

Le trompe l'oeil	
Niveau: 3ème	Dispositif spatial: En salle informatique, puis en classe où les élèves circulent librement dans la salle, éventuellement dans l'enceinte du collège en fonction du degré de confiance accordé aux élèves.
Nombre de séances: 4	
Matériel élèves: Feuille de canson, matériel de dessin, smartphone	Matériel prof: Salle avec postes informatiques et connexion internet, 2 ou 3 APN pour les élèves ne possédant pas de smartphone, fil de nylon, un vidéo projecteur.

Incitation:

Sur le modèle de la vidéo publicitaire Lego, réaliser un dessin en trompe l'oeil que vous confronterez avec au moins un élément du réel (objet, bâtiment, mobilier, personne...).

Vous travaillerez tout particulièrement la mise en scène photographique pour lui donner du crédit.

Découpage de la séquence:
1. Projection d'une fresque en trompe l'oeil "à s'y méprendre" en classe (trompe l'oeil en noir et blanc pris dans les rues de Côme, Italie). Échange avec les élèves sur ce qui caractérise le trompe l'oeil (illusion - in situ - sens - perspective - échelle - ombres et lumière - mise en scène). Ancrage incitatif: vidéo publicitaire Lego "Build anything" http://www.youtube.com/watch?v=GK9B2p9tmAM (exemples de trompe l'oeil réalisés avec des Lego et mis en scène dans les plans). Incitation. Recherches.
2. En salle informatique: Les élèves recherchent et reproduisent sur place leurs dessins en trompe l'oeil en s'aidant de modèles, d'images recueillies sur internet.
3. En classe: Mise en place des trompes l'oeil par les élèves. Choix des dispositifs d'installation. Mise en scène/ travail collaboratif. Les élèves réalisent leurs photographies sur leurs smartphones. Chaque élève envoie à l'issue du cours sa photographie via l'espace numérique de travail.
4. Projection des trompes l'oeil des élèves. Échange autour des différentes réponses. Les élèves vérifient l'efficacité de leurs trompe l'oeil. Références artistiques.

Consignes:

Intervenir dans l'espace de la salle (ou plus largement du collège) par l'intrusion d'un dessin en trompe l'oeil.

Prendre en considération l'espace d'intervention au regard du dessin en lui donnant du sens (travail in situ).

Mettre en situation son trompe l'oeil à l'intérieur d'une mise en scène photographique en prenant en charge le dispositif d'accrochage ainsi que le jeu théâtral.

Envoyer la réponse photographique sur la messagerie de l'ENT.

Contraintes:

Donner du crédit à son trompe l'oeil en rendant compte des ombres et de la lumière.

Respecter les proportions d'échelle.

Cohérence sémantique (la nature du trompe l'oeil est fonction de la nature du lieu).

Contraintes liées au médium photographique (éclairage, exposition, pose, profondeur de champ, point de vue...)

Vocabulaire:

trompe l'oeil, illusion, l'in situ, échelle, point de vue, profondeur de champ, mise en scène, perspective, pose, les plans

Apprentissages:

Modifier le réel en intervenant avec un dessin en trompe l'oeil.

Faire cohabiter l'espace figuré et l'espace littéral dans une représentation photographique.

Interroger les éléments constitutifs de la photographie (cadre, profondeur de champ, angle de prise de vue, lumière...).

S'emparer du rapport d'échelle et jouer avec les proportions.

Transformer la perception d'un espace.

La mise en scène, la représentation théâtrale.

L'accrochage.

Prendre des initiatives, mobiliser des compétences et des attitudes.

Références artistiques:

Bâche scénographiée en trompe l'oeil, musée René Magritte à Bruxelles, mai 2008

Ernest Pignon Ernest, *Epidémies*, 1990

Banksy, « *Art attack* » mur de Gaza, 2005

Martin Parr, *Pisa, Italy*, 1987-94

Quelques exemples de réponses d'élèves:



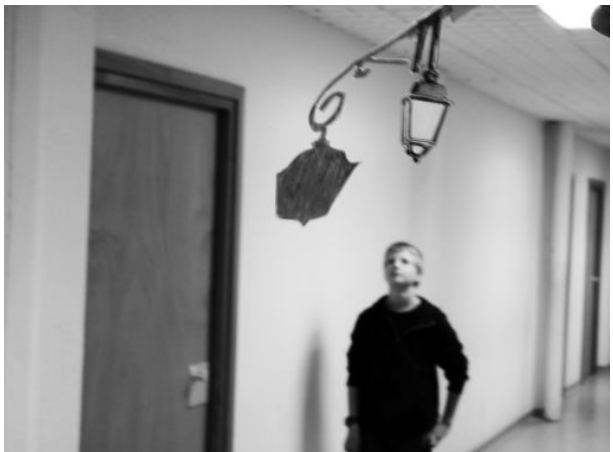
Un restaurant scolaire transformé en *fast food*



Une échelle pour accéder à la salle depuis la cour



Une crevasse au milieu de la cour de récréation



Le couloir doté d'un nouveau lampadaire



Un nouvel élève?



Une fausse projection...