

Classe : 5ème

***Joue le comme Méliès !***

## **PROGRAMME :**

### **La représentation : images, réalité et fiction**

- ✓ **La narration visuelle** (dispositif séquentiel et dimension temporelle, durée, vitesse, rythme, montage, découpage, ellipse...)
- ✓ **La conception, la production et la diffusion de l'oeuvre plastique à l'ère du numérique** : incidences du numérique sur la création d'images animées

### **La matérialité de l'oeuvre : l'objet et l'oeuvre**

- ✓ **Le numérique en tant que processus et matériau artistiques (langages, outils, supports)** : appropriation des outils et des langages numériques destinés à la pratique plastique

## **QUESTION D'ENSEIGNEMENT :**

*Comment utiliser les techniques de montage vidéo (coupure caméra par ex) pour réaliser des effets spéciaux artisanaux et provoquer l'étonnement chez le spectateur ?*

## **ÉNONCÉ DU SUJET :**

***Joue le comme Méliès !***

*Effets spéciaux = trucages ou illusions*

Réalisez une courte mise en scène vidéo, avec jeu d'acteur et accessoires, pour produire une histoire d'apparition, disparition ou de substitution surprenante !

Proposez pour votre film un titre clin d'œil à l'histoire du cinéma.

Travail par groupe de 3 ou 4. 3h (recherches informatiques personnelle en amont, puis réflexion & storyboard, tournage et montage vidéo)

## **NOTIONS :**

Temps, espace, illusion, fiction

## COMPÉTENCES :

### Expressives :

- C1-3 : Recourir à des outils numériques de captation et de réalisation à des fins de création artistique.
- C1-5 : Prendre en compte les conditions de la réception de sa production dès la démarche de création, en prêtant attention aux modalités de sa présentation, y compris numérique (s'initier aux techniques de montage vidéo dans le but de transmettre un effet)
- C2-3 : Mettre en œuvre un projet (se repérer dans les étapes de la réalisation d'une production plastique et en anticiper les difficultés éventuelles)

### Culturelles :

- C1-6 : Exploiter des informations et de la documentation, notamment iconique, pour servir un projet de création (découvrir les débuts du cinéma et l'univers de Georges Méliès)
- C3-1 : Dire avec un vocabulaire approprié ce que l'on fait, ressent, imagine, observe, analyse ; s'exprimer pour soutenir des intentions artistiques ou une interprétation d'œuvre.
- C3-2 : Établir des liens entre son propre travail, les œuvres rencontrées ou les démarches observées (caractéristiques du cinéma de G. Méliès).
- C3-4 : Porter un regard curieux et avisé sur son environnement artistique et culturel, proche et lointain, notamment sur la diversité des images fixes et animées, analogiques et numériques.
- C4-3 : Proposer et soutenir l'analyse et l'interprétation d'une œuvre (recherches et réflexion personnelles)

### Socle Commun :

- Comprendre et s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps (domaine 1)
- Être autonome dans son travail : savoir l'organiser, le planifier, l'anticiper, rechercher et sélectionner des informations utiles (domaine 2)
- Exprimer sa sensibilité et ses opinions, respecter les autres (domaine 3)
- Connaître des références essentielles de l'histoire des arts (domaine 5).

## MODALITÉS D'ÉVALUATION :

- Compétences culturelles : recherches personnelles à propos de Méliès + titre donné à la production vidéo (clin d'oeil à l'histoire du cinéma) **C3-4**
- Compétences expressives : effet surprenant dans l'histoire (apparition, disparition, substitution). Jeu des acteurs expressif. Histoire compréhensible. **C1-6**
- Compétences techniques : Mise en scène soignée, montage avec titre, raccord et intérêt porté aux caractéristiques des films de Méliès. **C1-3**
- Compétences d'autonomie et d'initiative : travail de groupe, répartition des rôles, implication personnelle **C2-3**

Recherches personnelles à la maison (informations sur G. Méliès à partir d'un questionnaire) & mise en commun :

- Premier film de Georges Méliès : *l'Homme orchestre* de 1900.

Goût pour la magie, découverte des effets d'escamotage produits par un arrêt caméra

Trouvailles de trucages : jeu d'illusion avec des éléments qui apparaissent, disparaissent, se démultiplient...

Inventeur des effets spéciaux

• Caractéristiques des films de Méliès :

- ▶ Fictions : on raconte une histoire.
- ▶ Proche du théâtre : un seul lieu (comme une scène, il y a même un rideau), jeu exagéré des acteurs (les gestes et expressions sont amplifiés pour que les spectateurs comprennent bien)
- ▶ Caméra fixe.
- ▶ Noir et Blanc.
- ▶ Pas de paroles.
- ▶ Effets spéciaux (grâce à des arrêts caméra, des petits montages mais aussi des fils invisibles..)
- ▶ Aspect étonnant, comique, fantastique...

## **RÉFÉRENCES ARTISTIQUES :**

Pierrick Sorin, *Théâtres optiques - chorégraphie aquatique, 2000 & Titre variable n°2, 2001*  
(mange-disque, vinyle, miroir, vidéo-hologramme : Personnage homme courant sur disque vinyle)

PES, *Fresh Guacamole, 2013 Academy Award® Nomination* | At 1 min 40 seconds (stop motion)