

# LA LUMIÈRE

3 séances

## Dans les programmes

- Création, matérialité, statut, signification des images
- Matérialité de la couleur
- Métissages entre arts plastiques et méthodologies numériques

## Compétences du socle commun

- Expérimenter, produire, créer
- Mettre en œuvre un projet
- Se repérer dans les étapes d'une réalisation, anticiper...
- Se repérer dans les domaines liés aux arts plastiques, être sensibilisé aux questions de l'art

## Critères d'évaluation

- Qualité de la représentation de la lumière
- Diversité des solutions proposées pour représenter la lumière
- Engagement dans le travail

couleur      contraste      matière      matériaux  
lumière      forme      symbole      espace

## Objectifs

- Comment tirer parti des matériaux et des objets pour entamer une démarche créative ?
- Comment tirer parti des qualités physiques des supports (bords, limites, épaisseur, etc.)
- Exploiter différents modes de (re)présentation
- Étudier quelques œuvres emblématiques de l'art d'hier et d'aujourd'hui, en dégager la portée et le sens (*Van Eyck... G. de la Tour, J.H. Fragonard... C. Boltanski, M. Raysse...*)

## Usages numériques

- Cadrer, manipuler, retoucher des photographies
- Expérimenter l'action de la lumière
- Réaliser un gif animé

## Matériel

- Applications comme *pixlr* et/ou *photomania*, *gimp*, *sumopaint*, *photo-filtre*... au choix du professeur
- Matières et matériaux brillants et réfléchissants... (cf. *Exploration 2*)

## EPI / Transversalité

- **EPI - Arts plastiques et Technologie**  
Invention et fabrication d'une installation lumineuse artistique...
- **EPI - Arts plastiques / Français / Histoire**  
Réalisation d'un épisode d'une série intitulée "Enquête sur l'art"...
- **Transversalité - Physique-Chimie**  
L'œil et les couleurs... Les phénomènes optiques...

## Intention pédagogique :

Cette séquence a pour thématique la lumière, réelle ou suggérée. Les élèves sont amenés à faire des choix plastiques : cette lumière, petit à petit, va sortir de la feuille, du cadre, du support... Les élèves choisissent leurs matériaux, afin d'amplifier les effets.

## Déroulé de la séquence

► Le professeur explicite les démarches, il encourage et motive chaque élève.

- **Exploration 1 :** illustrer *J'éclaire l'ampoule !*
- **Exploration 2 :** créer *Je fais sortir la lumière de la feuille !*
- **Réinvestissement 1 :** mettre en scène *Ma lumière dans le décor !*
- **Réinvestissement 2 :** réaliser un gif animé *Ma lumière clignote !*
- **Élargir son horizon :** vidéoprojection d'œuvres d'artistes et/ou de travaux d'élèves signifiants, avec mise en commun sur ces productions plastiques.

► Le professeur présente ensuite l'œuvre de référence : "Les époux Arnolfini" de *Van Eyck, 1434*

- *Projection / Analyse collective :* phase d'échanges entre les élèves.

- *S'approprier l'œuvre de référence :* les élèves poursuivent l'exploration en autonomie.

► Enfin, le professeur dispose de pistes pour approfondir le thème : Autres références artistiques - Culture générale ; Histoire des arts - Évolution de la lumière dans l'art ; Prolongements - EPI / Transversalité.

Ces autres *références artistiques* sont présentées en fin de parcours, afin de permettre aux élèves de laisser libre cours à leur imagination. Cependant, on peut aussi envisager de les montrer après le *Réinvestissement*, quand tous les paramètres plastiques ont été abordés.



Création d'élève