**Spectacle de Gaëlle Bourges « *Revoir Lascaux* »**   
La proposition plastique en accompagnement du spectacle est construite autour du jeu des ombres en lien avec les projections et les jeux de lumière qui retracent les représentations animales des grottes préhistoriques durant le spectacle.

Ces pistes peuvent être développées dans une séquence préparant le spectacle ou dans une séquence prolongeant le spectacle.

En amont du spectacle : la séquence présentée servira à former le regard des élèves vers le spectacle, à leur donner des repères pour apprécier le spectacle et accueillir leurs émotions avec intelligence.

En prolongement du spectacle : la séquence va offrir des occasions de revenir sur le spectacle pour en considérer certains enjeux et engager les élèves à exprimer leurs émotions esthétiques et à partager leur jugement.

La séquence proposée s’inscrit dans le cadre de l’enseignement des arts plastiques dans la période au cours de laquelle les élèves se rendront au spectacle.

**Objectifs plastiques :**

* Expérimenter l’espace
* Expérimenter les effets des formes, des matériaux, des supports en explorant

l’espace et la composition plastiques

* Développer ses capacités de création à partir d’objets
* Produire des formes nouvelles
* Interroger le rôle de la lumière dans les réalisations plastiques et scéniques

**Compétences en jeux :**

* Repérer les éléments du langage plastique dans une production : matière, support, lumière
* Observer les effets produits par ces éléments
* Tirer parti de trouvailles fortuites, saisir les effets du hasard
* Donner forme à son imaginaire

**Matériel utile :**

* Collection d’animaux-jouets genre peluches / animaux en plastique de différentes tailles (demander aux élèves d’en apporter)
* Collection de lampes de poche / lampes torche et autres moyens d’éclairage mobiles (demander aux élèves d’en apporter) (éviter les lampes blanches qui ne font pas d’ombre nette)
* Quelques plaques cartonnées (genre carton-plume) rigides pouvant servir d’écran
* Des matériaux permettant d’apprêter (maroufler) les plaques pour y créer du relief (papier / papier de soie / papier kraft / tissu / laine / filet / papier-bulle / etc.)
* Colle acrylique ou vinylique, pinceaux à colle
* Des craies grasses, de la peinture et des pinceaux permettant de colorer les plaques (palette de couleurs limitée, de préférence dans des tons clairs)
* Des outils permettant de griffer les plaques (couteaux et fourchettes en plastique / bâtonnets /
* Des appareils photo numériques

1. **Mise en jeu de la problématique**  
   A partir d’une collection d’images choisies (images de magazine / photographies et photographies d’art) présentant des ombres et des lumières.   
   Les élèves sont incités à :
   * dégager les notions de  lumière, obscurité, pénombre, ombre / lumière naturelle, lumière artificielle / jour et nuit
   * recenser des lieux sombres : cave / grenier / grotte / salle de cinéma ou de spectacle / etc.
   * recenser des sources de lumière : plafonnier / lampe de chevet / bougie / spot / lampe de poche / lampe torche /etc.

Ce moment, orientée vers une activité de maitrise de la langue orale, ouvrira les élèves vers la problématique travaillée et contribuera à poser un lexique précis et utile dans la suite de la séquence.

1. **Essais et expériences plastiques et scientifiques**   
   Organiser un espace dans la classe, dédié à « ombre et lumière ». L’espace (choisir un espace un peu obscur) comprend des moyens d’éclairage (voir § matériel utile) et des animaux -jouets à éclairer posés sur des tables, idéalement à différentes hauteurs (prévoir des socles).   
   En affichage, dans l’espace, les images utilisées dans la séance précédente.   
   Les élèves y expérimentent des jeux d’éclairage sur les objets.   
   Cette activité peut être proposée en autonomie, en petit groupe.

Elle doit permettre aux élèves d’explorer des premières projections sur les tables, sur les murs ou sur des écrans installés pour délimiter l’espace et de découvrir la notion d’ombre portée.

Attention, cette exploration demande du temps et de l’exercice :

- la bonne distance entre la lampe et l’objet est à trouver

- différentes sources lumineuses sont à essayer

- différentes orientations de la lumière sont à rechercher

1. **Voir, constater et comprendre**  
   Pour une séance collective, installer un dispositif fait d’écrans permettant la projection de plusieurs ombres ensemble.

La séance permet aux élèves de présenter le résultat de leurs expériences. A plusieurs, à tour de rôle, les élèves sont acteurs, spectateurs et preneurs d’images (photographes) pour présenter ou/et observer et/ou garder une mémoire des ombres projetées réalisées, … en silence.  
Les commentaires se font après chaque jeu d’ombres projetées.  
 Ils portent sur :

- les formes produites

-les impressions que provoquent les différentes formes

-les déformations observées

-les moyens mis en œuvre pour atteindre ces déformations

-la question du support d’accueil des ombres (l’enseignent profite d’une projection fortuite, maladroite, sur un autre support, pour faire émerger cette question ou la provoque)

Pour aller plus loin dans les explications sur le rapport à l’origine et à la distance de la lumière  
 <http://www.cite-sciences.fr/au-programme/expos-temporaires/ombres_lumieres/archibald-sources-de-lumiere.htm>  
<http://www.cite-sciences.fr/au-programme/expos-temporaires/ombres_lumieres/eclaircie.htm>

1. **Réalisations de supports / Expérimentations de supports**  
   Ce 4ème temps combine deux actions :

- la réalisation de supports qui vont servir d’écran et permettre aux ombres de s’adapter aux reliefs et de subir de nouvelles déformation   
- l’expérimentation des supports d’accueil de l’ombre

Au cours d’une séance de pratique plastique, les élèves apprêtent des supports destinés à servir d’écran.   
Différents matériaux sont mis à disposition des élèves (voir § matériel utile). Les élèves travaillent par tout petit groupe autour d’un support  
 -Des supports sont enrichis de matériaux pour créer des reliefs avec de la laine ou des tissus ou des papiers déchirés ou des papiers froissés. Il vaudrait mieux ne pas (trop) mélanger les matériaux sur un même support. Si nécessaire, les supports seront unifiés avec de la peinture.  
 - Des supports sont mis en couleur et griffer ensuite pour créer des lézardes.

Au fur et à mesure de leur réalisation, les supports sont utilisés comme écran dans l’espace dédié et permettent des nouvelles expérimentations de jeu d’ombres.

1. **Créer des formes nouvelles, dansantes**

Séance construite selon le dispositif pédagogique et l’organisation matérielle correspondant à la séance 3 (*voir, constater et comprendre*) .  
Pour une séance collective, installer un espace fait avec les écrans réalisés par les élèves.   
A plusieurs, à tour de rôle, les élèves sont acteurs, spectateurs et preneurs d’images (photographes) pour présenter ou/et observer et/ou garder une mémoire des ombres projetées inédites, des formes nouvelles et dansantes.   
Le lien avec les formes vues au spectacle contribue des émotions.

Les photos de ces ombres permettent de garder une mémoire des formes créées.

Un autre procédé de mise en mémoire consiste à proposer des relevés de contour des ombres sur des papiers scotchés sur les écrans.

Prolongements possibles :

Dans une nouvelle séquence d’enseignement des arts plastiques, les images produites par photo ou par relevé peuvent ouvrir vers de nouvelles propositions :

* Reproduire les formes sur très grand format
* Rechercher des effets de matière (pelage / écaille / carapace / plumage / etc.) pour habiller les formes animales
* Composer plusieurs formes animales pour représenter une scène animale
* Créer des nouvelles formes animales dansantes par le dessin

**Des références artistiques :**

* Colette Hyvrard (1957-) ,   
  [Série « Les Chimères »](http://www.colettehyvrard.com/chimeres.php)
* Christian Boltanski (1944 -),   
  Les ombres, 1984, Installation avec de la lumière,   
  [Frac bourgogne](http://www.frac-bourgogne.org/collection/#/artwork/340000000000202?layout=grid&page=0&filters=query:boltanski) (Fonds Régional d’Art Contemporain)
* Daniel Depoutot (1960-),  
  Skiagraphies