	
Remaniement :	
Incitation : Image (chaque élève vient avec une photographie réalisée en amont) Contrainte : Intégrer un objet à votre image	
<u>Séance 1</u> : Incitation Production Verbalisation	
<u>Séance 2</u> : Références Finalisation de la production Retour réflexif écrit individuel	

Groupe 2 : 5ème	
Problématique : Comment donner vie à une image fixe ? ou un visage inexpressif ?	
Références : Ousler / Surréalisme, caricatures	Notions : Les émotions contraires Déformation
Proposition du stagiaire :	
Incitation : Vous êtes atteint d'un trouble bipolaire révélez aux autres cette maladie inconnue. Humeur sérieuse vagabond Humeur charmante massacrante Humeur chagrine fétide Humeur morose baladeuse Humeur joyeuse corrosive Chaque élève choisi deux humeurs et doit les transcrire sur la photo d'identité. (photofiltre)	
Contrainte : Photo d'identité	

Remaniement

Incitation : Photo d'identité

Contrainte : Montrez l'humeur sur votre photo :

- Sérieux vagabond
- Charmante massacrante
- Chagrine fétide
- Morose baladeuse
- Joyeuse corrosive

Groupe 3 : 4ème

Problématique : En quoi une intervention plastique sur le corps de l'artiste peut il révéler sa personnalité ?

Références: Tony OUSLER, *Caricature*, 2002

Proposition du stagiaire :

Incitation : Couvrez vous pour mieux vous révéler

Consigne : Révéler votre personnalité grâce à un trompe l'œil en lien avec votre corps

Contrainte : une image numérique par élève / Binôme

Remaniement :

Incitation : Révélez vous...

Contrainte : en recouvrant votre corps

Contrainte 2 : Rendre une image numérique par élève.

Groupe 4 : 5ème

Problématique : En quoi le cadrage est il source de fiction ou de narration ?

Références : Michel JAFFRENNOU et Patrick BOUSQUET, *Videoflash*, 1982.

Proposition du stagiaire :

Incitation : Six photos pour une fiction

Contrainte : En restant dans l'espace de la classe par groupe de trois

Remaniement :

Incitation : Raconter une histoire

Contrainte : Une image

Incitation : Raconter un lieu...

Narration : en 10 photo

Groupe 5 : 4ème

Problématique : Comment la présentation de l'œuvre peut-elle exprimer une temporalité ?

Références : Bill VIOLA, *Heaven and Earth*, Installation vidéo, 1992

Proposition du stagiaire :

Incitation : Mon présent et mon futur font connaissance

Contrainte : Proposer deux productions numériques qui dialoguent au sein du collège

Remaniement :

Incitation : Créer un portrait actuel et un portrait futur

Contrainte : Les deux seront indissociables

Groupe 6 : 4ème

Problématique : Comment la mise en abîme questionne-t-elle le référent réel ?

Références : Michel JAFFRENNOU et Patrick BOUSQUET, *Videoflash*, 1982

Notions : Mise en abîme
Echelle

Proposition du stagiaire :

Incitation : Mon portable cet ennemi

Contrainte : Mettre en scène la rébellion du portable
Le portable devient acteur
Réaliser une vidéo

Séance 1 : Réflexion, croquis story board, organisation...

Objectifs

Prendre en compte le point de vue du regardeur

Interroger le point de vue

Remaniement :

Incitation : Mon portable se rebelle

Contrainte : Montrer le en vidéo